

Ciekawa fabuła, bardzo dobra organizacja, zaangażowanie organizatorów i graczy, niepowtarzalna sceneria pomorskich lasów oraz atmosfera i wysoki poziom rozgrywki to niewątpliwe atuty, które decydują o tym, że z przyjemnością się na tę imprezę jedzie i zazwyczaj z wielkim zadowoleniem z niej wraca.

WITOLD ZAŁUSKA, TOMASZ „TATO” SIEDLECKI, MICHAŁ „SONSI” WODZYŃSKI

48h 2012

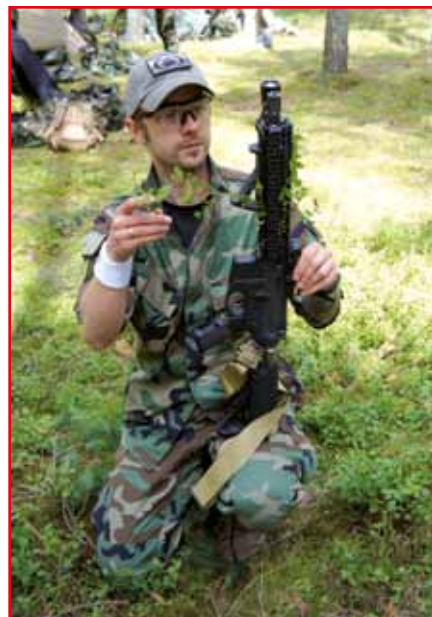
Zaledwie kilka dni temu nastąpiła kolejna odsłona konfliktu zbrojnego między Kyprozją a Radestaniem, który jest tłem fabularnym dla symulacji militarnej nazwanej „48 h”. Owa symulacja, czy też mówiąc językiem środowiska airsoftowego, po prostu milsim, została tak nazwana nie bez powodu. Mianowicie misja jest przewidziana na dwie doby nieprzerwanych działań. „48 h” już na stałe wpisało się w kalendarz imprez airsoftowych w Polsce.

Tak o ostatniej edycji tego milsim'a wypowiedział się „Tato”, dowódca wysokiego szczebla w sztabie Kyprozji.

Tegoroczny 48 h zakończył się w niedzielę 15 lipca nieco przed czasem. Tradycyjnie odbył się w Borach Tucholskich w okolicach Kaliskiej i Czarnej Wody. Równie tradycyjnie opisywał konflikt dwóch państw Kyprozji (demokratyczny kraj o wpływach USA) i Radestanu (była republika socjalistyczna) o sporny obszar „niczyj”, czyli Dolinę Okty, należący nominalnie do Biharu. Teren gry obejmował około 170 km²! Równie rekordowa była liczba uczestników – zarejestrowanych i opłaconych było 250 graczy, co jak na grę typu milsim brzmi imponująco. W tym roku nasze (czyli Kyprozyjskie) wojska miały za zadanie przetransportowanie materiału rozszczepialnego z kopalni na terenie Biharu za pomocą zmotoryzowanych konwojów składających się z 3 transporterów: dwa przewoziły obstawę, zaś trzeci był przeznaczony na ładunek. Zadaniem naszych

przeciwników było przechwycenie konwojów i przejęcie przewożonego uranu. Konwój musiał być zatrzymany przy pomocy IED odpalonego przed konwojem. Zwykle ostrzeliwanie transporterów z broni ręcznej nie przynosiło żadnych skutków. W ciągu 48 h wyznaczonych miało być 5 transportów – o terminie i miejscu odebrania przesyłki Kyprozja dowiadywała się na kilka godzin przed faktem. Ograniczeniem były zaminowane drogi na terenie Biharu – konwój mógł korzystać tylko z niektórych szlaków. Dostawy przesyłek organizowano po przeciwnej stronie doliny w dużym oddaleniu od bazy Kyprozji, nawet 25 km. To powodowało, że kluczacy konwój musiał przebywać na terenie gry nawet kilka godzin i pokonywać odległość kilkudziesięciu kilometrów, zwłaszcza, że jego prędkość była ograniczona do ślimacznego 20 km/h. Obie strony dysponowały ponadto szybkimi śmigłowcami, zdolnymi do przewozu żołnierzy. Te jednak ze względu na lesisty teren mogły lądować tylko w kilkunastu wyznaczonych punktach. W dodatku śmigłowce miały zapas paliwa tylko na 1,5 godziny lotu. Przekroczenie tego czasu skutkowało utratą śmigła i WZW (oznaczenie Wyłączony z Walki według systemu traień wykorzystywanego na milsimach) wszystkich na pokładzie. W efekcie zasięg operacyjny śmigła stanowił jakieś 2/3 terenu. Lot dalej groził niemożnością powrotu do bazy.

Analiza mapy pokazała, że sieć dróg tak naprawdę da się łatwo



zablokować: 80% dróg pomiędzy Kyprozją a terenami kopalń blokowały 3 punkty, pozostałe 20% blokował 4. punkt. Można powiedzieć, że my wiedzieliśmy – kiedy, a nasz przeciwnik wiedział – gdzie. Przygotowując zasadzki w tych punktach przeciwnik musiał mieć pewność, że wjedziemy w jego ręce. Bardzo dużym wyzwaniem była komunikacja, bowiem teren był olbrzymi, a nie można było korzystać z telefonów, jedynie z radiostacji, co podnosiło poziom „sim”. Z czasem miało się to okazać kluczowym wyzwaniem: brak komunikacji między HQ (sztabem) a oddziałami i niemożność reagowania na zmieniającą się sytuację mogły być ważnymi czynnikami zwycięstwa lub porażki. Przedstawiciel HQ jeździł z konwojami, starając się koordynować działania Kyprozji w terenie, wykorzystywać bieżące informacje z pierwszej linii. Czuł się przy tym jak dowódca koordynujący z filmu „Blackhawk Down”.

Podobnie jak oni miał zazwyczaj możliwość kontaktu tylko z HQ, a nie z oddziałami w terenie i działając, licząc na przekazanie komunikatów dalej.

Wojskami Kyprozji dowodził w tym roku Major Spencer, bardzo dobrze znany większości milsimowców z Mazowsza.

Obecność Majora wymogła na nas nowe poziomy zaangażowania, gdyż jak zawsze postawił poprzeczkę wysoko. Pokazał też nowe poziomy w dowodzeniu oraz planowaniu akcji w grach airsoftowych.

Pierwszy konwój wyruszył dość szybko po starcie gry, bo ok. 16.00 w piątek i szczęśliwie powrócił, nie napotkawszy żadnego kontaktu. Z perspektywy oceniam to jako czysty łut szczęścia, gdyż nie byliśmy przygotowani na jego przeprowadzenie. Być może przeciwnik nie zdążył rozstawić posterunków. Trzy godziny w grze może wydawać się dużo, ale nie na 48 godzin, gdzie trzeba przygotować bazę, sztab, łączność, rozplanować akcje na dwie doby. Tymczasem doszło do kilku potyczek z jednostkami wroga, który najprawdopodobniej dokonywał zwiadu. W efekcie 16 osób wyeliminowano, przy stracie jednej własnej. Wzięliśmy do niewoli jednego jeńca.

Drugi konwój, również przeszedł niezauważony, choć tym razem byliśmy przygotowani na jego obronę, a i przede wszystkim poprawiliśmy (co dużo kryć: faktycznie stworzyliśmy, bo wcześniej jej nie było – wstyd) komunikację między plutonami, konwojem i HQ. Tu zasługa wydzielonej komórki łączności w osobach zespołu RLC.

Trzeci konwój trafił w zasadzkę wroga. Obrona bezpośrednia konwoju została wyeliminowana, a QRF (siły szybkiego reagowania) nie dojechał na czas. Konwój po trafieniu stał 20 minut, a nieprzyjaciel zniknął ze skrzynią uranu w krzakach i tyle ją widzieliśmy... Oby dostał choroby popromiennej. QRF, jak wspominałem, przyjechał za późno i choć wziął udział w potyczce, skrzyni nie odzyskał i musiał się wycofać po odniesieniu strat. W tym momencie było 2 : 1 i wszystko jeszcze się mogło zdarzyć. Wiadomo było, że trzeci konwój będzie kluczowy i bardzo trudny do przeprowadzenia. Nieprzyjaciel miał już świetnie rozpoznany i obsadzony teren, ustawione czujki i zasadzki. My zaś dysponowaliśmy już zaskakująco uszczuplonymi siłami.

Plan akcji był koronkowy: obsadzenie i oczyszczenie kluczowych punktów przejazdu konwoju przez oddziały piesze dokładnie na kilka chwil przed wjazdem konwoju tak,

aby nie zdradzić planu i aby wróg nie zdążył przysłać posiłków. Jedno to dobre plany koordynujące działania wielu sił, od których specjalista jest major Spencer, a drugie – pytanie, czy wszystko wypali? Konwój wyruszył około 23.00, aby podjechać przesyłkę głęboko pod granicą nieprzyjaciela. Jazda w ciemności pojazdami oświetlającymi drogę

tylko przy pomocy małych czerwonych światełek była wyczerpująca. O 23.30 wpadł w zasadzkę IED i został ostrzelany. Ponieważ był pusty i nie miał uranu, którego należałoby bronić, ochrona nawet nie opuściła transporterów. Radestanczyści przeszukali pustą ciężarówkę i konwój ruszył ponownie 20 minut później.



Po odebraniu przesyłki konwój udał się w kierunku jednego z punktów kluczowych. Było oczywiste, że zostanie na nim zaatakowane. Czy nasze plutony oczyszczą lokację? Czy zdążą na czas przemaszerować kilka kilometrów i trafić idealnie w punkt zarówno czasowy, jak i geograficzny? Na lokację wjechaliśmy około 1.00. Nawiązaliśmy kontakt radiowy i wizualny z naszymi jednostkami. Minutę później ruszyliśmy, aby przekroczyć punkt blokujący i wtedy rozpoczęło się piekło. Wybuchł IED i jednostki



wroga, świecąc latarkami, rozpoczęły ostrzał, szybko zbliżając się do konwoju. Zdążyłem nadać komunikat o wsparcie, gdy z flanki ruszyły nasze dwa plutony. Rozpoczęła się zażarta walka w ciemności rozświetlanej miganiem latarek i wybuchami granatów, w trakcie której i my,

i nieprzyjaciół ponieśliśmy ogromne straty. Jednak udało nam się obronić przesyłkę. Kiedy 20 minut później konwój ruszał w ciemności, błyskało kilkadziesiąt czerwonych lampek (oznaczających „nieżyjących” graczy). To jednak nie był koniec. Konwój miał do pokonania jeszcze około 15 kilometrów i w każdej chwili mógł znów zostać zaatakowany. Tymczasem bezpośrednia ochrona konwoju poniosła duże straty (łącznie z dowódcą plutonu) i na podłogach transporterów leżały głównie ciała, a nie zdolni do walki obrońcy. Na szczęście kolejne newralgiczne punkty były zajęte przez nasze jednostki, zgodnie z planem. W tym momencie podjąłem trudną decyzję wyrzucenia z wozów trupów i uzupełnienia pojazdów o zdolnych do walki żołnierzy z mijanych jednostek, którzy mogą walczyć przy ewentualnym ataku. Koledzy zmarłych patrzyli na mnie z wyrzutem: Ranger Creed mówi bowiem jasno: nobody get's left behind. Ale przesyłka miała priorytet... Dalej dojechaliśmy jednak bez przeszkód. Po 5 godzinach jazdy w ciemności, walki i koordynowania ruchów jednostek w polu byłem wykończony fizycznie i psychicznie. Niestety, nie było czasu na sen, gdyż następny transport wyznaczono

na 7.00. Mieliliśmy więc raptem 2,5 godziny na zaplanowanie i przygotowanie kolejnej akcji, jak również na zebranie medevac-iem żywych, rannych i martwych z pola na czas przed kolejną akcją. Podczas gdy piloci śmigieł dwoili się i troili, Major Spencer pracował na honorowy tytuł „The Un-fuck Fairy”. Zdolnych do walki pozostało raptem około 40 osób. Plan zakładał maksymalizację siły uderzeniowej przez eskortowanie konwoju śmigłami wypełnionymi QRF, których zadaniem był zwiad i ewentualne szybki desant w najbliższym LZ oraz przemarsz piechotą, aby wesprzeć zaatakowany konwój. Wykorzystaliśmy tu pomysł, na który przed grą zgodził się organizator, mianowicie tzw. Forward Air Refuelling Point-FARP. FARP był punktem, który obsługiwany przez 4 ludzi z kanistrami pozwalał na uzupełnienie stanu paliwa śmigłowców w terenie, a nie w bazie. Każda strona mogła założyć 3 razy FARP, który umożliwiał dwukrotne tankowanie. Pomysł ten dawał bardzo ciekawe możliwości taktyczne mające na celu krótkotrwale zwiększenie zasięgu śmigieł, i z tego skorzystał teraz Major Spencer.

Konwój ruszył o 6.00. W tym samym czasie założyliśmy FARP w punkcie blisko odbioru przesyłki.

Po odbiorze uranu konwój pojechał na FARP i dalej, w asyście krążących śmigieł, przesuwaliśmy się do bazy. I tym razem nie natknęliśmy się na wroga, jedynie na opuszczone umocnione pozycje. Najwyraźniej i oni ponosili straty oraz wycofywali się z wyczerpania. Nie dziwne, że w trakcie konwoju kierowca naszej ciężarówki zasnął ze kierownicą. O godzinie 9.00 ostatni konwój osiągnął bazę Kyprozji i dowódca mógł zwołać apel kończący.

W trakcie apelu przyszła wiadomość od organizatorów, że możemy otworzyć skrzynki. Nie wiedzieliśmy w trakcie gry, ile uranu było w każdej ze skrzyń, które były zaplombowane. Skrzynia mogła zatem mieć 5 porcji uranu, 1 lub nawet w ogóle być pusta! Fakt, że my przejęliśmy 4 skrzynie, a nieprzyjaciół tylko 1, o niczym nie świadczył – warunkiem zwycięstwa było zdobycie 11 z 15 pojemników z uranem. Nastąpiło komisyjne otwarcie skrzyń i nerwowe liczenie. Pierwsza skrzynia: 4 pojemniki! Hurra! Druga: 1... Miny zrzedły. Trzecia skrzynia: 3! Otwieramy czwartą i daję słowo honoru, że słyszałem obok siebie szepty modlących się: trzy... trzy... Otwieramy: jeden pojemnik! Nie. Zaraz. Obluzowały się z mocowań: dwa! To i tak za mało... Nie: trzy!

Jednak trzy! Wygraliśmy! Major zapala cygaro zwycięstwa.

Tegoroczną grę Milsim „48 h” uważam za bardzo udaną imprezę. Zaangażowane siły i środki przez organizatorów były jak zawsze duże: namioty, pojazdy, radiostacje. Teren jest jednym z lepszych w Polsce. Założenia gry okazały się bardzo ciekawe i niespotykane. Rekordowa była liczba graczy: to naprawdę fantastyczne móc wziąć udział w wspólnej imprezie z 250 graczami z całej Polski, dzielącymi wspólną pasję symulacji militarnych. Zwycięstwo też cieszy tym bardziej, że odniesione wobec znakomitych przeciwników. Przeciwną stronę organizował Dżus i grupa SFORA, organizator znakomitych milsimów paintballowych, przez wielu uważanych za najlepszych milsimy w Polsce. Wywiad donosił o uczestnictwie po stronie Radestanu wielu znakomitych grup z Pomorza i Śląska, których dokonania darzymy ogromnym szacunkiem. Mam nadzieję, że spotkamy się ponownie za rok, choć Lesław jak zwykle mówi, że tym razem to na pewno było po raz ostatni... Oby nie!

Emocje, jak widać, były nieprzećiętne. Jako dowódca niższego

szczebla miałem okazję prowadzić dwa plutony lekkiej piechoty wsparte oddziałem wyspecjalizowanym w walce w nocy na miejsce, gdzie przewidywana była zasadzka na



trzeci z kolei konwój. Zadanie było o tyle trudne, że mieliśmy niewiele czasu, a do pokonania dużą odległość. Operację prowadziliśmy w kompletnych ciemnościach na terenie o bardzo wysokim prawdopodobieństwie wrogiego kontaktu, w związku z czym napotkaliśmy





wiele komplikacji. Na miejsce akcji dotarliśmy w ostatniej chwili i nie udało nam się w pełni wyizolować i zabezpieczyć neralgicznego skrzyżowania, ale na szczęście byliśmy na miejscu, kiedy trzeba było wesprzeć ochronę konwoju i to nam się udało.

Jak wiele pracy trzeba włożyć w organizację takiej imprezy, wiedzą tylko ludzie, którzy mieli okazję taką pracę wykonać. Członkowie grupy Shannon Securities Inc. organizując już kolejną edycję „48 h” na pewno wiedzą, co robią. Przygotowania, genezę pomysłu i perypetie organizacyjne przybliżył nam Foka.

Tegoroczny Milsim 48 h odbył się pod nazwą Convoy Operations. Już po raz szósty organizowaliśmy dwudniową grę dla gości z całej Polski. Od kilku lat nasze gry opisują konflikt między dwoma krajami – Radestanem i Kyprozją, które w rozgrywkach polityczno-militarnych, często wykorzystują sąsiedztwo z nimi republikę Bihar.

Pomysł na temat przewodni, stanowiący konstrukcję całej gry, zrodził się kilka miesięcy przed milsimem. Siły Kyprozji miały za zadanie zorganizować i bezpiecznie przeprowadzić pięć konwojów zawierających Materiał rozczepialny. Ze względu na rozległość terenu

i ograniczenia wynikające z mechaniki gry, każdy konwój trwał 3–4 godziny. Natomiast wojska Radestanu musiały za wszelką cenę nie dopuścić do przetransportowania ładunku, organizując zasadzki na poruszające się pod ochroną pojazdy. Do tego celu Radestańczycy wykorzystywali specjalnie przygotowaną pirotechnikę.

Przygotowania do tak dużej imprezy trwały wiele tygodni. Po określeniu ogólnego pomysłu na scenariusz należało przygotować szczegółowo tło fabularne, przygotować i rozesłać rozkazy dowódcom stron. Jednocześnie konieczne było skontaktowanie się z nadleśnictwem w celu uzyskania wymaganych zgód, a także zakup rekwizytów i sprzętu koniecznego do realizacji gry, wypożyczenie samochodów, agregatów prądotwórczych, namiotów, przygotowanie map. Organizatorzy na terenie gry pojawili się już dwa dni przed uczestnikami, przygotowując ostatecznie teren oraz obozowisko, z którego była prowadzona gra, gdzie trzeba było zainstalować maszty radiowe, radiostacje, podłączyć prąd itp.

Przez cały czas trwania gry organizatorzy mieli pełne ręce roboty, a w bazach każdej z walczących stron nieustannie przebywali

przedstawiciele organizatora, jako kierownicy pojazdów oraz sędziowie. Dodatkowo 7 osób zapewniało działanie sztabu gry 24 godziny na dobę. Poza obsługą radia, kontrolą tego, co się dzieje w terenie, organizatorzy bez przerwy poruszali się po całym lesie rozwijając rekwizyty i odgrywając role związane ze scenariuszem.

Po zakończeniu gry kolejnych kilka godzin zajęło wysprzątanie zajmowanego przez nas terenu, spotkanie się z dowodzącymi stronami i omówienie gry. W sumie gra, która dla graczy trwała blisko 48 godzin, zajęła organizatorom ponad 4 dni.

Osobiście nie mogę już doczekać się następnej edycji „48 h”.

Z rozmów, które przeprowadziłem z innymi graczami wynika, że myślą podobnie i mają nadzieję spotkać się w okolicach miejscowości Czarna Woda za rok. Jeżeli już mówimy o Czarnej Wodzie i ogólnie o Borach Tucholskich, to w czasie kiedy my dzielnie walczyliśmy, niedaleko szalała trąba powietrzna, która wyrządziła szkody niespotykane na taką skalę w Polsce.

PREPARATY DO BRONI I ASG

ProTech
GUNS

ProTechGuns.com

ORYGINALNE REPLIKI
AMERYKAŃSKICH REWOLWERÓW

Smith & Wesson®

327 TRR8 SERIES

M&P R8

JAKOŚĆ USŁUG
OPINEO

WYŁOŻENIE
OPINEO

LAUR KLIENTA
2011

Dziękujemy
za uznanie.

INFORMACJE I ZAMÓWIENIA W GODZINACH 8-20

tel.: 34/310 60 95

więcej informacji na: www.bron.pl

KOLTER® | bron.pl
LIDER SPRZEDAŻY BRONI BEZ ZEZWOLEŃ