

## Zgrupowanie „Niezwycięzonych” (1657-1658)

**Uwaga:** poniższe zgrupowanie jest adaptacją na nowy poziom gry szwedzkiej dywizji „Niezwycięzonych”, której opis możecie znaleźć w podręczniku „Wojny duńskie 1657-1660”, ss. 83-90.

### Dowódcy

Zgrupowanie może być dowodzone przez następujących oficerów:

1. **Generała** (Dowodzenie ■ ■ ■ ■ ■). W tym wypadku nie otrzymuje ono dodatkowych zasad.
2. **Karola X Gustawa** (Dowodzenie ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■). Zwiększ koszt Zgrupowania o 2 punkty.

Aby wystawić Karola Gustawa musisz mieć wykupione wszystkie poziomy Zgrupowania oraz jednostkę „Czarnych płaszczy”. Zgrupowanie dowodzone przez Karola X Gustawa posiada następujące zasady:

### Król Szwedów Gotów i Wandalów

Zgrupowanie ma +10% do Motywacji. Jeśli Karol Gustaw zginie podczas gry, bitwa kończy się Twoją automatyczną przegraną historyczną.

### Ludzie króla

Wystawienie „Czarnych płaszczy” nie kosztuje Cię ■. Możesz normalnie wydawać Rozkazy innym Jednostkom po dołączeniu do „Czarnych płaszczy”.

3. **Phillipa Florinusa von Sulzbacha** (Dowodzenie ■ ■ ■ ■ ■). Zwiększ koszt Zgrupowania o 1 punkt. Zgrupowanie dowodzone przez Sulzbacha posiada następujące zasady:

### Regiment gwardii

Wystawienie skwadronu z regimentu von Sulzbacha nie kosztuje Cię ■.

### Wojownik

Skwadron z dołączonym von Sulzbachem może przerzucić jedną kość podczas rzutu na trafienie oraz zmusić przeciwnika do przerzutu jednej kości w rzucie na Odporność podczas każdej tury walki wręcz,

4. **Rutgera von Ascheberga** (Dowodzenie ■ ■ ■ ■ ■). Zwiększ koszt Zgrupowania o 1 punkt. Dodatkowo, jeśli Zgrupowaniem dowodzi Ascheberg, to jedynym dowódcą historycznym, który może zostać wystawiony dzięki zasadzie Synowie Marsa jest Erik Jönsson (ma to na celu oddanie starszeństwa stopni oficerów w tym Zgrupowaniu). Zgrupowanie dowodzone przez Ascheberga posiada następującą zasadę:

### Zawsze w przedniej straży

Ascheberg zapewnia +2 Punkty Zwiadu. Wystawiając jednostki możesz dołączyć Ascheberga do dowolnego oddziału Zgrupowania i wykonać nim darmowy Forsowny marsz.


## Zasady specjalne

### Widzieliśmy klęski, widzieliśmy zwycięstwa



Wszystkie skwadrony rajtarów mają Morale zwiększone o 1.

### Synowie Marsa


Oddziały, które uderzyły na Danię były dowodzone przez elitę szwedzkich dowódców. Wielu z nich miało w późniejszych latach zrobić wielką karierę wojskową i polityczną.

Możesz w podstawie Twojego zgrupowania wystawić dodatkowego dowódcę historycznego, wybranego z listy poniżej, zamiast Podpułkownika . Kosztuje Cię to dodatkowy 1 PS, czyli dowódcę historycznego wystawiasz za 2PS.


Oczywiście **nie możesz** wystawić tego samego oficera jednocześnie jako dowódcy Zgrupowania i jako dodatkowego oficera.

**1. Von Sulzbach** (Dowodzenie  )

Posiada zasady Regiment gwardii i Wojownik.

**2. Erik Jönsson** (Dowodzenie ). Posiada zasadę:

### Kwatermistrz

Otrzymujesz trzy dodatkowe punkty , a Twoja artyleria posiada zasadę Dużo amunicji.

**3. Rutger von Ascheberg** (Dowodzenie  )

Posiada zasadę Zawsze w przedniej straży.



# Zgrupowanie „Niezwycięzonych” (1657-1658)

## Zasady specjalne:

DRYL WOJSKOWY, DYSCYPLINA, BELLUM SE IPSUM ALET, MAŁE KOMPANIE, ROZBUDOWANY SZTAB, SYNOWIE MARSA, WIEDZIELIŚMY KLĘSKI, WIDZIELIŚMY ZWYCIĘSTWA



General ALBO Karol Gustaw +2 PS ALBO Filip von Sulzbach +1 PS ALBO Rutger von Ascheberg +1 PS

### Straż przednia:

Skwadron dragonów weteranów ALBO Skwadron rajtarów najemnych weteranów : -1

### Podstawa Zgrupowania:

PS: 8 Skwadron rajtarów najemnych weteranów ALBO Skwadron rajtarów krajowych weteranów -1 PZ +1 ALBO Skwadron dragonów weteranów ALBO Skwadron muszkietierów najemnych weteranów (nowego typu) PZ -1

Podpułkownik

Działo regimentowe ★ +1 PS

### Dodatkowe jednostki:

poziom I Skwadron rajtarów najemnych weteranów +3 PS : -1 : -3 ALBO Skwadron rajtarów weteranów z regimentu Sulzbacha ★ +3 PS : -1 -2 : -2

poziom II Skwadron rajtarów najemnych weteranów +2 PS : -1 ALBO Skwadron dragonów weteranów +2 PS PZ +2

poziom III Skwadron rajtarów najemnych weteranów +3 PS : -1 ALBO Skwadron rajtarów krajowych weteranów +3 PS : -2

Pułkownik

Działo regimentowe ★ +1 PS

Wóz transportowy ★ +1 PS +3 PZ -1

Major

Czarne płaszcze ★ +3 PS -2

**UWAGI:**  
 +1PS za Podpułkownika   
 \* Zamiast Podpułkownika możesz wystawić dowódcę historycznego (patrz zasada „Synowie Marsa”).

**UWAGI:**  
 +1 PS za 2 dowolne podstawki rajtarów lub dragonów, z podstawy lub jednostek dodatkowych.  
 +1 PS za Pułkownika   
 +1 PS za Majora   
 \* W całym zgrupowaniu możesz mieć maksymalnie 2 skwadrony dragonów.

\* Skwadron z regimentu Sulzbacha ma zasadę „W każdej bitwie, w każdej kampanii”, patrz „Warszawa 1656” s.36. Możesz go również dołączyć do Straży Przedniej.