

Stefan Czarniecki



Stefan Czarniecki (1599-1665) – jeden z najświetniejszych polskich oficerów XVII wieku, spędził 40 lat w szeregach armii koronnej, przechodząc poszczególne szczeble kariery od towarzysza jazdy kozackiej do hetmana polnego koronnego. Zaciekły przeciwnik Kozaków, zasłynął jednak przede wszystkim z mistrzowskiego prowadzenia wojny szarpanej w czasie „Potopu szwedzkiego”. Poprowadził polską dywizję posiłkową na pomoc Danii, na czele tego zgrupowania walczył od 1660 roku przeciw wojskom moskiewskim. Regalista, zwolennik silnej dyscypliny, co nie zawsze zjednywało mu żołnierzy.

Stefana Czarnieckiego możesz wystawić w *Zgrupowaniu jazdy koronnej 1653-1657*. Będzie ono reprezentowało wojska, na czele których Czarniecki walczył ze Szwedami w kampanii zimowo-wiosennej w 1656 roku.

Czarniecki zastępuje regimentarza (ale korzysta z jego statystyk). Jego Dowodzenie to 4. Nie możesz dokupić mu dodatkowego punktu Dowodzenia za PS. Koszt podstawy Zgrupowania rośnie o 3 PS. Otrzymuje ono następujące zasady:

Pomoc miejscowych

Jedną z podstaw działań partyzantki było zawsze oparcie w miejscowej ludności.

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

Trudy kampanii

Ciągłe walki podczas kampanii zimowo-wiosennej dały się we znaki wojskom polskim. Stany osobowe jednostek były niskie, pojawiły się też kłopoty z zaopatrzeniem.

Połowa Twoich oddziałów (zaokrąglając w górę) zaczyna grę ze znacznikiem strat, którego nie można usunąć przy pomocy Porządkowania. Znaczniki przydziela się na zmianę przed wystawieniem pierwszej jednostki. Pierwszy znacznik przydziela przeciwnik, następny Ty etc. Strat nie można przydzielić husarii.

Tylko jedna chorągiew husarii może być wystawiona z kopiami.

Nie możesz wystawić wozu transportowego.

Mistrz wojny szarpanej

Efekty zwiadu Wymanewrowanie, Chaos, Dalekie obejście, Odcięcie dróg odwrotu i Zasadzka kosztują 2 punkty Zwiadu mniej. Dodatkowo zgrupowanie to może wybrać 2 efekty oddziałujące na przeciwnika.

Partyzanci

Czarniecki często wspierany był przez powstańców chłopskich.

Przed bitwą, w kroku I zanim rozpatrzysz efekt zwiadu rzuć kością

1-2 Partyzanci przyprowadzili jeńców

Otrzymujesz efekt Zwiadu „Pochwycenie języka”

3-6 Partyzanci pojawili się na polu bitwy, aby wesprzeć Cię w walce

Możesz wystawić dodatkowy oddział chłopskich partyzantów liczący 4 podstawki. Może (ale nie musi) zostać on wystawiony na zasadzie Dalekiego Obejścia albo Zasadzki – nie kosztuje Cię to punktów Zwiadu. Chłopscy partyzanci nie zwiększają zwartości ani Zwiadu zgrupowania ani nie dają punktów złamania (kto by się tam przejmował zwykłym chamem..). Oddział otrzymuje zasadę samodzielność i nie może otrzymywać Rozkazów w normalny sposób.

7-8 Partyzanci nekali wrogie wojska podczas przemarszu.

Rozpatrz efekt „straty marszowe”, którego celem jest Twój przeciwnik.

9-10 Partyzanci przygotowali się do polowania na niedobitków z armii przeciwnika

Otrzymujesz efekt zwiadu „Odcięcie dróg odwrotu”

