

Prywatne wojska księcia Jeremiego Wiśniowieckiego



Magnaci kresowi, posiadający ogromne posiadłości na Ukrainie i Podolu, musieli je chronić przed rajdami tatarskimi i rewoltami kozackimi, nic więc dziwnego, że wielu z nich utrzymywał na swoim żołdzie wojska prywatne. Często były to relatywnie małe oddziały – np. chorągiew jazdy i chorągiew piechoty – które w obliczu niebezpieczeństwa powiększono przez powołanie do służby szlachty mieszkającej na ziemiach magnata i przez uzbrajanie lokalnej ludności. Największą z takich prywatnych armii miał do swojej dyspozycji książę Jeremi Wiśniowiecki, który potrafił powołać pod broń 3000-6000 ludzi, wspartych lekką artylerią. W czasie

pokoju magnat utrzymał w ciągłej służbie kontyngent zawodowych, dobrze wyposażonych i dobrze opłaconych, żołnierzy, liczący ok. 1000 ludzi. W skład wojsk prywatnych księcia wchodziły dwie chorągwie husarii (czarna i czerwona), po jednej chorągwi kozackiej, tatarskiej i wołoskiej, przynajmniej jedna chorągiew dragonii a także kilka małych kompanii piechoty niemieckiej (złożonych z muszkieterów). W momencie wybuchu Powstania Chmielnickiego w skład wojsk księcia weszło kilka kolejnych chorągwi kozackich, sformowanych zapewne spośród szlachty mieszkającej na jego ziemiach. Wśród jego oddziałów znalazły się także chorągwie dragonii i piechoty niemieckiej, rekrutowane spośród jego poddanych a szkolonych przez oficerów cudzoziemskich.

W kampanii wiosennej i letniej 1648 roku do oddziałów Wiśniowieckiego dołączyły kolejne oddziały prywatne (np. Janusza Tyszkiewicza), wojska z ordynacji ostrogskiej a także gwardia królewska pod oberszterem Samuelem Osińskim. Pomiędzy 26 i 28 lipca 1648 roku połączone wojska dowodzone przez księcia pokonały Kozaków pułkownika Krzywonosy pod Konstantynowem – był to jeden z nielicznych sukcesów strony polskiej w początkowej fazie Powstania Chmielnickiego.

Drży ze strachu czerń kozacza

Grając przeciwko armii kozackiej otrzymujesz 2 znaczniki (3, jeśli grasz na poziomie Zgrupowanie). Możesz ich użyć, aby przeciwnik otrzymał -1 do testu Morale. Możesz użyć maksymalnie 1 znacznik na rzut. Musisz zdecydować o użyciu znacznika przed rzutem. Jeśli to zrobisz, przeciwnik nie może w żaden sposób zmodyfikować ani przerzucić tego testu.

Wojska nadworne księcia Jeremiego Wiśniowieckiego – 1618 rok

Zasady specjalne:

PEŁNIENIE, NA WŁASNEJ ZIEMI, DRŻY ZE STRACHU CZERN KUZACZA...



Jeremi Wiśniowiecki

Wolontarze

Lekkie
działo

PS: 6



Chorągiew
husarii



Chorągiew pancerna



Chorągiew wotowska



Kompania dragonów
(doborowych)



PS: 8



Kompania piechoty
(muszkietierów
nowego typu)



Chorągiew tatarska



Porucznik



PS: 9



Kompania dragonów



PS: 10



Kompania piechoty
(muszkietierów
nowego typu)



PS: 12



Chorągiew
husarii



UWAGI:

- * Husarię możesz wystawić z kopiami (nie generuje Punktów Zwiadu) lub bez (generuje Punkty Zwiadu).
- +1 PS za wystawienie lokalnej szlachty, klientów księcia Jeremiego (wolontarzy). Tworzą oni chorągwie po 2-3 podstawki. Ignorują oni zasadę Rabusie. Wiśniowiecki wydając im Rozkaz ignoruje ich zasadę Niesubordynowani.
- +1 PS za 3 podstawki Wołochów, Tatarów lub muszkietierów.

- +1 PS za wystawienie falkonetu 1,5 f. Zamiast falkonetu możesz wystawić organki. Jeśli to zrobisz, to kompanię piechoty na PS:8 możesz powiększyć do 3 podstawek.
- +1 PS za zwiększenie dowodzenia Porucznika do
- * Wiśniowiecki korzysta ze statystyk Pułkownika.
- * Podjazd jest podjazdem koronnym.

Zgrupowanie Jeremiego Wiśniowieckiego

Zasady specjalne:

NA WŁASNEJ ZIEMI, PŁYWANIE,
DRŻY ZE STRACHU CZERN KOZACZA

Jeremi Wiśniowiecki

Straż przednia:

Skwadron dragonów
(doborowych)

ALBO



Skwadron Wołochów

ALBO



Skwadron Tatarów

Podstawa Zgrupowania:

PS: 10



Skwadron pancernych ★



Skwadron kozaków



Chorągiew husarska ★★

PZ -1

ALBO



Wolontarze

obniż koszt
Zgrupowania o 1 PS

Rotmistrz

Wóz
transportowy ★

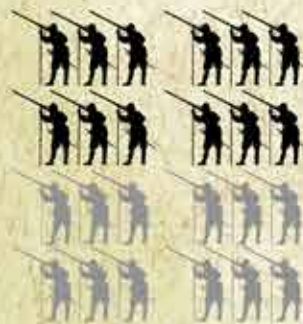
+1 PS

+3

PZ -1

Dodatkowe jednostki:

poziom I

Skwadron muszkietierów
nowego typu

+1 PS

poziom II



Skwadron kozaków

+2 PS

PZ +1

ALBO



Wolontarze

+1 PS

PZ +1

poziom III



Skwadron kozaków

+2 PS

-1

PZ +1

ALBO



Skwadron dragonów

+2 PS

PZ +2

poziom IV



Chorągiew husarska ★★

+3 PS

-1

PZ -1

ALBO

Skwadron doborowych
kozaków ★

+2 PS

PZ +2



Falkonet 1,5 f

-1

+1 PS



Pułkownik

-1



Rotmistrz

UWAGI:

+1 PS za Rotmistrza.

UWAGI:

- +1 PS za 2 dowolne podstawki kozaków, dragonów, pancernych, Wołochów lub Tatarów, z podstawy lub jednostek dodatkowych.
- +1 PS za dowolne 4 podstawki wolontarzy lub muszkietierów
- +1 PS za Pułkownika
- +1 PS za Rotmistrza.
- * Możesz połączyć chorągwie husarskie w jeden Skwadron.
- * Możesz wystawić husarię bez kopii. Chorągiew bez kopii nie daje kary do i . Jeżeli wystawisz 2 chorągwie bez kopii, to siła zgrupowania jest zmniejszana o 1.

- * Musisz wystawić minimum jeden oddział wolontarzy w Zgrupowaniu
- * Wiśniowiecki korzysta ze statystyk Pułkownika.
- * Wolontarze ignorują zasadę Rabusie. Wiśniowiecki wydając im Rozkaz ignoruje ich zasadę Niesubordynowani.
- * Zgrupowanie jest zgrupowaniem koronnym.