

RZECZPOSPOLITA W PŁOMIENIACH



# Podjazd litewski 1668-1676





# Podjazd litewski (1668-76)

Zasady specjalne:  
 PĘTYWANIE, NA WŁASNEJ ZIEMI, LICHE KONIE



Pułkownik

PS: 5

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka lub petyhorska

Chorągiew kozacka

PS: 6

Chorągiew kozacka (doborowa)

ALBO

Chorągiew tatarska (doborowa)

ALBO

Kompania dragonów (doborowa)

PS: 7

Chorągiew kozacka

ALBO

Chorągiew tatarska

PS: 8

Chorągiew kozacka (doborowa)

ALBO

Chorągiew tatarska (doborowa)

ALBO

Kompania dragonów (doborowa)

ALBO

Chorągiew petyhorska



Rotmistrz

## UWAGI:

+1 PS za Pułkownika zamiast

+1 PS za Rotmistrza

\* Możesz zamienić maksymalnie 2 chorągwie kozackie z podstawy Podjazdu na takie same liczebnie i jakościowo tatarskie lub dragonów.

\* Możesz zamienić trzypodstawkową chorągiew kozacką z podstawy Podjazdu na dwupodstawkową doborową petyhorską. Chorągiew tę można powiększyć do 3 podstawek.

+1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków, Tatarów, petyhorców lub dragonów.

\* Maksymalnie 1/2 chorągwi kozackich może mieć rohatyny.

\* Maksymalnie 1 chorągiew petyhorska może mieć kopie.



## 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 Mało amunicji
							Pistolety	0	5	

## 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 Mało amunicji
							Pistolety	0	5	

## PETYHORCY

Kawaleria



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

1. Jednostka jest uzbrojona częściowo w łuki, częściowo w bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.
2. Doborowe chorągwie petyhorskie są wyposażone dodatkowo w kałkany.

3. Chorągiew petyhorska może być uzbrojona w kopie lub w rohatyny. Kopie są krótsze niż husarskie (tzw. kopie połowiczne) i należy je przyciąć do długości ok. 3,5 cm i dokleić kule. Rohatyny należy przyciąć do długości ok. 2,5 cm.

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

3. Doborowe chorągwie kozackie są wyposażone dodatkowo w kałkany.



## 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 szarzy- -łuk

## KOMPANIA DRAGONÓW

Dragonia



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

1. Doborowi dragoni oprócz kontrmarszu mogą strzelać salwą.

2. Jako że dragoni 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 wplaw.

*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 wykonują w fazie Reorganizacji dodatkowe testy. Jeżeli Jednostka w rzece jest Zdezorganizowana, rzucasz 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.*

### Liche konie

Lata wojen przetrzebiły polską kawalerię. W 1676 r. Sobieski narzekał na trudności ze znalezieniem odpowiednich koni dla petyhorców i husarzy. Pozostałe formacje musiały zadowolić się jeszcze gorszymi końmi.

*Wszystkie jednostki kozaków, pancernych i petyhorców w Dywizji i Podjazdach z tą zasadą podczas Pościgu mają Ruch dodatkowy zredukowany do +10 cm. Muszą też przerzucić zdane testy Wyszkożenia po Nieudanej Szarży.*