

## Wojska ejaletu egipskiego

W latach 1515-1517, w toku kilku kampanii wojennych, armia turecka sułtana Selima I Groźnego pokonała armie egipskich mameluków i wcieliła Egipt do Imperium Osmańskiego. Z podbitego kraju utworzono ejalet egipski, którym w teorii kierował wyznaczony przez Stambuł bej. W rzeczywistości jednak prawdziwa władza leżała w rękach lokalnych emirów mameluckich, którzy prowadzili dość niezależną politykę. Tak długo jednak jak strumień zboża i pieniędzy płynął z Kairu do Stambułu, tak długo w tym ostatnim przyomykano na to oczy.

W Egipcie stacjonowało silne zgrupowanie wojsk tureckich: siły garnizonowe to blisko 10 000 ludzi, z tego 8000 rekrutowanych lokalnie (głównie egipskich janczarów i azabów). To jednak kawaleria była podstawą sił zbrojnych w tej prowincji. 12 lub 15 (w zależności od źródła) najważniejszych emirów miało mieć pod swoją komendą łącznie 20 000 jazdy mameluckiej, dodatkowo pomniejsi wodzowie i bejowie mogli na czas wojny wystawić kolejne 18 000 jazdy. Egipt był też zobligowany do wystawiania kontyngentu wojskowego na wypadek wojen z udziałem Imperium – zarówno w Azji, jak i w Europie. Biorąc jednak pod uwagę położenie geograficzne i problemy logistyczne, mamelucy i egipscy janczarzy nie brali udziału w każdej wyprawie militarnej Turcji. Ich kontyngenty, wahaające się od 2000 do 3000 ludzi, walczyły jednak na Krecie w czasie wojny toczonyj w latach 1645-1669, a także w kampaniach toczonych od 1683 roku. Pod

Wiedniem miało ich przykładowo walczyć przynajmniej 3400, zapewne głównie jazdy.

Legendarną formacją przez wieki kojarzoną z Egiptem byli mamelucy, którzy od połowy XIII wieku rządili Egiptem. Formowani z chłopców kupowanych w ościennych krajach, tworzyli formację żołnierzy-niewolników, znaną jako jedna z najlepszych formacji kawalerii w historii. W XVII wieku większość mameluków wywodziło się spośród Czerkiesów i Gruzynów, którzy często byli skonfliktowani z rządzącymi Egiptem Turkami. Mamelukom nie wolno było nosić tureckich strojów, charakteryzowali się więc nakryciami głowy zwanymi 'zamt' (z reguły czerwonymi), okryciem wierzchnim znanym jako 'maluta' a także kaftanami z obcisłymi rękawami. Uzbrojeni w szable, łuki i dziryty; dosiadający doskonałych koni, a od dziecka szkoleni w sztuce wojennej, mamelucy byli niezrównaną jazdą, brakowało im jednak często dyscypliny.

Podstawą piechoty w armii egipskiej byli janczarzy, rekrutowani lokalnie, głównie spośród ludności arabskiej. Co ciekawe, zachowało się sporo wzmianek źródłowych o tym, że przynajmniej część ich jednostek miała charakter dragonii, dosiadała bowiem w czasie swoich przemarszów koni. Pozostałe formacje to gonullu (czasami rekrutowani spośród plemion nomadów), tureccy sipahowie osadzeni w Egipcie, a także azabowie i tufekczci, tak jak i janczarzy, rekrutowani z lokalnej ludności arabskiej.

## MAMELUCY

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Mamelucy	20/4+20	3	6	4	2	1	Broń ręczna	0	WW	Doborowa kawaleria
Doborowi mamelucy	20/4+20	3	6	5	2	1	Łuk	0/-1	10/20	
							Kalkan	-	WW	
							Dziryty	0	5	

### 1. Dziryty

Część mameluków była wyposażona w dziryty.

*Raz na bitwę – w pierwszej w bitwie Szarzy lub Kontrszarzy możesz obrzucić wroga dzirydami (na zasadach Strzałuw Szarzy). Nie powoduje to utraty amunicji, ani nie potrzebujesz amunicji by tak zaatakować*

2. **Szkoleni od dziecka** – jednostka otrzymuje dodatkową kość w Walce Wręcz za każde dwie swoje walczące podstawki (również wtedy, kiedy jest zdezorganizowana) oraz jej Odporność w Walce Wręcz rośnie do 4 (sumuje się z kalkanami).



# JANCZARZY EGIPSCY

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Janczarzy egipscy	10/45	2	5	4	2	2	Broń ręczna Janczarka	0 2/0	WW 10/35	Słaba dyscyplina taktyczna Kontrmarsz



## 1. Walka w rozproszeniu:

Ikonografia i źródła pisane zdają się potwierdzać tezę, iż janczarzy często walczyli w rozproszeniu, czasem tylko formując głębokie kolumny. Gracz może wystawić i działać janczarami w rozproszeniu:

Janczarzy mogą zaczynać grę w Szyku Rozproszonym. Mogą jako Manewr w ruchu/Manewr Specjalny, zmienić szyk z Rozproszonego na Normalny i odwrotnie. Nie mogą zmieniać szyku w trakcie szarży. Przejście w Szyk Rozproszony wymaga dodatkowo wydania Punktu Rozkazu przez Dowódcę w zasięgu 20 cm (z wyjątkiem sytuacji, gdy oddział jest stawiany w rozproszeniu na początku bitwy).

## Podragonięci janczarzy

### Poziom podjazd

Janczarzy w podjeździe dają +1 Punkt Zwiadu za każde 2 podstawki. Dodatkowo, gdy poruszasz ich w pierwszej turze gry i na początku tury znajdują się dalej niż 30 cm od wroga, możesz ich poruszyć o 20 cm, tak jakby byli jazdą.

### Poziom dywizja

Jeżeli w pierwszej turze bitwy regiment znajduje się dalej niż 30 cm od wroga, to może się poruszyć o 20 cm (jeżeli nie ma dział) lub 15 cm (jeżeli ma działa). W kolejnych turach gry regiment traktowany jest jak normalny regiment piechoty

## Wystawianie wojsk egipskich na poziomie Dywizja

Pułki mameluków i janczarów egipskich możesz wystawić w ramach Dywizji „Armia ejalatu antolijskiego (1648-1676)” w ramach pułków dodatkowych (maksymalnie jednym po jednym pułku obu rodzajów). Jeśli wystawiasz oba pułki, Twoja dywizja może liczyć 6 pułków, nawet jeśli nie wystawiasz pułku sojuszników. Jeśli nie wystawiasz pułku mameluków, możesz wystawić sześciopodstawkowy oddział doborowych mameluków w ramach jednostek dodatkowych (koszt to 3 PS).

# Podjazd z ejaletu egipskiego (1648-1676)

Zasady specjalne:

PODRAGONIENI JANCZARZY „WOJSKO WYBORNYM OŻYWIONE DUCHEM”,  
„ZAPEŁNIŁY SIĘ NIMI. GÓRY I RÓWNIANY...”



Sandzakbej

Azabowie

PS: 5



Chorągiew doborowych mameluków



Chorągiew mameluków



Ala sipahów anatolijskich



Ala sipahów anatolijskich



Ala sipahów anatolijskich

PS: 6



Dżemat tufekczy



Dżemat tufekczy

ALBO



Dżemat janczarów egipskich



Dżemat janczarów egipskich

PS: 7



Chorągiew doborowych mameluków



Dżemat gönüllü

ALBO

PS: 8



Ala sipahów anatolijskich



Dżemat janczarów egipskich

ALBO



Dżemat janczarów egipskich

Salahoz



PS: 9



Ala sipahów anatolijskich



Chorągiew mameluków

ALBO

PS: 10



Dżemat gönüllü



Chorągiew mameluków

ALBO

## UWAGI:

- \* Możesz wymienić jedną alę sipahów na tak samo liczny dżemat Gönüllü
- +1 PS za 6 podstawek azabów. Azabowie są wystawiani w watach liczących 6-12 podstawek.
- +1 PS za 3 podstawki jazdy lub janczarów.
- +1 PS za Agę
- +1 PS za Salahoz. Salahoz wystawiasz za darmo jeśli Twój podjazd ma wykupione wszystkie poziomy oraz wystawiasz 12 podstawek azabów.

- \* Jeden dżemat Gönüllü może być wyposażony w kalkany, jeden może być wyposażony we włócznie (może to być ten sam dżemat)
- \* Maksymalnie połowa al sipahów może być wyposażona w kalkany.
- \* Maksymalnie połowa al sipahów może być wyposażona we włócznie.
- \* Sipahowie anatolijscy mogą tworzyć skwadrony liczące do 8 podstawek.



Aga (konno)



# Pluk: mameluków 1648-1676

Zasady specjalne:



PS: 5



Chorągiew  
doborowych  
mameluków



Chorągiew  
doborowych  
mameluków



Chorągiew  
mameluków



Chorągiew  
mameluków

PS: 5



Chorągiew  
mameluków

PS: 6



Chorągiew  
doborowych  
mameluków

PS: 7



Chorągiew  
mameluków

PS: 8



Chorągiew  
doborowych  
mameluków




Aga (konno)

## UWAGI:

+1 za 3 dowolne podstawki.

+1 PS za Emira  zamiast .

\*Emir korzysta ze statystyk Sandżakbeja.

+1 za Agę .

# Pluk janczarów egipskich (1648-76)

Zasady specjalne:  
PODRAGONIENI JANCZARZY



Artyleria:  
(Darbzen 300 dirhemów)

PS: 3



Dzemat janczarów egipskich



Dzemat janczarów egipskich

PS: 4



Dzemat janczarów egipskich



Kethüda (pieszo)

Mehter






PS: 5



Dzemat janczarów egipskich



**UWAGI:**

- +1 PS za Agę   zamiast  
- +1 PS za Kethüde 
- +1 PS za Mehter.
- +1 PS za lekkie działo.
- +1 PS za 4 podstawki janczarów.