

RZECZPOSPOLITA W PŁOMIENIACH



# Podjazd koronny 1667-1672



# Podjazd koronny (1667-72)

Zasady specjalne:  
 PŁYWANIE, NA WŁASNEJ ZIEMI, Z BANDOLETEM I SZABLĄ



 Pułkownik

PS: 5

 Chorągiew pancerna

 Chorągiew kozacka

 Chorągiew kozacka

 Chorągiew kozacka

PS: 6

 Chorągiew kozacka

ALBO

 Chorągiew tatarska

ALBO

 Chorągiew wołoska

PS: 7

 Chorągiew kozacka (doborowa)

ALBO

 Chorągiew pancerna

ALBO

 Chorągiew tatarska

ALBO

 Chorągiew wołoska (doborowa)

PS: 8

 Chorągiew kozacka

ALBO

 Chorągiew tatarska


ALBO

 Chorągiew wołoska




PS: 9

 Chorągiew pancerna (doborowa)



 Rotmistrz

## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika  zamiast 
- +1 PS za Rotmistrza 
- \* Możesz zamienić maksymalnie 1 chorągiew kozacką lub pancerną z podstawy Podjazdu na taką samą liczebnie i jakościowo wołoską, lub dragonów.
- \* Możesz zamienić 3 podstawkową chorągiew kozacką z podstawy Podjazdu na 2 podstawkową doborową pancerną. Nie można zwiększyć jej liczebności.

## PUŁKOWNIK [ ]

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Pułkownik	20/+20	5	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Pistolety	0	5	Mało amunicji

## ROTMISTRZ (KONNO) [ ALBO ]

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Namiestnik	20/+20	5	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Pistolety	0	5	Mało amunicji

## CHORAĞIEW PANCERNA

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Pancerni	20/+20	5	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Doborowa jazda
Doborowi pancerni	20/+20	5	5	5	2	2	Pistolety	0	5	Zaciąg towarzyski
Pancerni z rohatynami	20/+20	5	6	4	2	1	Bandolet/Łuk <sup>1</sup>	0	10/20	Mało amunicji
Doborowi pancerni z rohatynami	20/+20	5	6	5	2	1	Rohatyna <sup>2</sup>	0/1	WW	
							Kałkan <sup>3</sup>		WW	

1. Jednostka jest uzbrojona częściowo w łuki, częściowo w bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.
2. Niektóre chorągwie pancerne mogą być wyposażone dodatkowo w rohatyny – szczególnie w Strukturze armii.

3. Doborowe chorągwie pancerne są wyposażone dodatkowo w kałkany.

Rohatyny należy przyciąć do długości ok. 2,5 cm.

## CHORAĞIEW KOZACKA

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kozacy	20/+20	3	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Doborowa jazda
Doborowi kozacy	20/+20	3	5	5	2	2	Pistolety	0	5	Zaciąg towarzyski
Kozacy z rohatynami	20/+20	3	6	4	2	1	Bandolet/Łuk <sup>1</sup>	0	10/20	Mało amunicji
Doborowi kozacy z rohatynami	20/+20	3	6	5	2	1	Rohatyna <sup>2</sup>	0/1	WW	
							Kałkan <sup>3</sup>		WW	

1. Jednostka jest uzbrojona częściowo w łuki, częściowo w bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.
2. Niektóre chorągwie kozackie mogą być wyposażone dodatkowo w rohatyny – szczególnie w Strukturze armii.

3. Doborowe chorągwie kozackie są wyposażone dodatkowo w kałkany.

Rohatyny należy przyciąć do długości ok. 2,5 cm.

## CHORĄGIEW Tatarska

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Tatarzy	20/+20	2	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Pozorowana ucieczka
Doborowi Tatarzy	20/+20	2	5	5	2	2	Łuk	0/-1	10/20	Zwiadowcy Strzał w szarży - łuk

## CHORĄGIEW WOŁOSKA

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Wołosi	20/+20	2	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Lekka jazda
							Pistolety	0	5	Zwiadowcy
Doborowi wołosi	20/+20	2	5	5	2	2	Bandolet/Łuk <sup>1</sup>	0	10/20	

1. Jednostka jest uzbrojona częściowo w łuki, częściowo w bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.

## KOMPANIA DRAGONÓW

Dragoneria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Dragonie konno	20/+10	2	5	4	1	-	Broń ręczna	0	WW	Dragonie
Doborowi dragonie konno	20/+10	2	5	4	1	-				Kontrmarsz
Dragonie pieszo	10	2	5	4	1	2	Broń ręczna	0	WW	Salwa <sup>1</sup>
Doborowi dragonie pieszo	10	2	5	4	1	2	Półmuskiet	3/1	10/25	

1. Doborowi dragonie oprócz kontrmarszu mogą strzelać salwą.

2. Jako że dragonie w armii Rzeczypospolitej czasem ubierali się z cudzoziemska, możesz jako modeli użyć zestawu szwedzkich dragonów - SWE-9.



## Zasady specjalne

### Pływanie

Polskie chorągwie lekkie często pokonywały przeszkody wodne wpływ.

*Jednostki kawalerii o Odporności 3 lub mniej i dowódcy w Pułku lub Podjeździe z tą zasadą mogą przekraczać rzekę w dowolnym miejscu, o ile posiadają rozkaz Ruch (nie mogą wkraczać do rzeki z innym Rozkazem, chyba że się Wycofują lub Uciekają). Nie mogą też zmienić Rozkazu, gdy już są w rzece. Jednostki pływające traktują rzekę jako Teren Trudny. Jednostka musi poruszać się w ten sposób, aby jak najszybciej wydostać się z rzeki. Niedozwolone jest zatem płynięcie wzdłuż rzeki. Na koniec tury, w fazie Reorganizacji, rzuć test Wyszkożenia. Niezdany test oznacza stratę 1 Punktu Siły dla Jednostki. Test nie zdany o 5 lub więcej oznacza utratę 2 Punktów Siły. Tego testu nie można modyfikować przez wydawanie Punktów Rozkazów przez Dowódcę.*

*Jednostki w czasie pływania nie mogą strzelać. Jednostki zmuszone do Uciezki lub Wycofania do rzeki w wyniku Walki Wręcz lub Ostrzału muszą wejść do rzeki i wykonać w fazie Reorganizacji dodatkowe testy. Jeżeli Jednostka w rzece jest Zdezorganizowana, rzucaś dwa testy Wyszkożenia zamiast jednego, jeżeli Ucieka – trzy. Tak jak normalnie – każdy niezdany test oznacza 1 lub 2 punkty strat.*

### Na własnej ziemi

Znakomita większość konfliktów i kampanii w Ogniem i Mieczem działa się na terytorium Rzeczypospolitej – terenie dobrze znanym jej żołnierzom. W takich warunkach łatwiej było o skuteczny zwiad.

*Armia z tą Zasadą otrzymuje +2 dodatkowe Punkty Zwiadu. Dodatkowo Efekty Zwiadu: Dalekie Obejście, Zasadzka, Wymanewrowanie i Odcięcie dróg odwrotu są dla przeciwnika o 2 Punkty Zwiadu droższe.*

### Z bandoletem i szablą

Rohatyny, choć występowały, to nie były dominującym uzbrojeniem jazdy kozackiej. Większość kozaków i pancernych ich nie posiadała, stąd poniższa zasada.

*W żadnym Pułku Jazdy w Dywizji ani w całym Podjeździe z tą zasadą nie możesz mieć więcej podstawek pancernych i kozaków z rohatynami niż pancernych i kozaków bez rohatyn. Dodatkowo żaden Podjazd i Pułk nie może mieć więcej niż 10 podstawek kozaków/pancernych z rohatynami. Na potrzeby tej zasady ohe formacje liczymy łącznie, tzn. wystawiając np. 6 podstawek pancernych z rohatynami, musisz wystawić przynajmniej 6 podstawek bez rohatyn, ale mogą to być zarówno kozacy, jak i pancerni (np. mogą to być 4 podstawki kozaków i 2 pancernych). Wystawiając 5 podstawek pancernych i 5 kozaków z rohatynami, musisz wystawić 10 podstawek pancernych lub kozaków bez rohatyn (np. 7 kozaków i 3 pancernych).*

*\* Jeżeli w Podjeździe żadna z chorągwi kozackich i pancernych nie ma rohatyn, to jedna dwupodstawkowa chorągiew kozacka (ale nie doborowa kozacka) za darmo staje się trzypodstawkowa (nawet jeżeli normalnie nie można jej rozwinąć do 3 podstawek).*