



Lekka jazda chorwacka

Historia formacji

W XVII wieku nieregularne oddziały piechoty i jazdy chorwackiej stanowiły ważny element tzw. Pogranicza Wojskowego na granicy Cesarstwa i Turcji. W skład obydwu formacji wchodziłi, oprócz Chorwatów i Węgrów, liczni uciekinierzy z terenów pod panowaniem tureckim. Po wybuchu wojny trzydziestoletniej w 1618 roku, rozpoczął się proces formowania regularnych regimentów chorwackich, służących jako lekka jazda w składzie armii cesarskiej. Oddziały takie tworzyli zarówno chorwaccy jak i węgierscy szlachcice, a wśród ochotników znajdowali się żołnierze z Bałkanów, Polacy czy nawet Kozacy. Najsłynniejszym dowódcą tej formacji był pochodzący z Cypru Johann Ludwig hrabia Isolano (1568-1640), który w 1632 roku został mianowany pułkownikiem-komendantem wszystkich Chorwatów i lekkiej jazdy w armii cesarskiej.

Organizacja

Chorwaci tworzyli kompanie jazdy liczące najczęściej ok. 50-100 ludzi, chociaż zdarzały się i takie mające kilkuset żołnierzy. Łączono je w regimenty złożone z 5 do 10 kompanii. Wiele jednostek chorwackich tworzone tylko na potrzeby danej kampanii, rozwiązując oddziały zaraz po zakończeniu walk. W 1636 roku armia cesarska miała aż 19 regimentów takiej jazdy, pod koniec wojny trzydziestoletniej już tylko 4 lub 5, które zresztą zwinięto w 1648 roku. W służbie wciąż jednak pozostawały na połę nieregularne oddziały na Pograniczu Wojskowym, a w czasie kolejnych siedemnastowiecznych konfliktów z Turcją tworzone znów regularne jednostki.

Uzbrojenie

Żołnierze formacji chorwackich nie nosili uzbrojenia ochronnego. Miało się ono pojawić w oddziałach tego typu w latach 80. XVII wieku. Podstawowym uzbrojeniem były szabla, pistolety i arkebuz – dlatego według oficjalnej klasyfikacji armii cesarskiej jazda chorwacka należała do arkebuzerów właśnie. Oczywiście żołnierze nader często stosowali też dodatkowy oręż według własnych preferencji. Stąd też na uzbrojeniu Chorwatów bywały koncerze, pałasze, nadziaki czy siekierki. Do naszych czasów zachowało się kilka przepięknych sztandarów jazdy chorwackiej zdobytych przez Szwedów w czasie wojny trzydziestoletniej. Mamy też przekazy o kolorach strojów – najwyraźniej do ulubionych należały czerwień, zieleń i niebieski. Jest jednak mało prawdopodobne, by nawet w ramach jednej kompanii zachowywano jakąś formę uniformizacji. Tak jak w przypadku jazdy węgierskiej czy polskiej, każdy z żołnierzy ubierał się raczej według własnego upodobania.

Taktyka

Jazda chorwacka nadawała się idealnie do „małej wojny” – podjazdów rozpoznawczych, łupieżczych rajdów czy ataków na linie zaopatrzenia. Jej żołnierze stali się uosobieniem rabusia z okresu wojny trzydziestoletniej i w taki też sposób zapisali się w folklorze ludowym w wielu krajach niemieckich. Inaczej oczywiście postrzegano ich na terenach Pogranicza Wojskowego, gdzie byli obrońcami w obliczu ataków tureckich.

LEKKA JAZDA CHORWACKA

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Lekka jazda chorwacka	20/+20	2	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Lekka jazda Zwiadowcy Rabusie Mało amunicji
							Pistolety	0	5	
							Arkebuz	1/0	10/20	

Zasady specjalne

Pływanie:

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 wkraść 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 Wyszkolenia. 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 Ucieczki 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, rzucasz dwa testy Wyszkolenia zamiast jednego, jeżeli Ucieka – trzy. Tak jak normalnie – każdy niezdany test oznacza 1 lub 2 punkty strat.

Poślijcie Chorwatów!

Lekka jazda chorwacka była zawsze używana w armii cesarskiej do zadań rozpoznawczych.

Regiment chorwacki musi być desygnowany jako Straż Przednia w dywizji cesarskiej.



Regiment Jazdy Chorwackiej (1657-60)

Zasady specjalne:
PŁYWANIE, POŚLIJCIE CHORWATÓW!



PS: 4

Kompania Chorwatów Kompania Chorwatów Kompania Chorwatów Kompania Chorwatów

PS: 5

Kompania Chorwatów

PS: 6

Kompania Chorwatów

UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za 3 dodatkowe podstawki Chorwatów
- * Możesz wystawić regiment jako Podjazd. W takim wypadku
 - a) Dowodzenie Pułkownika wynosi i za 1PS może zostać powiększone do
 - b) Podjazd traci zasadę "Poślijcie Chorwatów"

Podjazd graniczny (1660-64)

Zasady specjalne:
NA WŁASNEJ ZIEMI, PŁYWANIE (TYLKO LEKKA JAZDA CHORWACKA)

PS: 4

Kompania Chorwatów

Kompania Chorwatów

Kompania kirasjerów z arkebuzami

Kompania kirasjerów z arkebuzami

Pułkownik

PS: 5

Kompania kirasjerów z arkebuzami

Kompania Chorwatów

PS: 6

Kompania Chorwatów

PS: 7

Kompania kirasjerów z arkebuzami

Kompania Chorwatów

Major

UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika
- +1 PS za Majora . Jeżeli podjazd ma wystawione wszystkie poziomy włącznie z PS:7, Major jest darmowy
- +1 PS za 3 podstawki jazdy chorwackiej
- Jednostkowe kompanie nie mogą działać samodzielnie. Musisz je połączyć w Skwadrony z innymi kompaniami (minimalny Skwadron to 2 podstawki)
- Kirasjerzy nie mogą mieć pancerzy.

Dywizja cesarska na granicy z Siedmiogrodem (1660-61)

Zasady specjalne:
NIE PRZYSTĘPUJ ZATEM...



Podstawa dywizji



Dodatkowe pułki (maks. 2)



Artyleria



UWAGI:
+ 1 PS za każde lekkie działo
+ 2 PS za średnie działo

Jednostki dodatkowe (liczba regimentów + 1)





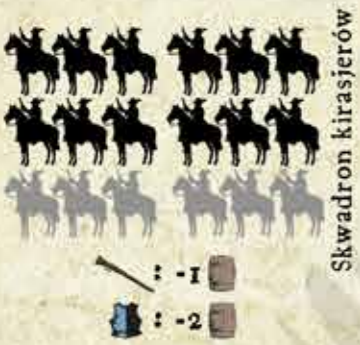
Zasady specjalne:
DRYL WOJSKOWY, ROZBUDOWANY SZTAB



Straż przednia:



Podstawa Zgrupowania:
PS: 7



UWAGI:

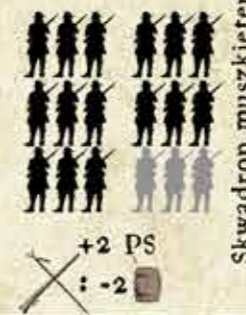
+1 PS za Generała
+1 PS za Majora



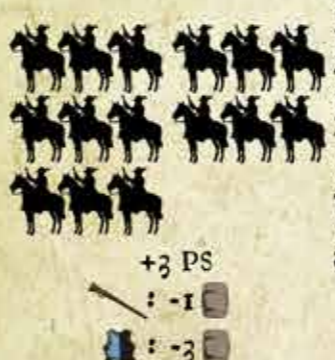
Dodatkowe jednostki:
poziom I



ALBO



poziom II



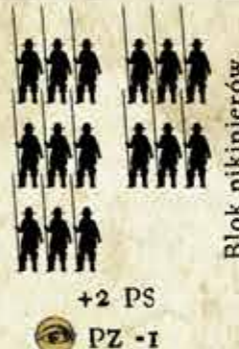
ALBO



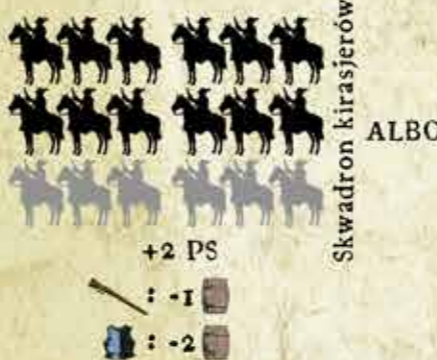
poziom III



ALBO



poziom IV



ALBO



UWAGI:

+1PS za Pułkownika
+1PS za Kapitana
+1PS za 2 podstawki dowolnych kirasjerów, z podstawy lub jednostek dodatkowych.
+1 PS za 3 podstawki dragonów lub Chorwatów z podstawy lub jednostek dodatkowych.
+1 PS za 4 dowolne podstawki muszkietierów albo pikinierów z podstawy lub jednostek dodatkowych.

* W całym Zgrupowaniu nie możesz mieć więcej niż 2 skwadrony kirasjerów weteranów.
* W całym Zgrupowaniu nie możesz mieć więcej bloków pikinierów niż skwadronów muszkietierów.
* Możesz utworzyć maksymalnie jedną batalię składającą się z 1 bloku pikinierów, 1-2 skwadronów muszkietierów i 0-2 dział regimentowych.
* Chorwaci nie korzystają z zasad Dryl wojskowy i Rozbudowany sztab.