

RZECZPOSPOLITA W PŁOMIENIACH



PODJAŻD KOZACKI 1648-1676



PODLAZA KOZACKI (1648-76)

Zasady specjalne:

"KIEDY KOZAK NIE MA WODY, BŁOTA ALBO JAM, TO PRZEPADŁ"



Pułkownik

Tabor

Czerń

PS: 4



Sotnia mołojców



Sotnia mołojców



Sotnia mołojców rejestrowych



Sotnia mołojców rejestrowych



Plastuny



PS: 5



Sotnia mołojców



Sotnia mołojców

ALBO



Sotnia mołojców rejestrowych



PS: 6



Sotnia mołojców

ALBO



Sotnia jazdy



PS: 7



Sotnia mołojców

ALBO



Sotnia mołojców rejestrowych (weterani)



Esaul



PS: 8



Sotnia mołojców

ALBO



Sotnia jazdy (doborowa)



UWAGI:

- +2 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Esaula . Esaul jest darmowy, jeśli wystawisz poziom PS:7 albo PS:8.
- +1 PS za 2 dowolne wozy taborowe. Nie możesz mieć więcej wozów z działkiem niż ze strzelcami.
- +1 PS za wystawienie plastunów. Można wystawić harcowników zamiast plastunów.

+1 PS za 3 dodatkowe podstawki dowolnych rejestrowych lub jazdy (zwykłej lub doborowej).

* Możesz zamienić trzypodstawkową sotnię mołojców rejestrowych z podstawy podjazdu na tej samej wielkości sotnię jazdy. Sotnię jazdy można powiększyć do 4 podstawek.

+1 PS za 4 dodatkowe podstawki mołojców.

+1 PS za wystawienie watahy czerni. Jej liczebność pokazuje tabela.

PULKOWNIK []

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Pułkownik	20/+10	3	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Pistolety	0	5	Mało amunicji

ESAUŁ []

Dowódca



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

SOTNIA MOŁOJCÓW

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Mołojcy strzelcy	10/+5	2	5	4	1	2	Broń ręczna	0	WW	Broń gwintowana
							Licha strzelba	1/0	10/20	
Mołojcy ze spisami	10/+5	2	5	4	2	-	Broń ręczna	0	WW	
							Spisa ¹	0	WW	

1. Sotnia nie jest jednostką samodzielną. Przed bitwą musisz połączyć sotnie w rotę. Rota to od 6 do 12 podstawek i jest najmniejszą samodzielną jednostką mołojców. Aby to oznaczyć jedna podstawka ze spisami jest zamieniana na podstawkę z dowódcą i sztandarem (w walce jest traktowana jak normalna podstawka ze spisami).
2. **"Oj baćku, zbierajcie drużynę!":**
Mołojcy walczyli w mieszanych formacjach – część była uzbrojona w spisy, a część w samopały. Oddają to poniższe zasady:
Formacja w szyku normalnym, może mieć dwa ustawienia – ze strzelcami z przodu, lub ze strzelcami z tyłu. Zamienienie miejscami strzelców i spiśników wymaga jednego Manewru w Ruchu, lub Manewru Specjalnego.
Gdy strzelcy są z przodu strzelają normalnie, gdy znajdują się z tyłu za każdą podstawkę rzucasz tylko 1 kostką i nie możesz użyć zasady Broń Gwintowana.
Cała Jednostka ponosi straty równomiernie. Gdy strzelców i spiśników jest po równo gracz decyduje, którą podstawkę zdjąć. Gdy liczba nie jest równa, należy zdjąć podstawkę tej części formacji, która jest liczniejsza.
3. **"Sławne to wojsko zaporoskie":**
Kozacka piechota często wykazywała się dużym indywidualizmem i np. potrafiła walczyć w rozproszeniu. Gracz może wystawiać i działać piechotą z tą zasadą w rozproszeniu:

- Mołojcy - strzelcy mogą zaczynać grę w Szyku Rozproszonym. Mogą jako Manewr w ruchu/Manewr Specjalny, zmienić szyk z rozproszonego na normalny. Rozproszenie wymaga wydania Punktu Rozkazu przez Dowódcę w zasięgu 20 cm (z wyjątkiem sytuacji gdy Jednostka jest wystawiana w rozproszeniu). Mołojcy ze spisami, muszą jednak pozostać w szyku normalnym. Dodatkowo strzelcy z roty nie mogą odejść dalej niż 10 cm od mołojców ze spisami i ich podstawki muszą pozostać do 2 cm od siebie. Jeżeli Jednostka zostanie ostrzelana i najbliższa podstawka od strzelającego to rozproszeni mołojcy strzelcy to cała Jednostka traktowana jest jakby była w Szyku Rozproszonym (wróg ma -1 do trafienia). Jeżeli Najbliższa podstawka to mołojcy ze spisami to cała Jednostka jest traktowana jakby była w szyku normalnym. Jeżeli z rozproszoną Jednostką zetknęłaby się Szarżująca wroga Jednostka (także gdy szarżujący zetknęliby się z mołojcami ze spisami) to przed wykonaniem ruchu przez szarżującego należy połączyć strzelców z mołojcami ze spisami i wykonać test Wyszkolenia Jednostki. Nie zdany test oznacza że mołojcy zostają Zdezorganizowani. Strzelców po takiej ucieczce możesz dostawić z dowolnej strony spiśników.*
4. Spisy powinny mieć ok. 3-3,5 cm długości (należy je w razie czego przyciąć).
 5. Można im dokupić kobylice.

SOTNIA MOŁOJCÓW REJESTROWYCH

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Mołojcy rejestrowi	10/+5	2	6	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Strzelcy wyborowi
Rejestrowi weterani	10/+5	2	6	5	2	2	Dobra strzelba	2/0	10/25	

1. "Sławne to wojsko zaporoskie":

Kozacka piechota często wykazywała się dużym indywidualizmem i np. potrafiła walczyć w rozproszeniu.

Gracz może wystawiać i działać piechotą z tą zasadą w rozproszeniu:

Mołojcy rejestrowi mogą zaczynać grę w Szyku Rozproszonym. Mogą jako Manewr w ruchu/Manewr Specjalny, zmienić szyk z rozproszonego na normalny. Rozproszenie wymaga wydania Punktu Rozkazu przez Dowódcę w zasięgu 20 cm (z wyjątkiem sytuacji gdy Jednostka jest wystawiana w rozproszeniu).

2. Można im dokupić kobylice.

SOTNIA JAZDY

Dragonia



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kozacy konno	20/+10	2	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Dragoni
Doborowi konno	20/+10	2	6	5	2	2	Spisa (konno) ²	0/1	WW	Broń gwintowana ¹
Kozacy pieszo	10	2	5	4	2	2	Spisa (pieszo) ²	0	WW	Zwiadowcy
Doborowi pieszo	10	2	6	5	2	2	Licha strzelba	1/0	10/20	Lekka jazda /Harcownicy ³

1. Strzelając z konia nie mogą użyć zasady Broń gwintowana
2. Spisy powinny mieć ok. 3-3,5 cm długości (należy je w razie czego przyciąć).

3. Po zejściu z koni muszą walczyć w szyku Rozproszonym (stąd zasada Harcownicy).

TABOR KOZACKI

Tabor



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Wóz taborowy	10	13/5	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Wóz taborowy
							Licha strzelba	1/0	10/20	Dużo amunicji
										Broń gwintowana
Wóz z działkiem	10	13/5	5	4	1		Broń ręczna	0	WW	Wóz taborowy
						1	Śmigownica - kula	5	25/60	Dużo amunicji
						2	-kartacz	3	20	

1. Zębate łączenie wozów:

Kozacy często stosowali zębate łączenie wozów - tylne koło pierwszego wozu było łączone z przednim jadącego za nim. Połączony w ten sposób tabor, mógł się w miarę szybko poruszać.

Kozacki tabor może poruszać się o 10 cm nawet, gdy jest spięty.

CZERŃ

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Czerń	10/+5	2	5	3	2	0	Broń chłopska	-1/-1	WW	Hołota Niesubordynowani Rabusie Słaba dyscyplina taktyczna

1. Czerń podzielona była na sotnie, ale był to podział tylko teoretyczny. Na polu walki łączyli się w mniejsze lub większe

kupy. Z tego powodu w Strukturze armii czerń występuje w watachach o różnej liczebności.

PLASTUNY (ZWIADOWCY)

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Plastuny	15	2	7	5	1	2	Broń ręczna Licha strzelba	0 1/0	WW 10/20	Harcownicy Zwiadowcy Broń gwintowana Samodzielność

1. Podstawka plastunów ma 2 punkty Siły.
2. Niezależnie od wyników Zwiadu możesz ich rozstawić w Zasadzce lub na Dalekim obejściu. Nie liczą się do limitu oddziałów, które możesz umieścić w Zasadzce i na Dalekim

obejściu. Zasada ta działa niezależnie od Scenariusza czy wybranych przez przeciwnika Taktyk, chyba że dany Scenariusz/Taktyka wyraźnie stwierdza inaczej.

HARCOWNICY

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Harcownicy	10/+5	2/5 ²	7	5	2	2	Broń ręczna Pistolety Dobra strzelba	0 0 2/0	WW 5 10/25	Harcownicy Strzał w szarży - pistolet Broń gwintowana Samodzielność

1. Podstawka harcowników ma 2 punkty Siły.
2. Choć są słabo opancerzeni to doskonałe zdolności walki sprawiają, że w Walce Wręcz należy ich traktować tak jakby mieli Odporność: 5.

3. Niezależnie od wyniku Zwiadu mogą wykonać Forsowny Marsz. Nie liczą się do limitu oddziałów, którymi możesz wykonać Forsowny Marsz. Zasada ta działa niezależnie od Scenariusza czy wybranych przez przeciwnika Taktyk, chyba że dany Scenariusz/Taktyka wyraźnie stwierdza inaczej.

Specjalizacja

Podjazd otrzymuje możliwość modyfikacji zasad przez wybranie „specjalizacji” albo wystawienie Bohuna.

Decyzję należy podjąć na etapie przygotowania rozpiski.

Wojsko zahartowane w boju

Zwiększ koszt podjazdu o 1 PS.

- Podjazd nie może wystawiać czerni
- Twój dowódca ma Dowodzenie ■■■ (można je powiększyć do ■■■■ za 1 PS)
- Jeśli wystawiasz Esauła to ma on Dowodzenie ■■
- Jeśli Podjazd ma wykupione wszystkie poziomy, to za 1 PS możesz wystawić 4 podstawki harcowników (zamiast 2). Mogą tworzyć jeden czteropodstawkowy oddział, albo 2 oddziały po 2 podstawki.

Orda z pomocą przyszła

- Podjazd nie może wystawiać czerni
- Podjazd otrzymuje darmowych, obowiązkowych kazindzi (w ramach jednostek dodatkowych) 4 podstawki na poziomach do PS:7, 6 podstawek na poziomie PS:8
- Zamiast czteropodstawkowej sotni rejestrowych w podstawie Podjazdu wystawiasz trzy-podstawkowy torhak ordyńców
- Na poziomach PS:5 i PS:7 możesz wybrać trzy-podstawkowy torhak ordyńców, ale możesz mieć ich maksymalnie dwa torhaki ordyńców w Podjeździe.
- Możesz wystawić maksymalnie 6 wozów.
- Dowódca i Esauł traktują wszystkich Tatarów jako Niesubordynowanych.
- Zamiast Esauła możesz wystawić Mirzę z Dowodzeniem ■. Mirza traktuje Kozaków jako Niesubordynowanych.
- Tatarzy korzystają z następujących zasad specjalnych:
Pływanie, Doskonali łucznicy, Dobrzy wojownicy, Tam dużo Myłtyków, A wzrok mają lepszy i bardziej przenikliwy

Komunikiem Kozacy ruszyli

- Możesz wymienić na sotnie jazdy obie sotnie rejestrowych z podstawy (sotnie liczą tyle samo podstawek, co sotnie rejestrowych)
- Jeśli wymieniasz tylko sotnię czteropodstawkową, możesz wymienić ją na dwie sotnie po dwie podstawki (możesz je powiększyć do 4 podstawek).
- Możesz wystawić maksymalnie 4 wozy.
- Esauł jest wystawiany konno (ma statystyki Pułkownika)
- Jeśli Podjazd ma wykupione wszystkie poziomy, to przy wystawieniu plastunów otrzymujesz drugi dwupodstawkowy oddział plastunów za darmo.
- wystawienie czerni kosztuje 2 PS

Powstańcy chłopscy

Zmniejsz koszt podjazdu o 1 PS

Podjazd otrzymuje następujące zasady:

- Posłuch
- Na własnej ziemi
- Pomoc miejscowych
- Lokalni informatorzy

- Podjazd nie może wystawiać czerni jako jednostki dodatkowej, zamiast tego jest ona w strukturze Podjazdu.
- Zamiast dwóch sotni rejestrowych wystawiasz w podstawie dwie watahy czerni (4 czarne podstawki oraz 6 szarych).
- Na poziomie PS:4 i PS:6 nie możesz wystawić sotni rejestrowych zamiast nich możesz wystawić watahy czerni (8 czarnych podstawek i dwie szare).
- Możesz połączyć dwie watahy czerni w jedną dużą, liczącą maksimum 20 podstawek. +1 PS za wystawienie 8 podstawek czerni oraz 1 podstawkę Czerńców.

Możesz dołączyć Czerńców do watahy czerni zastępując zwykłą podstawkę. Morale watahy rośnie o 1.

- Wozy z działkami nie mogą korzystać z zasady szybkie ładowanie.
- Jeśli wystawiasz 3 watahy czerni, to Posłuch otrzymuje też Esauł.

Bohun

Podjazdem może dowodzić Bohun. Koszt ulega zmianie (z 3 PS na 2 PS) w stosunku do tego opublikowanego w pdf z zasadami Bohuna.

Bohun korzysta ze statystyk Pułkownika kozackiego oraz posiada zasadę Charyzmatyczny dowódca

Zasady specjalne

Charyzmatyczny dowódca

Jednostki oraz inni dowódcy z podjazdu/pułku/zgrupowania w promieniu 20 cm od Bohuna otrzymują +1 do testów Morale.

Koszt Podjazdu rośnie o 2 PS. Nie może on wystawiać czerni, ale za to jedna sotnia mołojców rejestrowych może zostać awansowana na weteranów albo jedna sotnia jazdy może zostać awansowana na doborową. Bohun ma Dowodzenie 4, którego nie można podnieść za Punkty Siły.



"Kiedy kozak nie ma wody, błota albo jam, to przepadł"

Kozacy wobec słabości swojej kawalerii unikali walki w otwartym polu, starając się zawsze maksymalnie wykorzystać warunki terenowe.

W czasie przygotowania scenariusza lub bitwy, na etapie sprawdzania wyników Zwiadu, grający Kozakami może zmniejszyć ilość własnych punktów Zwiadu o 6 (o ile tyle ma) aby przesunąć jakiś z elementów terenu o 30 cm. Nie można przesunąć w ten sposób terenu kluczowego dla scenariusza (mostu, rzeki itp.). Można przesunąć w ten sposób tylko 1 element terenu.

Lokalni informatorzy

Podjazd ten może przerzucić jedna kość podczas losowania scenariuszy (jeśli jest Słabszy) lub kazać przeciwnikowi przerzucić kość (jeśli jest Silniejszy).

W przypadku konfliktu z inną, podobną zasadą (np. Tatary gromić) o kolejności przerzutu decyduje gracz Silniejszy.

Na własnej ziemi

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

Pomoc miejscowych

Podjazd z tą zasadą może wystawić dwa Modele Specjalne, zamiast jednego, ale jednym z nich musi być model Chłopskiego Przewodnika lub Chłopskiego Informatora.

Posłuch

Dowódca Pułku, Zgrupowania lub Podjazdu z tą zasadą, wydając Rozkaz, może raz na turę zignorować zasadę Niesubordynowani.

