

SILVA RERUM






















Podjazd – pruska obrona krajowa 1655–60





Obrona terytorialna 1655-60

Zasady specjalne:

OBRONIĆ PRUSY ZA WSZELKĄ CENĘ..., NA WŁASNEJ ZIEMI

<p>PS: 2</p>  <p>Kompania rajtarów obrony krajowej</p>	 <p>Kompania muszkietierów pruskich</p>	 <p>Kompania muszkietierów pruskich</p>	 <p>Podpułkownik</p>	<p>Oddziały regularne</p> 
<p>PS: 3</p>  <p>Kompania rajtarów obrony krajowej</p>	 <p>Kompania muszkietierów pruskich</p>			
<p>PS: 4</p>  <p>Kompania rajtarów obrony krajowej</p>	<p>ALBO</p>  <p>Kompania muszkietierów pruskich</p>	<p>ALBO</p>  <p>Kompania dragonów pruskich</p>	 <p>Kapitan</p>	
<p>PS: 5</p>  <p>Kompania rajtarów obrony krajowej</p>	 <p>Kompania muszkietierów pruskich</p>			
<p>PS: 6</p>  <p>Kompania rajtarów obrony krajowej</p>	 <p>Kompania muszkietierów pruskich</p>	<p>ALBO</p>  <p>Kompania muszkietierów pruskich</p>	 <p>Kompania muszkietierów pruskich</p>	

UWAGI:

+1 PS za Podpułkownika  zamiast . Jeśli wystawisz minimum 4 podstawki wojsk regularnych, to Podpułkownik otrzymuje za darmo dowodzenie 3.

* Kapitan może być wystawiony jako oficer jazdy lub piechoty. Jeśli wystawiasz go jako oficera piechoty, możesz za darmo powiększyć dwie kompanie muszkietierów pruskich z podstawy Podjazdu do trzech podstawek.

+1 PS za 2 podstawki z oddziałów regularnych. Jako oddziały regularne możesz wystawić dragonów i/lub rajtarów (bez pancerzy). Tworzą oni kompanie po 2 podstawki.

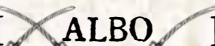
* Możesz wymienić jedną kompanię rajtarów lub muszkietierów z podstawy podjazdu na tak samo liczną kompanię dragonów pruskich.

PUŁKOWNIK/PODPULKOWNIK []

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Pułkownik	20/4+10	4	7	5	1	1	Broń ręczna Pistolety	0 0	WW 5	Dowódca Mało amunicji

MAJOR/KAPITAN JAZDY [ ALBO]

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Major	20/4+10	4	7	5	1	1	Broń ręczna Pistolety	0 0	WW 5	Dowódca Mało amunicji

MAJOR/KAPITAN PIECHOTY [ LUB]

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Major	10	3	7	5	1	1	Broń ręczna Pistolety	0 0	5	Dowódca Mało amunicji

RAJTARIA BRANDENBURSKA

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Rajtarzy	20/4+10	4	5	4	2	2	Broń ręczna Pistolety Arkebuz	0 0 1/0	WW 5 10/20	Karakol Strzał w szarzy - pistolet Doskonała dyscyplina taktyczna
Rajtarzy obrony krajowej	20/4+10	4	4	4	2	2	Broń ręczna Pistolety	0 0	WW 5	Karakol Milicja Strzał w szarzy - pistolet Słaba dyscyplina taktyczna

1. Jako modeli rajtarów użyj zestawów SWE-1. Jako rajtarów obrony krajowej użyj zestawu BRA-2. Możesz go wymieszać z zestawami SWE-1 lub GDA-2.

PIECHOTA BRANDENBURSKA

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Muszkietrzy pruscy	10	2	4	4	1	2	Broń ręczna Muszkiet hiszpański	0 4/2	WW 10/35	Kontrmarsz Słaba Dyscyplina taktyczna Milicja

1. Piechocie można dokupić kozły hiszpańskie.
2. Jako modeli piechoty pruskiej użyj zestawu BRA-1. Możesz go wymieszać z zestawem SWE-7b.

DRAGONI

Dragoni



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Dragoni konno	20/4+10	2	5	4	1	0	Broń ręczna	0	WW	Dragoni Kontrmarsz Salwa
Dragoni pieszo	10	2	5	4	1	2	Broń ręczna Półmuszkiet	0 3/1	WW 10/25	
Dragoni pruscy konno	20/4+10	2	4	4	1	0	Broń ręczna	0	WW	Dragoni Kontrmarsz Milicja
Dragoni pruscy pieszo	10	2	4	4	1	2	Broń ręczna Półmuszkiet	0 3/1	WW 10/25	

1. Jako modeli użyj zestawu BRA-3. Możesz go też wymieszać z zestawem SWE-9.

Zasady specjalne

Na własnej ziemi

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.

Obronić Prusy za wszelką cenę...

Głównym zadaniem armii brandenburskiej była osłona Prus Książęcych.

Podjazd z tą zasadą staje się Podjazdem Defensywnym. Połóż przy dowódcy Podjazdu dwa znaczniki. Jeśli jednostka w Podjeździe nie zda testu Morale, możesz odrzucić znacznik, żeby przerzucić test. Musisz zaakceptować wynik drugiego rzutu. Jeśli dowódca zginie lub ucieknie, odrzuć znaczniki.