

RZECZPOSPOLITA W PŁOMIENIACH



Podjazd Królestwa Szwecji 1648-60



Oddział wydzielony 1648-1660

Zasady specjalne:

DRYL WOJSKOWY, BELLUM SE IPSUM ALET, DYSCYPLINA, PODRAGONIENI MUSZKIETERZY



Pułkownik

Działo regimentowe

PS: 3



Kompania rajtarów



Kompania rajtarów



Kompania dragonów

ALBO



Kompania muszkietierów nowego typu (weteranów)

PS: 4



Kompania rajtarów (weteranów)

ALBO



Kompania dragonów (weteranów)

ALBO



Kompania muszkietierów krajowych/nowego typu



PS: 5



Kompania rajtarów



Kompania rajtarów

PS: 6



Kompania rajtarów (weteranów)

ALBO



Kompania dragonów (weteranów)

ALBO



Kompania muszkietierów krajowych/nowego typu



Major



UWAGI:

+1 PS za Pułkownika zamiast

+1 PS za Majora

* Możesz wystawić maksymalnie połowę rajtarów z arkebuzami. Jeżeli nie masz żadnej kompanii z arkebuzami, możesz za darmo zamienić jedną dwupodstawkową kompanię rajtarów z podstawy Podjazdu na trzypodstawkową.

* Możesz zamienić maksymalnie 1 kompanię rajtarów z podstawy Podjazdu na tak samo liczną kompanię dragonów lub muszkietierów krajowych/nowego typu.

+1 PS za 2 podstawki dragonów weteranów.

+1 PS za każde działo regimentowe.

* Możesz wystawić działo regimentowe, o ile posiadasz w podjeździe co najmniej 4 podstawki dragonów lub muszkietierów. Jeżeli posiadasz przynajmniej 8 takich podstawek, możesz wystawić 2 działa regimentowe.

PUŁKOWNIK []

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Pułkownik	20/+10	4	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Pistolety	0		5

PODPUŁKOWNIK/MAJOR JAZDY [LUB]

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Major	20/+10	4	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Pistolety	0		5

KOMPANIA RAJTARÓW NAJEMNYCH

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Rajtarzy	20/+10	4	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Strzał w szarży - pistolet
Rajtarzy weterani	20/+10	4	5	5	2	2	Arkebuz	1/0		10/20
							Pistolety	0	5	Doskonała dyscyplina taktyczna

1. Część kompanii może być wyposażona w arkebuzy - szczególnie w Strukturze armii.
2. Jako modeli użyj zestawów SWE-1 i SWE-4 (zależnie od opcji uzbrojenia i opancerzenia).



KOMPANIA DRAGONÓW

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Dragoni konno	20/+10	2	5	4	1	2	Broń ręczna	0	WW	Dragoni
Weterani konno	20/+10	2	5	5	1	2				Kontrmarsz
Dragoni pieszo	10	2	5	4	1	2	Broń ręczna	0	WW	Salwa
Weterani pieszo	10	2	5	5	1	2	Półmuszkiet	3/1	10/25	

KOMPANIA PIECHOTY (KRAJOWA)

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Muskietrzy	10	2	5	4	1	2	Broń ręczna Muskiet	0 3/1	WW 10/30	Kontrmarsz Salwa

1. Można jej dokupić kozły hiszpańskie.

KOMPANIA PIECHOTY (NAJEMNA)

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Muskietrzy	10	2	5	4	1	2	Broń ręczna Muskiet	0 3/1	WW 10/30	Kontrmarsz Salwa
Muskietrzy weterani	10	2	5	5	1	2				

1. Można jej dokupić kozły hiszpańskie.

ARTYLERIA LEKKA

Artyleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Działo regimentowe -3f	10	2	5	5	1		Broń improwizowana	-1/-1	WW	Artyleria
						1	Kula	8	40/80	
						2	Kartacze	3	30	

Zasady specjalne

Dryl wojskowy

Szwedzka armia słynęła z wyszkolenia i potrafiła świetnie manewrować na polu bitwy.

Wszystkie Jednostki w Pułku/Podjeździe z tą zasadą (wyjątkiem artylerii) mogą wykonać jeden dodatkowy Manewr Specjalny, gdy mają rozkaz Obrona. Manewr ten jest darmowy, mogą więc wykonać 2 Manewry Specjalne i strzelić.

Bellum se ipsum alet

Szwedzka armia toczyła wojny na obcych ziemiach. Kontrybucje i rabunki miały zapewnić pieniądze, których nie był w stanie wypłacić skarb państwa. W końcu, jak mawiano: „wojna wyżywi się sama”. Powodowało to, że żołnierze szybko stawali się znienawidzeni przez miejscową ludność, która gdy tylko mogła, mściła się na swoich ciemniźcicielach.

Do określania skali zwycięstwa, za każde 3 podstawki, które Uciekły poza stół, otrzymuje się:

- dodatkowy Punkt Strat w przypadku Podjazdu,
- dodatkowy Punkt Złamania dla pułku w przypadku Dywizji.

Dowódcy, którzy uciekli za stół, liczeni są jako normalne podstawki na potrzeby tej zasady.

Dyscyplina

Szwedzka armia była bardzo zdyscyplinowana i przyzwyczajona do bycia słabszą liczebnie. Nawet nagłe zasadzki, czy ataki z flanki rzadko doprowadzały do dezorganizacji w oddziałach.

Wszystkie Jednostki w armii mogą przerwucić niezdane testy Morale, spowodowane pojawieniem się Jednostek wroga (w wyniku Zasadzki, Dalekiego Obejścia itp.). Dodatkowo Jednostki otrzymują +1 do Morale za liczebność za każde 4, a nie jak standardowo 5 podstawek.

Podragonieni muszkietery

Jako że Szwedom brakowało dragonów, doraźnie sadzano na konie także muszkietery z regimentów piechoty.

Muskietery 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 to możesz ich poruszyć o 20 cm, tak jakby byli jazdą.