

RZECZPOSPOLITA W PŁOMIENIACH



Podjazd Tatarów krymskich 1648-1676



Basz-Basz (1648-76)

Zasady specjalne:

PŁYWANIE, DOSKONALI ŁUCZNIKI, DOBRZY WOJOWNICY, "TAM DUŻO MYŁTYKÓW", JASYR,
„TATARY GROMIĆ...”, „A WZROK MAJĄ LEPSZY I BARDZIEJ PRZENIKLIWY”



 Mirza

PS: 3



Torhak ordynców



Torhak ordynców
albo ordynców z dzidami



Torhak ordynców



Torhak ordynców
albo ordynców z dzidami

PS: 4



Torhak ordynców

PS: 5



Torhak ordynców
albo ordynców z dzidami

ALBO



Kazindzi



Kazindzi

PS: 6



Torhak ordynców

PS: 7



Torhak ordynców



Torhak ordynców
albo ordynców z dzidami

ALBO



Kazindzi





Kazindzi



Kazindzi

UWAGI:

- +1 PS za Mirzę  zamiast 
- 1 PS za zamianę 3 torhaków dowolnych ordynców po 3 podstawki na 3 torhaki po 2 podstawki (max 1 raz).
- +1 PS za 3 dodatkowe podstawki ordynców.
- +1 PS za 4 dodatkowe podstawki kazindzi.

- * Możesz zamienić 3 podstawkowy torhak ordynców z podstawy podjazdu na 2 dwupodstawkowe torhaki kazindzi.
- * Maksymalnie 1/2 torhaków ordynców może mieć kalkany.
- * Kazindzi należy zgrupować w watahy po 4-8 podstawek.

MIRZA []

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Mirza/Basza	20/+20	4	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Oszczep	0	5	Mało amunicji
							Łuk	0	10/20	Pozorowana ucieczka
							Kalkan		WW	

ORDYNCY

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Ordyncy	20/+20	2	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Pozorowana ucieczka
							Łuk	0/-1	10/20	Zwiadowcy
Ordyncy z dzidami	20/+20	2	6	4	2	1	Dzida ^{1, 2}	0/1	WW	Strzał w szarży – łuk
							Kalkan ¹		WW	

1. Niektóre torhaki ordynców mogą być wyposażone dodatkowo w dzidy i/lub kalkany – szczegóły w Strukturze armii.

2. Dzidy powinny mieć ok. 2-2,2 cm długości (należy je w razie potrzeby przyciąć).

KAZINDŹI

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kazindzi	20/+20	2	5	3	2	1	Broń chłopska	-1/-1	WW	Lekka jazda
							Oszczep ²	0	5	Hołota Rabusie Mało amunicji

1. Teoretycznie kazindzi formowali torhaki. Torhak kazindzi nie jest jednak samodzielną Jednostką. Przed bitwą musisz połączyć torhaki w watahy. Wataha to od 4 do 8 podstawek i jest najmniejszą samodzielną jednostką kazindzi. Aby to oznaczyć jedna podstawka kazindzi jest zamieniana na podstawkę z dowódcą i buńczukiem (w walce jest traktowana jak normalna podstawka kazindzi).

2. Cześć kazindzi posiadała liche łuki, oszczepy czy arkany. Zdecydowaliśmy się więc dać im Strzelanie: 1 i oszczep, żeby zasymulować możliwość wykonania przez nich ostrzału.

Zasady specjalne

Pływanie

Tatarzy byli znani z łatwego pokonywania przeszkód wodnych. Większość rzek potrafili pokonać wplaw i często wykorzystywali to, by uderzyć na przeciwnika znieacka lub uniknąć starcia.

Dowódca i wszystkie jednostki w pułku lub podjeździe z tą zasadą mogą przekraczać rzekę w dowolnym miejscu, tak jakby była ona brodem. Jeżeli zostaną zmuszeni do Uciezki lub Wycofania do rzeki w wyniku Walki Wręcz lub Ostrzału to muszą zdać test Wyszkania, aby skorzystać z tej Zasady.

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 Wyszkania. 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, rzucaś dwa testy Wyszkania zamiast jednego, jeżeli Ucieka – trzy. Tak jak normalnie – każdy niezdany test oznacza 1 lub 2 punkty strat.

Doskonali łucznicy

Tatarzy od dziecka szkolili się w strzelaniu z łuku i byli w tym prawdziwymi mistrzami.

Dowódca, Ordyńcy (także z dzidami) i Ordyńcy doborowi przy strzelaniu z łuków są traktowani tak jakby byli Weteranami (mieli Wyszkanie: 5).

Dobrzy wojownicy

Surowy tryb życia sprawiał, że nawet czerń tatarska miała dobre osobiste umiejętności władania bronią.

Przy testach na trafienie w Walce Wręcz traktuj Kazindzi jakby mieli Wyszkanie: 4.

"Tam dużo myłtyków!"

Tatarzy obawiali się broni palnej - często wystarczyła nawet niecelna salwa by ich przegonić.

Jeżeli Tatarzy zostaną Ostrzelani z broni palnej w Zasięgu Skutecznym, to muszą zdać test Morale, nawet jeżeli nie stracili podstawki - wystarczą jakiegokolwiek straty.

Jasyr

Tatarzy byli trudno uchwytli – w zasadzie jedynym sposobem było dopadnięcie ich, gdy byli obciążeni jasyrem.

W bitwie, w której Tatarzy są Obrońcą, należy wystawić jasyr. Na każdy czambuł/pułk/ Podjazd wystawia się 1 podstawkę jasyru.

Jasyr traktowany jest jako element terenu na potrzeby walki – wróg nie może na niego szarżować, ani do niego strzelać. Zasłania pole ostrzału (ale nie widzenia) wszystkim Jednostkom. Można do niego podejść bliżej niż na 2 cm i przechodzić przez niego jakby był Terenem Trudnym. Jasyr porusza się 10 cm na turę (tak jakby był piechotą), ale żeby to zrobić musi być do 10 cm od Jednostki tatarskiej (nie trzeba mu wydawać Rozkazu) i powyżej 20 cm od wroga. Nie może Maszerować. Jeżeli w pobliżu nie ma Tatarów lub znajduje się wróg to Jasyr nie może się poruszać.

Tatarzy mogą zdecydować się na wyrżnięcie Jasyru (zaatakowanie go w Walce Wręcz lub Ostrzelanie). W takiej sytuacji Jasyr posiada 3 Punkty Siły i Odporność: 2. Rozstrzygnij to jak walkę z wozem taborowym (Jasyr nie oddaje i nie Ucieka – nie zdane testy Morale oznaczają utratę dodatkowych punktów siły).

Wróg może Odbić jasyr. Aby to zrobić musi się z nim zetknąć i poświęcić 1 Manewr na każdą podstawkę jasyru aby ją uwolnić. Dodatkowo w odległości 10cm od jasyru nie może być podstawek wroga. Po uwolnieniu jasyr porusza się jak Uciekająca jednostka (porusza się o 15 cm) w kierunku najbliższej krawędzi stołu. Tatarzy mogą ponownie zdobyć jasyr na takiej samej zasadzie jak wróg, który go odbija.

Jednostki Tatarów w 20cm od własnego jasyru (nawet odbitego) przerzucają nieudane testy Morale. Zasada ta przestaje obowiązywać, gdy gracz zdecyduje się na zaatakowanie któregośkolwiek ze swoich jasyrów.

Odbity jasyr znajdujący się na stole liczony jest jako 1 podstawka strat dla czambułu z którego pochodził. Jeżeli zostanie ponownie zdobyty (lub wyrżnięty) to przestaje się liczyć jako straty.

Każdy odbity jasyr, który opuścił pole bitwy przez dowolną, poza tatarską, krawędź pola bitwy liczony jest jak 2 podstawki strat. Do określania skali zwycięstwa każdy odbity jasyr na stole lub poza nim liczony jest jako 3 podstawki strat. Wyrżnięty jasyr liczony jest jak zniszczona podstawka.

Tatary gromić...

„Tatary gromić to tak niemal podobna, jako kiedyby kto chciał ptaki na powietrzu latające pobić" pisał swego czasu Żółkiewski. Dzięki swojej szybkości i świetnemu rozpoznaniu byli oni w stanie uniknąć walki w niekorzystnych warunkach.

Dowódca tatarski może poświęcić 4 pkt. Zwiadu, by spróbować wybrać dogodny dla siebie teren bitwy. Jeśli się na to zdecyduje (w momencie punktu B przygotowania scenariusza), to:

A. Jeżeli gracz tatarski wybiera scenariusze (jest Słabszy) może przetrzucić maksymalnie 2 rzuty na scenariusze. Wynik przetrzutu musi zaakceptować (nie może go przetrzucić). Dodatkowo scenariusz "Zasadzka" jest dla Tatarów wart 2 a nie 3 punkty.

B. Jeżeli scenariusze wybiera przeciwnik (Tatarzy są Silniejsi), to gracz tatarski może kazać mu przetrzucić jeden, wybrany przez siebie rzut na scenariusze.

fl wzrok mają lepszy i bardziej przenikliwy

Raz na turę jedna Jednostka tatarska, która znajduje się dalej niż 40 cm od dowolnego własnego Dowódcy może zyskać częściową samodzielność. W fazie Rozkazów może otrzymać dowolny Rozkaz. Rozkaz kładzie się odkryty. Aby jednostka otrzymała rozkaz Szarża musi mieć wroga w zasięgu 20 cm i zdać test Morale, chyba że przynajmniej połowa jej podstawek znajduje się na flance lub z tyłu najbliższej Jednostki wroga. Jeżeli nie zda testu Morale to zasada specjalna nie może zostać użyta w tej turze. Jeżeli otrzyma Rozkaz Obrona to Jednostka może także użyć zasady Grad Strzał. Zasada nie działa jeżeli Dowódca tatarski zginął lub opuścił pole bitwy.