

ZГРУПОВАНИЕ ШАДЯ ЧОВАЊСКОГО - 1660 ГОК

Notka autorska: poniższe zgrupowanie jest zaadaptowaniem na nowy poziom gry dywizji Iwana Chowańskiego, którą możecie znaleźć w „Armiach Ogniem i Mieczem” ss. 88-90.



Dowódca

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

1. Dowodzenie:



Wojewoda carski i książ Iwan Andrejewicz Chowański (? - 1682) - zaufany cara Aleksego Michajłowicza, dowódca i polityk. Brakowało mu doświadczenia wojskowego, ale mimo to otrzymywał komendę nad armią. Słabo znał się na realiach zachodniej szkoły wojowania, przez co nie potrafił kierować w bitwie oddziałami „nowego stroja” (zwłaszcza jazdy), cechowała go jednak duża odwaga osobista na placu boju. W 1657 roku walczył ze Szwedami, pokonując Magnusa de la Gardie. Pokonany przez siły polskolitewskie pod Połonką, Tołoczynem i Druckiem w 1660 roku. Oskarżony w 1682 roku o spisek na życie rodziny carskiej i ścięty z rozkazu carycy Zofii.

ZASADY SPECJALNE

Niedoświadczony dowódca

Na koniec tury “0”, za każdy oddział z wydanym rozkazem Ruch, otrzymuje 0 PZ (zamiast +2). Dodatkowo, jeżeli ma więcej oddziałów ‘nowego stroja’ (rajtarów, dragonów i żołdatów) niż pozostałych oddziałów, to Dowodzenie Chowańskiego spada do 2. Wozy i działa nie są brane pod uwagę przy obliczeniach.

W obronie sztandaru

W bitwie pod Połonką sotnia zawojewodczików walczyła do końca broniąc sztandaru.

Jeśli wystawiasz sotnię zawojewodczików, może ona przerzucić każdy nieudany test Morale. Wynik drugiego rzutu musisz zaakceptować i nie możesz go ponownie przerzucać.



Zasady specjalne:

NA WŁASNEJ ZIEMI, NIEDOŚWIADCZONY DOWÓDCA,
UMRZEM, ROZWESELIŁM CARA, W OBRONIE SZTANDARU, ZASADZKA



Straż przednia:



Skwadron kozaków służebnych

ALBO



Sotnia podjazdowa

-2
PZ +2
: -2

Podstawa Zgrupowania:

PS: 7



Skwadron dzieci bojarskich



Skwadron rajtarów ★



Blok żołdatów pikinierów



Skwadron żołdatów muszkietierów

-1



Skwadron dworian ★



Rota strzelców grodowych

ALBO



ALBO

-1



Kapitan



Falkonet 1,5 f ★
+1 PS



Wóz transportowy ★
+1 PS

+3
PZ -1



Sotnia zawojewodczików ★
+1 PS
-2

Dodatkowe jednostki:

poziom I



Rota strzelców wybornych ★

ALBO



+2 PS
: -1

Blok żołdatów pikinierów



Falkonet 1,5 f ★
+1 PS

poziom II



Skwadron dzieci bojarskich

ALBO



Skwadron rajtarów ★

ALBO



Rota strzelców grodowych

+1 PS
: -1

+2 PS
-1

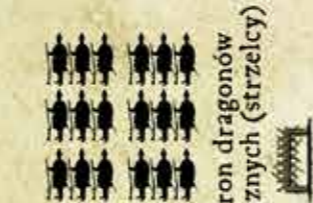
+2 PS
PZ -1



Gołowa

-1

poziom III



Skwadron dragonów pogranicznych (strzelcy)

ALBO



Skwadron dragonów pogranicznych (pikinierzy)

ALBO

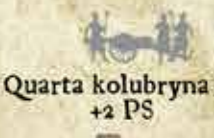


Skwadron rajtarów ★

+2 PS

PZ -1

+2 PS



Quarta kolubryna 5f ★
+2 PS
-1
PZ -1

poziom IV



Skwadron dzieci bojarskich

ALBO



Oddział szlachty przysiężnej

ALBO



Skwadron żołdatów muszkietierów

+1 PS
: -1

+1 PS

+2 PS



Wóz amunicyjny ★
+1 PS
+1
PZ -1

UWAGI:

- +1 PS za Kapitana
- * Jeżeli w Zgrupowaniu masz przynajmniej 2 skwadrony rajtarów, to kapitana możesz wystawić konno

UWAGI:

- +1 PS za 3 dowolne podstawki rajtarów, dworian lub strzelców wybornych.
- +1 PS za 4 podstawki strzelców grodowych lub żołdatów (dowolnych).
- +1 PS za 5 podstawek dzieci bojarskich.
- +1 PS za Gołową
- * Musisz wystawić przynajmniej jeden skwadron dzieci bojarskich w Zgrupowaniu.
- * Możesz utworzyć maksymalnie dwie batalie składające się z bloku żołdatów pikinierów, 1-2 skwadronów żołdatów muszkietierów i 0-1 falkonetu 1,5 f.
- * Kobylice dla dragonów pogranicznych kupowane na etapie konstrukcji armii kosztują 1 PS za 6 elementów.
- * Szlachta przysiężna używa statystyk polskiego pospolitego ruszenia.