



# OGNIEM MIECZEM

HISTORYCZNA GRA STRATEGICZNA

## RZECZPOSPOLITA W PŁOMIENIACH

WOJSKOWOŚĆ RZECZPOSPOLITEJ  
I JEJ SĄSIADÓW W LATACH 1648-1676



## Spis Treści

### **RZECZPOSPOLITA OBOJGA NARODÓW ....4**

#### **WOJSKOWOŚĆ RZECZYPOSPOLITEJ**

#### **OBOJGA NARODÓW..... 9**

#### **LISTA ARMII ..... 13**

KADRA DOWÓDCZA RZECZYPOSPOLITEJ ..... 14

HUSARIA ..... 16

JAZDA KOZACKA I PANCERNI ..... 18

JAZDA WOŁOSKA..... 21

JAZDA TATARSKA ..... 22

PETYHORCY ..... 24

PIECHOTA POLSKO-WĘGIERSKA ..... 26

PIECHOTA WYBRANIECKA/ŁANOWA/DYMOWA ..... 28

POSPOLITE RUSZENIE ..... 30

WOLONTARZE..... 32

DRAGONIA POLSKA..... 33

RAJTARIA..... 35

PIECHOTA CUDZOZIEMSKIEGO AUTORAMENTU ..... 37

PARTYZANCI ..... 39

ARTYLERIA RZECZYPOSPOLITEJ OBOJGA NARODÓW... 41

#### **ZASADY SPECJALNE I SOJUSZNICY..... 43**

##### **PODJAZDY**

PODJAZD KORONNY (1649-52)..... 51

PODJAZD KORONNY (1653-57)..... 52

PODJAZD KORONNY (1658-66)..... 53

PODJAZD KORONNY (1667-72)..... 54

PODJAZD KORONNY (1673-76)..... 55

PODJAZD LITEWSKI (1649-54)..... 56

PODJAZD LITEWSKI (1655-61)..... 57

PODJAZD LITEWSKI (1662-67)..... 58

PODJAZD LITEWSKI (1668-76)..... 59

PARTIA PARTYZANCKA (1656-59)..... 60

PARTIA WOLONTARSKA (1650-66)..... 61

GARNIZON MAGNACKI (1648-60)..... 62

##### **PUŁKI**

PUŁK JAZDY – KORONNY (1650-66)..... 63

PUŁK JAZDY – KORONNY (1667-76)..... 64

DOBOROWY PUŁK JAZDY – KORONNY (1650-66)..... 65

DOBOROWY PUŁK JAZDY – KORONNY (1667-76)..... 66

PUŁK JAZDY – LITEWSKI (1650-72)..... 67

PUŁK JAZDY – LITEWSKI (1673-76)..... 68

DOBOROWY PUŁK JAZDY – LITEWSKI (1650-72)..... 69

DOBOROWY PUŁK JAZDY – LITEWSKI (1673-76)..... 70

PUŁK JAZDY KORONNEJ – LEKKIEJ (1650-76)..... 71

PUŁK JAZDY LITEWSKIEJ – LEKKIEJ (1650-72)..... 72

PUŁK JAZDY LITEWSKIEJ – LEKKIEJ (1673-76)..... 73

REGIMENT DRAGONÓW (1649-76)..... 74

POSPOLITE RUSZENIE ZIEM RUSKICH (1648-60)..... 75

POSPOLITE RUSZENIE LITEWSKIE (1648-60)..... 76

POSPOLITE RUSZENIE ZIEM CENTRALNEJ

I PÓŁNOCNEJ KORONY (1648-60)..... 77

REGIMENT RAJTARÓW (1649-67)..... 78

REGIMENT PIECHOTY CUDZOZIEMSKIEGO

AUTORAMENTU – STAREGO TYPU (1649-56)..... 79

REGIMENT PIECHOTY CUDZOZIEMSKIEGO

AUTORAMENTU – NOWEGO TYPU (1649-76)..... 80

##### **DYWIZJA**

DYWIZJA KORONNA (1649-52)..... 81

DYWIZJA KORONNA (1653-57)..... 82

DYWIZJA KORONNA (1658-66)..... 83

DYWIZJA KORONNA (1667-72)..... 84

DYWIZJA KORONNA (1673-76)..... 85

DYWIZJA LITEWSKA (1649-54)..... 86

DYWIZJA LITEWSKA LEWEGO SKRZYDŁA (1655-61).... 87

DYWIZJA LITEWSKA PRAWEGO SKRZYDŁA (1655-61).. 88

DYWIZJA LITEWSKA (1662-67)..... 89

DYWIZJA LITEWSKA (1668-76)..... 90

### **KOZACZYNA..... 91**

#### **KOZACY – ZARYS WOJSKOWOŚCI..... 94**

#### **LISTA ARMII ..... 96**

KADRA DOWÓDCZA KOZAKÓW ..... 97

PIECHOTA KOZACKA: MOŁOJCY I MOŁOJCY REJESTROWI.. 98

JAZDA KOZACKA ..... 101

CZERŃ KOZACKA ..... 103

TABOR KOZACKI ..... 105

HARCOWNICY ..... 107

ZWIADOWCY KOZACCY – PLASTUNI ..... 108

ARTYLERIA KOZACKA..... 109

#### **ZASADY SPECJALNE I SOJUSZNICY..... 110**

##### **PODJAZDY**

PODJAZD KOZACKI (1648-76)..... 111

##### **PUŁKI**

PUŁK KOZACKI (1648-76)..... 112

DOBOROWY PUŁK KOZACKI (1648-76)..... 113

„PUŁK” CZERNI (1648-76)..... 114

##### **DYWIZJE**

DYWIZJA KOZACKA (1648-76)..... 115

### **KRÓLESTWO SZWECJI ..... 117**

#### **ARMIA KAROLA GUSTAWA ..... 121**

#### **LISTA ARMII ..... 124**

KADRA DOWÓDCZA KRÓLESTWA SZWECJI..... 125

RAJTARIA – REGIMENTY KRAJOWE..... 127

RAJTARIA – REGIMENTY NAJEMNE..... 129

DRAGONIA ..... 131

PIECHOTA – REGIMENTY KRAJOWE..... 133

PIECHOTA – REGIMENTY NAJEMNE..... 135

MARUDERZY ..... 137

ARTYLERIA SZWEDZKA..... 138

#### **ZASADY SPECJALNE I SOJUSZNICY..... 139**

##### **PODJAZDY**

PODJAZD SZWEDZKI (1648-60)..... 143

ODDZIAŁ WYDZIELONY (1648-1660)..... 144

BANDA MARUDERÓW (1656-59)..... 145

PODJAZD PACYFIKACYJNY (1648-60)..... 146

##### **REGIMENTY**

REGIMENT RAJTARII KRAJOWEJ (1648-60)..... 147

REGIMENT RAJTARII KRAJOWEJ – WETERANI (1648-60).. 148

REGIMENT RAJTARII NAJEMNEJ (1648-60)..... 149

REGIMENT RAJTARII NAJEMNEJ – WETERANI (1648-60). 150



REGIMENT DRAGONII (1648-60).....	151
REGIMENT DRAGONII – WETERANI (1648-60).....	152
REGIMENT PIECHOTY KRAJOWEJ (1648-60).....	153
REGIMENT PIECHOTY NAJEMNEJ NOWEGO TYPU (1648-60).....	154
REGIMENT PIECHOTY NAJEMNEJ NOWEGO TYPU – WETERANI (1648-60).....	155
REGIMENT PIECHOTY NAJEMNEJ STAREGO TYPU (1648-60).....	156
REGIMENT PIECHOTY NAJEMNEJ STAREGO TYPU – WETERANI (1648-60).....	157
<b>DYWIZJE</b>	
DYWIZJA JAZDY (1655-60).....	158
DYWIZJA POLOWA (1648-60).....	159
DYWIZJA GARNIZONOWA (1648-60).....	160
<b><u>CHANAT KRYMSKI.....161</u></b>	
<b>WOJSKOWOŚĆ Tatarska.....164</b>	
<b>LISTA ARMII.....166</b>	
KADRA DOWÓDCZA CHANATU KRYMSKIEGO.....	167
JAZDA DOBOROWA.....	168
ORDYŃCY.....	169
KAZINDŻI.....	171
KAPY KUŁŁU.....	172
ARTYLERIA Tatarska.....	172
<b>ZASADY SPECJALNE I SOJUSZNICY.....173</b>	
<b>PODJAZDY</b>	
BESZ-BASZ (1648-76).....	176
WYBORNY KOMUNIK.....	177
<b>PULKI</b>	
CZAMBUL MIRZY (1648-76).....	178
CZAMBUL NOGAJOW (1648-76).....	179
CZAMBUL BEJA/NURADYNA (1648-76).....	180
KORPUS KAPY-KUŁŁU (1648-76).....	181
<b>DYWIZJE</b>	
CZAPUL BEJA (1648-76).....	182
CZAPUL NURADYNA (1648-76).....	183
<b><u>IMPERIUM OSMAŃSKIE.....183</u></b>	
<b>WOJSKOWOŚĆ TURECKA.....186</b>	
<b>LISTA ARMII.....188</b>	
KADRA DOWÓDCZA IMPERIUM OSMAŃSKIEGO.....	189
SIPAHOWIE LENNI.....	191
AZABOWIE.....	193
DELI.....	194
GÖNÜLLÜ.....	195
BESZLI.....	197
SEGBANI.....	199
JANCZARZY.....	200
MEHTER.....	203
SIPAHOWIE KAPIKULARNI.....	204
TUFEKCZI.....	207
ARTYLERIA TURECKA.....	208
<b>ZASADY SPECJALNE I SOJUSZNICY.....209</b>	

## **PODJAZDY**

PODJAZD Z EJALETÓW EUROPEJSKICH (1648-76).....	212
PODJAZD Z EJALETÓW ANATOLIJSKICH (1648-76).....	213
RAJD LUPIEŹCZY (1648-76).....	214
WYCIECZKA SIŁ GARNIZONOWYCH (1648-76).....	215

## **PULKI**

SANDZAK SIPAHOW LENNYCH Z EJALETÓW EUROPEJSKICH (1648-76).....	216
SANDZAK SIPAHOW LENNYCH Z EJALETÓW ANATOLIJSKICH (1648-76).....	217
PROWINCJONALNE WOJSKA NADWORNE Z EJALETÓW EUROPEJSKICH (1648-76).....	218
PROWINCJONALNE WOJSKA NADWORNE Z EJALETÓW ANATOLIJSKICH (1648-76).....	219
PULK JANCZARÓW (1648-76).....	220

## **DYWIZJE**

ARMIA EJALETU EUROPEJSKIEGO (1648-76).....	221
ARMIA EJALETU ANATOLIJSKIEGO (1648-76).....	222

## **CARSTWO ROSYJSKIE.....223**

### **CARSTWO ROSYJSKIE – ZARYS WOJSKOWOŚCI..225**

#### **LISTA ARMII.....228**

KADRA DOWÓDCZA CARSTWA ROSYJSKIEGO.....	229
JAZDA POMIESTNA: DWORIANIE I DZIECI BOJARSKIE.....	230
STRZELCY.....	233
RAJTARIA MOSKIEWSKA.....	235
PIECHOTA SOŁDACKA.....	236
DRAGONIA MOSKIEWSKA.....	237
HUSARZE.....	239
KOZACY SŁUŻEBNI.....	240
KOZACY DOŃSCY.....	240
TATARZY KAZAŃSCY I ASTRACHAŃSCY.....	242
ARTYLERIA.....	243

#### **ZASADY SPECJALNE I SOJUSZNICY.....244**

## **PODJAZDY**

PODJAZD MOSKIEWSKI (1648-76).....	246
ZASIECZNA STRAŻ (1648-76).....	247

## **PULKI**

PULK JAZDY POMIESTNEJ (1648-76).....	248
PULK KOZAKÓW SŁUŻEBNYCH (1648-76).....	249
PRIKAZ STRZELCÓW GRODOWYCH (1648-76).....	250
PRIKAZ STRZELCÓW WYBORNYCH (1648-76).....	251
PULK RAJTARÓW (1648 – 76).....	252
PULK DRAGONÓW (POLOWY) (1648 – 76).....	253
PULK DRAGONÓW (POGRANICZNY) (1648 – 76).....	254
PULK SOŁDACKI (1648 – 76).....	255
PULK KOZAKÓW DOŃSKICH (SOJUSZNICY) (1648 – 76).....	256

## **DYWIZJE**

PULK WOJEWODZINSKI (1648-76).....	257
-----------------------------------	-----



## Chocim 1673

Panie Jezu, któryś jest w Niebiosach, miej nas w swoje opiece! – Maciek powtarza modlitwę, spocone dłonie zaciskają się na drzewcu piki. Idzie w pierwszym szeregu, nieopodal niego sam jenerał Żebrowski prowadzi regiment do ataku. Tureckie szanice są już coraz bliżej, białe czapy janczarów górują nad wałem. Pikinier może się tylko modlić i maszerować w rytm werbli, mając nadzieje, że pierwsza salwa nie trafi w jego oddział. Długie drzewce ciąży w dłoniach, człowiek wolałby mieć w takiej chwili muszkiet – tak by móc odpowiedzieć na ogień przeciwnika. Są już na tyle blisko, że oficerowie nakazują zmienić tempo – regimenty idące do ataku od razu przyśpieszają, Maciek prawie potyka się i pada na ziemię, ale w ostatniej chwili odzyskuje równowagę i biegnie. Obok siebie słyszy przekleństwa i modlitwy, jak zawsze przed uderzeniem na wroga. Nagle huk – turecka piechota oddaje salwę. Tu i ówdzie trafieni żołnierze padają, szyki łamią się podczas gdy kaprale próbują przywrócić porządek. Pada komenda i polscy muszkietierowie zaczynają strzelać. Turcy są jednak dobrze chronieni szanicem – trzeba będzie to zrobić w inny sposób. Regiment dopada wreszcie wału. Żołnierze z trudem pokonują fosę, kolejni zabici padają pod tureckim ostrzałem. Pikinierzy kierują się do wyrwy w palisadzie – Maciek wspina się na wał, pochyla pikę, starając się jednocześnie trzymać równy szyk z towarzyszymi. Obok nich muszkietierowie i dragoni zwierają się w walce wręcz z janczarami – w ruch idą kolby, szable, berdysze i jatagany. Turecka piechota nie ma jednak odpowiedzi na pikinierów – jenerał Żebrowski własnoręcznie zatyka teraz sztandar regimentu na zdobytej pozycji.

To jednak dopiero początek. Na rozkaz oficerów regimenty które dostały się do szaniców rozdzielają się. Część żołnierzy zajmuje pozycję obronną – pikinierzy tacy jak Maciek szykują się na nieuchronny atak tureckiej jazdy. Reszta, nie zważając na bezustanny ostrzał z tureckiego obozu, zaczyna rozkopywać wał i zasypywać fosę. Żołnierze trzaskają się by wykopać nieuszkodzone słupy palisady – trzeba z niej umościć pomosty dla husarii i pancernych czekających po polskiej stronie. Tu i ówdzie żołnierz pada, trafiony celną kulą janczara, ale to nie powstrzymuje pozostałych, wiedzą że nie ma czasu do stracenia.

Turecka piechota wiąże walką muszkietierów – w kilku miejscach dochodzi nawet do zacieklej walki wręcz. Pikinierzy z regimentu Żebrowskiego czekają jednak na groźniejszego przeciwnika. Z tureckiego obozu zbliża się bowiem duży oddział spahisów, wielu z nich trzyma w dłoniach łuki z których szyją do polskiej piechoty. Chorąży regimentu pada, trafiony strzałą w szyję, ale sztandar nie upada na ziemię – dopada go jeden z poruczników. Turecka jazda jest już coraz bliżej, salwa polskich muszkietierów nie powstrzymuje ataku. Maciek zagryza nerwowo wargę, powtarzając w pamięci musztrę, wbitą w głowy pikinierów przez oficerów: 'Składaj pikę na konnego czołem. O ziemię oparłszy pikę przy prawej nodze, na lewą nogę nakłęsz. Szablę przez lewą dobywaj. Stawcie się....' To pomaga opanować strach, tego robaka pełzającego mu teraz w ten i nazad w przetyku.

Spahisi wstrzymują konie tuż przed lasem pik, kilku pechowców nadzieja się na długie drzewca – giną ludzie i konie. Turcy nie zamierzają jednak rezygnować – strzelają z łuków i pistoletów, rzucają dziury, niektórzy zeskakują z koni i próbują dostać się do Polaków pod lasem pik. Żołnierz stojący obok paruje cios Turka, dzięki temu Maciek, wciąż trzymając pikę opartą o nogę, drugą ręką uzbrojoną w rapier przeszywa wroga. Gdzieś z tyłu słychać gromkie 'Jezus, Maryja!' i husaria niczym taran uderza w bok związanej w walce z piechotą jazdy tureckiej. Spahisi odstępują...





ANVS SEP.  
TRIONALIS

MYRMANSKOY  
MORE



RZECZPOSPOLITA  
OBOJGA  
NARODÓW

Arcticus



MARE MEDITERRANEUM

MARMARICA

PARS

CÆ

EGYPTVS

Albani



## Rzeczpospolita Obojga Narodów

**H**istoria XVII-wiecznej Rzeczypospolitej pełna jest zarówno wielkich zwycięstw, jak i wielkich klęsk. To także wiek znakomitych hetmanów, ale i dowódców zupełnie przeciętnych żeby, nie powiedzieć miernych. Rzeczpospolita toczyła w XVII wieku wojny niemal ze wszystkimi sąsiadami i to w rozmaitych konfiguracjach, nierzadko dość zaskakujących.

Może na przykład dziwić fakt, że w czasie „potopu” szwedzkiego, czyli Drugiej Wojny Północnej (1655-1660) Brandenburgia była najpierw polskim oponentem i sojusznikiem szwedzkim, aby po traktatach welawsko-brygdoskich (1657) przejść do obozu antyszwedzkiego – wspólnie z Rzeczpospolitą, Danią i Cesarstwem. Nie mniej zaskakujący może być także fakt, że Tatarzy, nieprzejednani od lat przeciwnik Rzeczypospolitej i sojusznik Kozaczyzny, w okresie „Potopu” opowiedzieli się po stronie polskiej. Tatarzy zaznaczyli swoją obecność m. in. najazdem na elektorskie Prusy Książęce, w kampanii przeciwko wojskom siedmiogrodzким Jerzego II Rakoczege, a przede wszystkim w kampanii na Ukrainie w 1660 roku.

Już w latach 30-tych doszło do praktycznej weryfikacji na polu bitwy reform wprowadzonych przez Władysława IV. Autorament cudzoziemski sprawdził się znakomicie w zwycięskiej wojnie z Rosją o Smoleńsk (1632-1634). W 1635 r. zebrana na Pomorzu armia była tak silna, że jedynie demonstracja wystarczyła, aby Szwedzi zdecydowali się na ustępstwa. Niespokojnie było także w innych rejonach – na południu doszło do tzw. najazdu Abazy paszy (1633-1634), a na Ukrainie w latach 1637-1638 dochodziło do powstań kozackich. W latach 1638-1648 zapanował jednak w Rzeczypospolitej względny pokój-gość niezmiernie rzadki w XVII wieku.

Przełomowym okazał się być rok 1648 – wybuch powstania kozackiego, którego następstwem były dalsze konflikty z sąsiadami. Ciąg nieprzerwanych i ciężkich wojen trwał od 1648 aż do 1667 roku. Toczone wówczas przez Rzeczpospolitą, często na kilku frontach równocześnie, wojny skutkowały utratą znacznej części terytorium kraju, wyczerpaniem gospodarczo-finansowym i ogromnymi stratami demograficznymi. Jak wspomniano okres ciężkiej próby rozpoczął się wraz z wybuchem w 1648 roku powstania Chmielnickiego, które było niejako katalizatorem dalszych wydarzeń. Sojusz kozacko-tatarski okazał się na tyle silny, że nie tylko zagroził polskiemu panowaniu na wschodzie, ale wstrząsnął polsko-litewską państwowością, gdy do wojny przystąpiła Rosja. Po serii bitew, które na ogół były polskimi klęskami (chlubnym wyjątkiem było tu Beresteczko – 1651), w 1654 roku Chmielnicki, zdając sobie sprawę, że samodzielnie nie utworzy niezależnego państwa kozackiego, poddaje się pod protektorat carski (ugoda w Perejasławiu). Wkroczenie do wojny Rosji zasadniczo zmienia i dynamizuje sytuację na froncie litewskim i ukraińskim, tym bardziej, że wojska Rzeczypospolitej mają właśnie za sobą straszliwą klęskę pod Batohem (1652) i kompromitującą kampanię żwaniECKą (1653).

Zaangażowanie Rzeczypospolitej w wyniszczającą wojnę z Rosją i wspierającymi ją Kozakami wykorzystał król Szwecji – Karol X Gustaw. Najazd szwedzki na wyczerpaną wojną na wschodzie Rzeczpospolitą, przy znaczących czynnikach pozamilitarnych (m. in. niewielki autorytet króla Jana Kazimierza) spowodował „zalanie” kraju przez wojska szwedzkie. Szybkie sukcesy szwedzkie zaskoczyły nawet samego Karola X Gustawa, który nie dysponował jednak siłami zdolnymi do spacyfikowania całej Rzeczypospolitej, tym bardziej, że już z początkiem 1656 roku na sile zaczęła przybierać antyszwedzka partyzantka (Czarnecki). Król Jan Kazimierz zmuszony został do chwilowego opuszczenia kraju, a Rzeczpospolita skupiła wszystkie swoje siły na wojnie ze Szwecją, zawierając nawet chwilowy pokój z Rosją (układ w Niemieży w 1656r.). W 1656 roku odradza się armia polska, oddziały, które opuściły wcześniej Jana Kazimierza i przeszły na stronę szwedzką, wracają na łono ojczyzny. Czarnecki i Lubomirski przenoszą żagiew wojny partyzanckiej (szarpanej) niemal na cały obszar kraju,



dużym wysiłkiem organizacyjnym tworzone są też nowe oddziały, w tym liczne regimenty autoramentu cudzoziemskiego. Szwedzi próbują jeszcze działań ofensywnych, ale taktyka wojny szarpanej i wzrastające siły polskie powoli przechylają szalę zwycięstwa. Wyraźną cezurą wojny polsko-szwedzkiej jest rok 1657, który obfitował w wiele ważnych wydarzeń. Po pierwsze wyeliminowany został z wojny sojusznik Szwecji – Siedmiogród. Po drugie Karol X Gustaw zaangażował się w wojnę z Danią, od tej pory traktując front w Polsce jako drugorzędny. Po trzecie przed wojskami polsko-cesarskimi skapitulował Kraków – jedyna twierdza w rękach szwedzkich na południu kraju. Po czwarte wreszcie wojska brandenburskie porzuciły Szwedów i przeszły do tworzącego się w oparciu o cesarstwo obozu antyszwedzkiego. Szwedzki atak na Danię spowodował, że utworzyła się silna antyszwedzka koalicja, a wojska polskie (Czarnecki), brandenburskie i cesarskie wyruszyły z odsieczą do Danii otwierając tym samym nowy front walk. W latach 1658-1659 Szwedzi w Rzeczypospolitej są w wyraźnej defensywie i starają się jedynie utrzymać swój stan posiadania. Kolejno jednak wpadają w ręce Jerzego Lubomirskiego szwedzkie twierdze – przede wszystkim Toruń (1658), Grudziądz i Tczew, oblegany jest Malbork i Głowa (kampania 1659 r.). Po kilkumiesięcznych zabiegach dyplomatycznych wojnę kończy w maju 1660 r. pokój w Oliwie.

Tymczasem od 1659 r. odżywa wojna na wschodzie. W kampanii na Litwie i Ukrainie, mimo że wyczerpane i wyniszczone, to jednak zaprawione w bojach z doskonałą armią szwedzką wojska litewskie, a przede wszystkim koronne (wspierane na Ukrainie przez Tatarów), zadają siłom rosyjsko-kozackim kilka wielkich klęsk np. pod Połonką (Czarnecki) czy Cudnowem (Potocki, Lubomirski). Na przeszkodzie dalszym zwycięstwom na wschodzie staje jednak powstanie konfederacji nieopłacanego od lat wojska, tzw. Związku Święconego (1661-1663). Kampania z lat 1663/1664 kończy się niepowodzeniem i ostatecznie grzebie nadzieje na zwycięskie zakończenie wojny z Rosją. Wojna kończy się dopiero rozejmem w Andruszowie w 1667 r., którego wynikiem są ogromne straty terytorialne – m. in. podział Ukrainy na Lewobrzeżną (zależną od Rosji) i Prawobrzeżną (zależną od Polski) oraz kres aktywnej polityki polskiej na wschodzie. W latach 60-tych podzielona wewnętrznie i osłabiona wojnami Kozaczyzna z podmiotu staje się coraz wyraźniej przedmiotem polityki Moskwy i Rzeczypospolitej oraz włączającej się do rozgrywki Turcji.





W latach 1672-1676 roku dochodzi do wojny z Turcją, co kończy się utratą Podola z Kamieńcem Podolskim (Podole uda się odzyskać dopiero w 1699 r.). Rozejm w Żórawnie (1676) kończy ten etap wojen polsko-tureckich, których kontynuacją będzie później odsiecz wiedeńska (1683) i bezproduktywny udział Rzeczypospolitej w sojuszu tzw. Ligii Świętej.

Nakładające się na siebie wojny z lat 1648-1667 i późniejsza wojna z Turcją w latach 1672-1676 wyczerpały państwo polsko-litewskie. Najgłębszy kryzys dotknął Rzeczpospolitą w latach 1654-1656, kiedy ważyły się losy Wielkiego Księstwa Litewskiego i Korony atakowanych przez Rosję i Szwecję.

Z tej ciężkiej próby Rzeczypospolita wyszła zwycięsko, jednak II połowa XVII wieku to już kryzys wojskowości polskiej, a wiktoria wiedeńska jest już wówczas jedynie ostatnim błyskiem dawnej potęgi.

Niewątpliwie mocną stroną polskiej państwowości było znakomite wojsko (zwłaszcza jazda), potrafiące pod sprawnym dowództwem wykazać swoją wartość na polu bitwy. Największą natomiast wadą Rzeczypospolitej to słabość polityczna, a przede wszystkim finansowo-gospodarcza państwa, która miała olbrzymi wpływ na jego obronność i rozwój wojskowości, objawiając się nieliczną stałą armią, opóźnieniami w wypłacie żołdu czy brakiem nowoczesnych fortyfikacji państwowych.





## Wojskowość Rzeczypospolitej Obojga Narodów

**W**ojsko Rzeczypospolitej łączyło w sobie elementy wojskowości wschodniej i zachodnioeuropejskiej. Odbijało się to wyraźnie w podziale wprowadzonym za panowania Władysława IV, który podzielił wojsko na zaciąg (autorament) narodowy i cudzoziemski.

Mówiąc ogólnie autorament narodowy (husaria, kozacy/pancerni, lekka jazda, piechota polsko-węgierska) to formacje tradycyjnie polskie czerpiące z doświadczeń wojskowości Europy wschodniej i środkowej, gdzie główną rolę odgrywała jazda z pomocniczą rolą piechoty. Z kolei autorament cudzoziemski (piechota „niemiecka”, dragonia, rajtaria) to dorobek wojskowości zachodnioeuropejskiej, opartej na sile ognia piechoty i artylerii.

Zasadnicza różnica dotyczyła sposobu zaciągania jednostek. Autorament narodowy opierał się na systemie towarzyskim, a z kolei cudzoziemski na zasadzie „wolnego bębna”. W autoramencie narodowym podstawową, najmniejszą jednostką był poczet składający się z towarzysza i jednego lub kilku pocztowych. Pewna ilość pocztów tworzyła natomiast chorągiew, na czele której stał rotmistrz oraz jego zastępca porucznik. Chorągiew była podstawową jednostką organizacyjną w autoramencie narodowym. Chorągwie jazdy grupowano po kilka lub kilkanaście w pułki, które miały charakter jedynie taktyczny, a nie organizacyjny. Zaciąg cudzoziemski opierał się na wzorach zachodnioeuropejskich, gdzie podstawową jednostką była kompania (kornet), skwadron i wreszcie regiment. Tworzenie jednostki opierało się na umowie (kapitulacji, besztalunku) z pułkownikiem, który z kolei werbował ochotników w danym rejonie kraju, wypłacając im zaliczki, ekwipując i szkoląc.

O ile więc w systemie towarzyskim, towarzysz dbał o dobór jak najlepszych pocztowych, to w zaciągu cudzoziemskim werbowano często przypadkowych ludzi, byle tylko wypełnić szeregi zgodnie z literą umowy, która określała liczebność oddziału (regimentu).

Siły zbrojne Rzeczypospolitej Obojga Narodów w tym okresie, można różnie podzielić. Oprócz podstawowego podziału na autorament narodowy i cudzoziemski oraz wojska koronne i litewskie, istniał również podział na siły zbrojne będące w dyspozycji władz centralnych, władz lokalnych, samorządów i osób prywatnych.

W skład sił ogólnopaństwowych wchodziły:

- wojska zaciężne – trzon ich stanowiły tzw. wojska kwarciane (głównie jazda: husaria i kozacy/pancerni), które były nieliczne i w razie wojny powiększono je przez dalsze zaciągi tworząc armię zaciężną, ale niestałą, rozpuszczaną po zakończeniu działań wojennych,
- piechota wybraniecka – swego rodzaju chłopska piesza milicja powołana do życia za Batorego i zwoływana później, także pod inną postacią (wyprawy łanowe/dymowe),
- wojsko zaporoskie – tzw. kozacy rejestrowi,
- pospolite ruszenie – milicja szlachecka, formacja w XVII wieku już mocno przestarzała, o małej wartości bojowej.



W skład wojsk niepaństwowych wchodziły:

- wojska ziem i województw – tzw. wojska powiatowe, wystawiane przez poszczególne jednostki terytorialne na podstawie uchwał sejmików; wojska te (różnego rodzaju, ale głównie jazda) zaciągano na krótki czas, w przypadku zagrożenia wewnętrznego lub zewnętrznego danej ziemi albo zniszczenia wojsk państwowych,
- siły zbrojne miast królewskich – odgrywały minimalną rolę, składały się z niewielkich oddziałów piechoty miejskiej,
- wojska ordynackie – wojska utrzymywane przez kompleksy dóbr ziemskich, które jednak nie podlegały władzy hetmańskiej, stanowiły one garnizony ważniejszych twierdz lub wsparcie wojsk polowych,
- gwardia królewska – wojsko prywatne króla, które składało się początkowo z jednostek nadwornych, a potem jednostek utrzymywanych przez państwo,
- wojska prywatne – filar znaczenia magnaterii w Polsce, składały się na nie kilkusetosobowe oddziały zaciężne, czasami powiększane nawet do kilku tysięcy i bardzo wzmacniające wojska państwowe zwłaszcza na południowo-wschodnim obszarze kraju; właśnie ze względu na ich rozlokowanie głównie w latyfundiach ukraińskich i znaczący w nich odsetek Kozaków, po 1648 r. i powstaniu Chmielnickiego ich liczebność znacznie spadła; o znaczeniu wojsk prywatnych może świadczyć fakt, że pod Ochmatowem (1644) niemal połowa wojska to poczty magnackie.

Ogólnie rzecz ujmując wojska koronne prezentowały się nader ubogo w stosunku do rozległości i aspiracji mocarstwowych państwa. Wojska kwarciane były zdolne jedynie do osłony południowo-wschodnich rubieży kraju przed najazdami tatarskimi i nie były w stanie prowadzić poważniejszych działań wojennych przeciwko liczniejszym, a często również lepiej zorganizowanym armiom państw graniczących z Rzeczpospolitą. W takich sytuacjach potrzebne były decyzje władzy ustawodawczej, czyli sejmu walnego o powiększeniu stanu armii (od połowy XVII wieku zwanego komputem). Na powiększenie komputu, nawet do kilkudziesięciu tysięcy żołnierzy, potrzebny był czas i zrozumienie potrzeby uchwalania podatków wśród szlachty. W okresie wielkiego zagrożenia i mobilizacji całości sił państwa, Rzeczypospolita była w stanie wystawić armię liczącą nawet ponad 30 tys. żołnierzy (Chocim 1621, Żwaniec 1653, Wiedeń 1683). Nie licząc pospolitego ruszenia oraz posiłków kozackich największa liczebność armii koronnej została osiągnięta w 1659 r., kiedy to wraz z armią litewską Rzeczypospolita wystawiła armię ok. 54 tys. żołnierzy (60 tys. stawek żołądu), z czego sama Korona miała komput liczący ok. 36 tys. żołnierzy. Należy przy tym wspomnieć, że system opłacania kadry oficerskiej powodował, że stawki żołądu (w jeździe – konie, w piechocie i dragonii – porcje) nie oznaczały rzeczywistej liczby żołnierzy. Generalnie poza jednostkami polsko-węgierskimi, gdzie kadra oficerska nie była liczna (ok. 3%), „ślepe porcje”, czyli żołąd dla kadry powodował, że od ilości stawek żołądu należy odliczać 10-15% i o tyle pomniejszać etaty podając liczebność jednostki. Oczywiście liczebność ta podawana na popisach bądź zawarta w dokumentach skarbowych często nijak miała się do rzeczywistej liczebności jednostki, która była znacznie mniejsza (chorzy, dezercerzy, ranni, oddelegowani itp.). Uwaga ta dotyczy zwłaszcza piechoty i dragonii, której losem w trakcie wyprawy często niezbyt się przejmowano, dlatego cierpiała ona głód i niewygody.

Wojny prowadzone w I połowie XVII wieku nie zagrażały istnieniu państwa polskiego dlatego prowadzone były stosunkowo niedużymi siłami, a wojska prywatne i posiłki kozackie odgrywały w nich dużą rolę. Tylko wyjątkowo Korona wystawiała bardzo silne armie z licznym autoremamentem cudzoziemskim (np. kampanie chocimska 1621 i smoleńska 1632-34). Działania wojenne nie toczyły się w sercu państwa, ale na pograniczu, a nawet poza nim (Inflanty, Dymitriady, Prusy). Permanentne było natomiast zagrożenie tatarskie, ale tu dość dobrze radziły sobie, mimo oczywiście zbyt małej liczebności, oddziały kwarciane.



Przełomowy okazał się rok 1648, którego skutkiem była utrata ogromnych obszarów na wschodzie i pierwsze klęski wojska kwarcianego. Nieustanne wojny z lat 1648-1667 były szczególnie dramatyczne, gdyż zagrożona była już często integralność Rzeczypospolitej czy wręcz jej istnienie, jak np. w trakcie „potopu szwedzkiego” i związanych z nim prób rozbioru państwa pomiędzy sąsiadów. Z wojen tych, które nie toczyły się już bynajmniej na obszarach przygranicznych, Rzeczypospolita wyszła straszliwie zniszczona, a zaległości w żoździe wobec wojska sięgały wielu lat wstecz. Toczone wówczas wojny niemal ze wszystkimi naszymi sąsiadami, w różnych latach i konfiguracjach: z powstańcami kozackimi i Tatarami, z Rosją, ze Szwecją i Brandenburgią czy z Siedmiogrodzianami. Jakby tego było mało w latach 1665-1666 dotknęła Rzeczypospolita także wojna domowa (tzw. rokosz Lubomirskiego). Lata 70-te XVII wieku to wzrastające zagrożenie ze strony licznych najazdów tatarskich i powracający znów konflikt z Turcją (1672-1676 oraz 1683, a następnie okres „Ligi Świętej”). Talent hetmana, a potem króla Jana III Sobieskiego powoli wygaszał, a koniec wieku oznaczał widoczny już wyraźnie upadek polskiej sztuki wojennej.





Polskie siły zbrojne w podziale na rodzaje wojska wykazywały na ogół wysoką wartość taktyczną, przy czym główną siłą uderzeniową była oczywiście ciężkozbrojna husaria. Polska sztuka wojenna charakteryzowała się „głodem bitwy” i dążeniem do walnej rozprawy, bo na długie kampanie i wojny zazwyczaj nie było środków finansowych. Ta ogromna niewydolność aparatu państwowego była piętą achillesową Rzeczypospolitej. Ponieważ państwo nie było w stanie prowadzić długotrwałych działań wojennych, często wielkie zwycięstwa w polu nie mogły zostać przekute w sukcesy polityczne i zdobycze terytorialne.

O ile w I połowie XVII wieku piechota pełniła wyłącznie rolę pomocniczą w stosunku do jazdy, o tyle sytuacja ta zaczęła się zmieniać w czasie kampanii smoleńskiej (1632-1634), kiedy to Władysław IV, dostrzegając niedostatek sił zdolnych do oblegania twierdz przeciwnika, zdecydował się na zaciągnięcie wielu oddziałów autoramentu cudzoziemskiego. W połowie wieku silne jednostki dragonii i piechoty „niemieckiej” zaczęły odgrywać coraz większą rolę, podczas gdy w jeździe zdecydowanie dominowały już chorągwie kozackie/pancerne. Chłuba polskiej armii husaria, odgrywała wielką rolę taktyczną, ale w połowie wieku nie była już tak liczna (w okresie „potopu” zaledwie kilka chorągwi) i nie była już w stanie wygrywać bitew bez współdziałania z innymi rodzajami wojsk. Stosunkowo słaba w polu, głównie z powodu braku funduszy na transport, a nie braku sprzętu, była artyleria. Używano jej więc w polu w niewielkich ilościach i raczej mniejszych wagomiarów (2-6 funtów).

Strategia i taktyka uzależniona była oczywiście od rodzaju przeciwnika, ale generalnie można stwierdzić, że wojskowość polska lepiej sprawdzała się w bitwie polowej, dużym wyzwaniem natomiast było dla niej oblężenie. Armia polska umiejętnie łączyła zalety wschodniej (jazda) i zachodniej (siła ognia) sztuki wojennej, będąc armią bardzo różnorodną, którą w razie potrzeby łatwo było zbilansować. Przez cały wiek preferowano w polskiej armii ruchliwość i manewrowość, często kosztem siły ognia, której niedostatek najbardziej uwidocznił się w czasie „potopu”, gdy walczono z nasyconą dużą ilością broni palnej i artylerii armią szwedzką. Jednak nawet wtedy chorągwie polskie działając tzw. komunikiem, a więc wyłącznie jazdą nie obciążoną taborami, która zazwyczaj wspierana była przez dragonię, potrafiły dzięki szybkości manewru i błyskawicznemu przemieszczaniu się zaskoczyć przeciwnika.

Ostatecznie oczywiście pełne wykorzystanie zalet polskiej wojskowości zależało od talentów poszczególnych dowódców. Wśród nich najistotniejszą rolę odegrał urząd hetmański, który od czasu Batorego był urzędem dożywotnim. Mieliśmy więc hetmanów wybitnych, którzy potrafili wznosić się na wyżyny sztuki wojennej i mimo niedostatków armii odnosić wspaniałe zwycięstwa i oczywiście mieliśmy też przeciętnych czy wręcz nieudolnych, którzy pomimo często sprzyjających okoliczności i męstwa żołnierzy ponosili klęski.

*Druga połowa XVII wieku to okres licznych wojen z udziałem ROK, a co za tym idzie ogromnego wzrostu liczebności armii. O ile w 1648 roku koronne wojska regularne liczyły ok. 11 800 koni i porcji (wliczając gwardię królewską i Kozaków), o tyle w 1659 roku armia koronna to 40 305 koni i porcji, a litewska 21 475 koni porcji, nie wliczając ochotników i wojsk prywatnych.*





LISTA  
ARMII

Rzeczpospolita  
Obojga  
Narodów





## Kadra dowódcza Rzeczypospolitej

Teoretycznie najwyższym dowódcą wojsk Rzeczypospolitej był król. On to dowodził pospolitym ruszeniem walnym, jak również miał zwierzchność nad wojskiem zaciężnym. W praktyce zastępowali go hetmani lub regimentarze. Funkcje te występowały oddzielnie w Koronie i na Litwie, tak więc Rzeczpospolita miała 4 hetmanów – dwóch wielkich (koronnego i litewskiego) i 2 polnych. Hetman polny podlegał wielkiemu. Regimentarz był to tym-

czasowy dowódca zastępujący hetmana w razie jego niedyspozycji, lub mianowany przez króla albo sejm dowódca jakiejś części wojsk. Pułkiem dowodził pułkownik lub, w regimentach cudzoziemskich oberzster. Chorągwią dowodził tytularnie rotmistrz, a faktycznie porucznik. Kompanią dowodził kapitan. W pospolitym ruszeniu „pułkiem” czyli pospolitym ruszeniem ziemi dowodził kasztelan.

### REGIMENTARZ [ / / ]

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Regimentarz	20/420	5	7	5	1	1	Broń ręczna Pistolety	0 0	WW 5	Dowódca Mało amunicji

### PULKOWNIK [ ]

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Pułkownik	20/420	5	7	5	1	1	Broń ręczna Pistolety	0 0	WW 5	Dowódca Mało amunicji

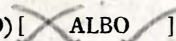


KASZTELAN [  ]

Dowódca




Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kasztelan	20/420	4	6	4	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Pistolety	0	5	Mało amunicji

ROTMISTRZ (KONNO) [  ALBO ]

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Namiestnik	20/420	5	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Pistolety	0	5	Mało amunicji

MAJOR/KAPITAN (PIESZO) [  ALBO ]

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kapitan	10	3	7	5	2	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Pistolety	0	5	Mało amunicji







## Husaria

### Historia formacji

Husaria była chlubą polskiej armii i jednocześnie elitą jazdy w Europie. Jak wiadomo genezy formacji należy szukać w wojskowości serbskiej, w Rzeczypospolitej husaria pojawiła się na początku XVI wieku. Przez cały wiek XVII zachowała charakter jazdy ciężkiej (jak na warunki XVII-wiecznego pola walki), którego nabrała już w II połowie XVI, zdolnej do impetycznych szarż i przełamywania szyków przeciwnika. Poza uzbrojeniem, wyszkoleniem, znakomitymi końmi i wyszukany strojem w husarii służyła śmietanka szlachty, gdyż koszt wyposażenia był tak znaczny, że podołać mogli mu tylko ludzie bogaci. Stąd towarzyszami husarskimi mogli być tylko posesjonaci, a więc zamożna szlachta, właściciele kilku i więcej wsi. W II połowie wieku coraz częściej w husarii służyła nieszlachta. Towarzysze husarscy, nie wspominając już poruczników i rotmistrzów, cieszyli się wielką renomą i nierzadko uczestniczyli w radach wojennych, czy reprezentowali wojsko w kwestiach polityczno-skarbowych. Husaria liczna w I połowie wieku (w 1648 r. jeszcze 46% całej jazdy), w wojnach polsko-szwedzkich stopniała do kilku chorągwi (5-6% całej jazdy), a powiększana za Sobieskiego nie osiągnęła już takiej liczebności jak wcześniej (w 1683 r.

22% jazdy). Zawsze husaria odgrywała w bitwach polowych kluczową rolę niejednokrotnie przysądając o wielkich zwycięstwach (Kircholm, Kłuszyn, Wiedeń). Specyficznego splendoru husarii dodawały oczywiście skrzydła, skóry lamparcie/tygrysie u towarzyszy i wilcze u pocztowych, wreszcie wysokiej wartości konie, które nierzadko kosztowały fortunę. Do dziś skrzydła husarskie budzą kontrowersję i nie ma pewności, że były na szeroką skalę stosowane na polach bitew, a nie jedynie na paradach i uroczystościach.

### Organizacja

Chorągwie husarii były zazwyczaj liczniejsze niż w innych rodzajach jazdy. Liczyły po 120, 150 a nawet 200 koni. Chorągwie liczniejsze (300 i 400 koni) bywały już wyjątkowo, natomiast w czasie redukcji często chorągwi się nie likwidowało (ze względu na trudność szybkiego ich wystawienia), a jedynie obniżało się ich stany liczebne. Warto jeszcze wspomnieć, że stan liczebny husarii obniżały „ślepe” porcje rotmistrzowskie, które wynosiły ok. 12% ogólnego stanu liczebnego chorągwi i przykładowo w chorągwi 200-konnej poczty rotmistrzowskie liczyły 24 konie.

*Królewicz Jan Kazimierz w 1635 roku przez pewien czas walczył na czele regimentu kirasjerów w armii cesarskiej podczas Wojny Trzydziestoletniej.*



### Uzbrojenie

Jak wiadomo w skład uzbrojenia zaczepnego towarzysza husarii wchodziły kopie o długości 5-5,5 m, które wydrążone w środku były zupełnie innej konstrukcji niż ciężkie kopie średniowieczne. Husarz dysponując kopią mógł przełamać szyk przeciwnika, ale często husaria do boju stawała „bez drzewek”, co zależało od różnych czynników, np. bez kopii husaria działała przeciwko Tatarom. Po skruszeniu kopii husarz sięgał po pałasz, koncerz lub szablę. Koncerz służący do kłucia miał długość do 160 cm i znakomicie nadawał się np. do rozrywania kolczug. Husarze używali także nadziaków czy obuchów, a wyżsi oficerowie buzdycanów. Husaria dysponowała także bronią palną, nie tylko pistoletami, ale także bandoletami. Husarze nosili różnego rodzaju strój ochronny, początkowo półbroję folgową, kombinowaną z kolczugą, za czasów Sobieskiego półbroję karacenową (łuskową). Głowę husarza chronił szyszak. Zarówno zbroje jak i szyszaki były rozmaitych typów, nie ma mowy o ujednoczeniu uzbrojenia ochronnego. Uzbrojenie ochronne pocztowych było podobne, różniło się głównie ozdobnością.

### Taktyka

Podkreśla się, że siłę husarii stanowiło kilka elementów ze sobą związanych w ramach tej jednej, wyborowej formacji. Były to: impet i ruchliwość, jaką zachowała ta ciężkozbrojna jazda, typowe dla jazdy wschodniej, elementy typowe dla jazdy zachodniej jak zwartość formacji, dyscyplina, dobre wyszkolenie indywidualne, oraz elementy charakterystyczne tylko dla tej konkretnej formacji takie jak długie, ale jednocześnie lekkie, kopie, umiejętność rozluźniania i zacieśniania szyków w trakcie szarży, znakomite walory koni bojowych. Husarię używano zazwyczaj do czołowych uderzeń przełamujących, wykorzystując impet ciężkozbrojnej jazdy uzbrojonej w kopie. W ramach chorągwi husarze byli znakomicie wyszkoleni, na znak dowódcy chorągwi potrafiła rozluźnić bądź zagęścić szyki, w zależności od taktycznych potrzeb, np. by zminimalizować straty od ognia broni palnej lub artylerii. Chorągiew husarii szykowana była najczęściej w 3 szeregi: z przodu towarzysze z kopiami, z tyłu pocztowi.



## CHORAĞIEW HUSARSKA

Kawaleria

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Husarze	20/420	7	6	5	2	1	Broń ręczna	0	WW	Doborowa kawaleria
							Pistolety	0	5	Zaciąg towarzyski
							Kopia husarska <sup>1</sup>	0/3	WW	Mało amunicji
							Koncerz	0/1	WW	

1. Kopie husarskie należy pozostawić nieprzycięte, ewentualnie przycięć do dłg. 4-4,5 cm. W zestawie znajdują się też kuleczki, które należy nałożyć i przykleić ok. 8-10 mm od końca kopii.

2. Część chorągwi może zostać wystawiona bez kopii – szczegóły w strukturze Armii.





## Jazda kozacka i pancerni

### Historia formacji

Jazda kozacka (nie mylić z Kozakami) stanowiła trzon jazdy polskiej narodowego autoramentu. Jazdą kozacką zwano w Polsce początkowo jazdę lekką służącą rozpoznaniu i wsparciu husarii. Jazda kozacka wraz z husarią stanowiła gros jazdy kwarcianej w ciągu całego XVII wieku. Znaczący wzrost jej liczebności względem husarii odnotowujemy w okresie licznych wojen (1648-1667). Wystawienie chorągwi kozackiej było bowiem bez porównania mniej kosztowne i łatwiejsze niż chorągwi husarii stąd np. w czasie „potopu” to właśnie jazda kozacka stanowiła dominującą część jazdy narodowej. Ze względu na to, że kozacy służyli w samej sukni, czyli bez uzbrojenia ochronnego, w walnej bitwie I połowy XVII wieku spełniali jedynie pomocnicze zadania, natomiast byli niezastąpieni w podjazdach, rozpoznaniu czy pościgu za przeciwnikiem. Na polu bitwy mogli wspierać husarię ogniem broni palnej lub manewrować w celu uzyskania przewagi taktycznej nad przeciwnikiem.

W połowie wieku jazda kozacka zaczęła się przeobrażać w jazdę średnią, służącą w walnej bitwie u boku husarii jako siła przełamująca. Dotychczasową zaś rolę kozaków na polu bitwy przejęły chorągwie lekkiej jazdy: wołoskie i tatarskie. Jednocześnie kozacy przyjmują na swoje wyposażenie

elementy uzbrojenia ochronnego. Z tej przyczyny i dla odróżnienia ich od jazdy zaporoskiej zaczęto ich zwać pancernymi. Początkowo określenie „pancerni” zdawało się odnosić do tych chorągwi kozackich, które wyróżniały się większym nasyceniem uzbrojenia ochronnego. W latach 60 i 70-tych XVII wieku określenie „pancerni” całkowicie zastąpiło wcześniejszą nazwę „kozacy” w rejestrach wojskowych.

### Organizacja

Chorągwie kozackie należały do autoramentu narodowego werbowane były więc poprzez zaciąg towarzyski. Rotmistrz otrzymywał od króla list przyповідni, który określał liczebność, wyposażenie i koszt wystawienia chorągwi. W zależności od okresu rotmistrzem mógł być zawodowy żołnierz lub też magnat czy bogaty szlachcic. W tym drugim przypadku najczęściej rzeczywiste dowodzenie chorągwią sprawował porucznik, ewentualnie mianowany przez niego namiestnik, którym w niektórych wypadkach mógł być również chorąży. Towarzyszami, którzy stawali w bitwie w pierwszym szeregu, byli szlachcice, których stać było na kosztowny rynsztunek dla siebie i pocztowych. Pocztowi stawali w bitwie za swym panem i zwykli być jego poddanymi nieszlacheckiego pochodzenia.

W połowie 1659 roku w armii koronnej istniały aż 122 chorągwie jazdy kozackiej i pancernejskiej – największa liczba jednostek w historii tej formacji



Od roku 1643 liczebność pocztu ograniczono do 3 osób: jednego towarzysza i dwóch pocztowych. Liczebność chorągwi kozackich/pancernych była różna, mogły liczyć zaledwie 60-80 koni, ale i 150 a nawet 200 w przypadku elitarnych jednostek, np. hetmańskich. W początku wieku XVII stosunek kozaków do husarii nie przekraczał 2:1, lecz z czasem rósł coraz bardziej. W wojnach połowy wieku, kiedy to liczebność husarii zmalała do zaledwie kilku chorągwi stosunek kozaków do husarii wynosił nawet 20:1. Za panowania Sobieskiego stosunek ten zmienił się (w wyniku nowych zaciągów husarii) i w okresie odsieczy wiedeńskiej wynosił niemal 4:1. Jazda kozacka, a potem pancerna mogła zostać stosunkowo łatwo zamieniona w husarię – nazywano to pohusarzeniem chorągwi.

### Uzbrojenie

Początkowo jak już było wspomniane kozacy byli jazda lekką, nie mającą żadnej ochrony, prócz swej szybkości i zwrotności. W boju służyła im szabla, łuk lub bandolet. Do tego każdy wedle uznania stosował arkan, nadziak lub obuszek, oraz kałkan, czyli lekką tarczę z prętów figowych wschodniej proweniencji. Wśród dowódców chorągwi kozackich popularne były zawsze kolczugi, zbroje bechterowe i karacenowe, nie ze względu na funkcjonalność, lecz dla powagi wyglądu. W wieku XVII zwiększać się zaczęło w tej formacji nasycenie bronią strzelecką. Pojawia się też uzbrojenie ochronne – kolczuga. Nie należy postrzegać jazdy kozackiej/pancernej jako jednolite uzbrojonej i wyposażonej formacji. Na różnorodność wśród jazdy kozackiej zwracał uwagę Starowolski w 1628 r. pisząc: *"Kozacy są dwojacy: jedni odziani w zbroję albo pancierz i szyszak, i mają dwie strzelby krótkie [pistolety] i jedną długą [bandolet] i szablę krzywą. Drudzy kozacy bez zbroi, w samych tylko sukniach, używają tejże strzelby"*. Trudno byłoby uważać jazdę kozacką za jednolitą i standardowo wyposażony typ jazdy. Do połowy wieku najlepiej byłoby przyjąć, że jazda kozacka to jazda narodowego autoramentu złożona z Polaków nie będąca husarią. W kolejnych latach – 60 i 70-tych upowszechnia się wśród kozaków kolczuga oraz broń drzewcowa (rohatyna) stąd jazda pancerna nabiera bardziej ofensywnych cech oraz staje się znacznie bardziej jednolicie wyposażoną formacją.

### Taktyka

Pancerni szli do ataku w zwartym szyku, głębokim na 3 rzędy, w pierwszym jechali towarzysze, a za nimi pocztowi. Czasem też walczyli „po tatarsku”, czyli ławą. W 1656 r. Czarniecki atakując Szwedów kazał swoim chorągwiom kozackim/pancernym „hałkować” i strzelać z łuków stąd Szwedzi sądzili, że atakuje ich oddział tatarski. W odróżnieniu od kawalerii zachodnich nie stosowali głębokiego szyku karakolowego. Ustawiani w różne szyki, np. w szachownice, na przemian chorągwie pancerne, na przemian husarii, mogli wspierać husarię ogniem broni palnej lub nawet ostrzałem z łuków. Generalnie w bitwie odgrywali ważną rolę, ale w uderzeniu czołowym nie mogli zastąpić husarii. Taktyka i użycie jazdy kozackiej zależała od warunków w jakich przyszło im walczyć jak i od przeciwnika. Inne zadania miały chorągwie kozackie/pancerne uderzające na tatarskie czambuły, a inne w czasie „potopu”, gdy walczyły przeciwko zwartemu szykowi szwedzkiemu. W połowie wieku zazwyczaj siłą uderzeniową pułku jazdy polskiej stanowiły 1-2 chorągwie husarii oraz kilka lub kilkanaście chorągwi kozackich/pancernych.





## CHORĄGIEW KOZACKA

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kozacy	20/+20	3	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Doborowa jazda
Doborowi kozacy	20/+20	3	5	5	2	2	Pistolety	0	5	Zaciąg towarzyski
Kozacy z rohatynami	20/+20	3	6	4	2	1	Bandolet/Łuk <sup>1</sup>	0	10/20	Mało amunicji
Doborowi kozacy z rohatynami	20/+20	3	6	5	2	1	Rohatyna <sup>2</sup>	0/1	WW	
							Kałkan <sup>3</sup>		WW	

1. Jednostka jest uzbrojona częściowo w łuki, częściowo w bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.
2. Niektóre chorągwie kozackie mogą być wyposażone dodatkowo w rohatyny – szczegóły w Strukturze armii.
3. Doborowe chorągwie kozackie są wyposażone dodatkowo w kałkany.

Rohatyny należy przyciąć do długości ok. 2,5 cm.

## CHORĄGIEW PANCERNA

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Pancerni	20/+20	5	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Doborowa kawaleria
Doborowi pancerni	20/+20	5	5	5	2	2	Pistolety	0	5	Zaciąg towarzyski
Pancerni z rohatynami	20/+20	5	6	4	2	1	Bandolet/Łuk <sup>1</sup>	0	10/20	Mało amunicji
Doborowi pancerni z rohatynami	20/+20	5	6	5	2	1	Rohatyna <sup>2</sup>	0/1	WW	
							Kałkan <sup>3</sup>		WW	

1. Jednostka jest uzbrojona częściowo w łuki, częściowo w bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.
2. Niektóre chorągwie pancerne mogą być wyposażone dodatkowo w rohatyny – szczegóły w Strukturze armii. Rohatyny należy przyciąć do długości ok. 2,5 cm.
3. Doborowe chorągwie pancerne są wyposażone dodatkowo w kałkany.







## Jazda wołoska

### Historia formacji

Chorągwie wołoskie w większej ilości pojawiły się w kompucie dopiero po wybuchu powstania kozackiego, a przede wszystkim po klęsce pod Batochem (1652). Wcześniej pojedyncze oddziały jazdy wołoskiej jako bardzo tanie w utrzymaniu, służyły w wojskach nadwornych magnatów. Chorągwie wołoskie, jak sama nazwa sugeruje, zaciągano początkowo głównie z ochotników z Mołdawii i Wołoszczyzny. W 1655 roku w kompucie było 12 chorągwi wołoskich, a w 1659, po znacznej rozbudowie sił koronnych, było ich 18. W czasie redukcji 1663 r. zlikwidowano chorągwie wołoskie, które należały wcześniej do związku wojskowego (konfederacji) i w kompucie utrzymała się zaledwie 1 chorągiew wołoska. W końcu XVII wieku nie rozróżniano już chorągwi tatarskich i wołoskich nazywając je ogólnie mianem chorągwi „lekkich”.

### Organizacja

Początkowo zaciągano chorągwie o różnej liczebności, przeciętnie 100-150 koni, ale zdarzały się i chorągwie mniejsze (70-80 koni), i większe (te jednak rzadziej). Z czasem chorągwie wołoskie

zmniejszyły swoją liczebność do przeciętnie 60-80 koni, rzadko liczebność chorągwi sięgała 100 koni. Jazda wołoska, podobnie jak tatarska, zawierała w chorągwiach stosunkowo największą ilość elementu obcego narodowo i głównie plebejskiego. Rotmistrzami i porucznikami bywała szlachta (wołoska, rzadziej polska), ale także plebejusze o czym świadczą nobilitacje na sejmach.

### Uzbrojenie

Uzbrojenie jazdy wołoskiej stanowiła szabla i łuk oraz równie często długa broń palna (bandolet, rusznica). W latach 70-tych, podobnie jak u pancernych, wprowadzono na uzbrojenie chorągwi wołoskich broń drzewcową. Stroju ochronnego jazda wołoska nie używała, chociaż pewnie zdarzały się wyjątki wśród oficerów. Pod koniec XVII wieku jazda lekka używała także pistoletów.

### Taktyka

Jazda wołoska, podobnie jak tatarska, nadawała się najbardziej do podjazdów, rozpoznania i ubezpieczenia. W bitwie polowej nie odgrywała większej roli.

## CHORĄGIEW WOŁOSKA

*Kawaleria*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Wołosi	20/+20	2	5	4	2	2	Broń ręczna Pistolety	0 0	WW 5	Lekka jazda Zwiadowcy
Doborowi wołosi	20/+20	2	5	5	2	2	Bandolet/Łuk <sup>1</sup>	0	10/20	

1. Jednostka jest uzbrojona częściowo w łuki, częściowo w bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.





## Jazda tatarska

### Historia formacji

Chorągwie tatarskie pojawiły się w kompucie dopiero po wybuchu powstania kozackiego w 1648 r. Wcześniej pojedyncze takie oddziały można było zauważyć jedynie w wojskach nadwornych magnatów i oczywiście na Litwie (Tatarzy litewscy). Przełomem okazała się klęska pod Batohem (1652), gdzie wycięto kwiat armii koronnej, dlatego przystąpiono do szybkiego odtwarzania armii, a chorągwie lekkie – tatarskie i wołoskie – idealnie się do tego nadawały, gdyż były tanie w utrzymaniu i łatwe w rekrutacji. Chorągwie tatarskie tworzono więc opierając się na dawnych wojskach nadwornych magnatów, zaciągając Tatarów osiedlonych na Litwie, a nawet kaptowano do polskiej służby murzów krymskich z ich oddziałami. W roku 1655, gdy zaczęła się wojna ze Szwecją, było w kompucie 11 chorągwi tatarskich, natomiast w 1659, gdy wojsko koronne osiągnęło apogeum swojego rozwoju w kompucie znalazły się 23 chorągwie tatarskie. Później ich liczebność się zmniejszała, a same chorągwie tatarskie nie cieszyły się w Rzeczypospolitej zbyt dużą estymą jako złożone z elementu obcego przeważnie plebejskiego. W latach 70-tch część chorągwi tatarskich przeszło na służbę turecką, co jeszcze bardziej podsycało nieufność do tej forma-

cji (tzw. zdrada „lipków”). W czasach Sobieskiego chorągwi takich było kilka i szybko je likwidowano w trakcie redukcji wojska. U schyłku XVII wieku różnice między lekkimi chorągwiami wołoskimi a tatarskimi zacierały się i w rejestrach oraz kompucie nazywane są one po prostu „lekkimi” bez szczególnego ich określania. Oczywiście podstawową różnicę między chorągwiami tatarskimi a wołoskimi można było zaobserwować nie w uzbrojeniu czy zastosowaniu taktycznym, ale w składzie społeczno-narodowym.

### Organizacja

W połowie XVII wieku występują raczej silne chorągwie tatarskie liczące 100, 120 a wyjątkowo nawet 150 koni. Od redukcji w 1663 r. obserwujemy już mniejsze chorągwie i w czasie wojen z Turcją chorągwie tatarskie liczą już zazwyczaj 60-80 koni. Takie małe chorągwie utraciły siłę uderzeniową, ale z drugiej strony nadal były w stanie wypełniać zadania o charakterze rozpoznawczym. Początkowo były małe przeważnie dwu rzadziej trzyosobowe, gdyż szlachta domagała się na sejmikach, by w jeździe lekkiej zaciągać żołnierzy bez pocztów.

*W armii litewskiej na przełomie 1654 i 1655 roku służyło wielu wolontariuszy tatarskich z Krymu, tworzących chorągwie tzw. Tatarów dzikich.*



### Uzbrojenie

Uzbrojenie jazdy typu tatarskiego składało się przede wszystkim z szabli i łuku. W latach 70-tych wzorem pancernych wprowadzono także w jeździe lekkiej broń drzewcową (krótkie dzidy), przypuszczalnie broń tego rodzaju znajdowała się na uzbrojeniu chorągwi tatarskich już wcześniej. Stroju ochronnego raczej nie używano, ale jakieś wyjątki w tym względzie na pewno były, chociażby w przypadku rotmistrzów czy poruczników (np. stosowanie kolczug czy karwaszy). Pamiętać należy, że pewne różnice mogły istnieć też w ramach poszczególnych chorągwi, bo spotykamy się w II połowie XVII wieku z przypadkami zamiany chorągwi lekkich (zarówno tatarskich, jak i wołoskich) na pancerne.

### Taktyka

Jazda lekka pełniła przede wszystkim służbę rozpoznawczą, wywiadowczą i podjazdową. W bitwach polowych odgrywała marginalną rolę, natomiast chorągwie tatarskie znakomicie sprawdzały się w braniu „języka”, czy rozpoznaniu. W starciu Tatarzy preferowali zapewne ostrzał z łuków i unikali walki wręcz. Szyk bojowy był zapewne płytki, dwuszeregowy do czego przyczyniała się również niewielka liczebność pocztów. Trzeba pamiętać, że chorągwie tatarskie nigdy jednak nie dźwigały na swoich barkach ciężaru uderzeń na polu bitwy, mogły co najwyżej pełnić rolę osłony (harcowanie). Chorągwie tatarskie nie tworzyły odrębnych pułków, ale wchodziły w skład pułków, których trzonem były chorągwie pancerne. Znakomicie nadawały się do pościgów za rozbitym w bitwie nieprzyjacielem.

## CHORĄGIEW TATARSKA

*Kawaleria*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Tatarzy	20/+20	2	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Pozorowana ucieczka
Doborowi Tatarzy	20/+20	2	5	5	2	2	Łuk	0/-1	10/20	Zwiadowcy Strzał w szarży - łuk

1. Doborowi Tatarzy (Lipkowie) mogą być wystawieni wyłącznie w armii litewskiej.







## Petyhorcy

### Historia formacji

Generalnie petyhorcami nazywa się średnio-zbrojną jazdę litewską uzbrojoną w broń drzewcową – odpowiednik koronnej jazdy pancerniej. Jak się wydaje formacja ta jednak z biegiem czasu zmieniała nieco swoje oblicze i petyhorzec z końca XVI wieku to już niekoniecznie ta sama postać co petyhorzec z II połowy wieku XVII. Nie ma natomiast wątpliwości co do genezy nazwy samej formacji. Wywodzi się ona od Piatihorców (Piatigorców), jednego z górskich plemion kaukaskich. Pierwsi petyhorcy pojawili się w armii Rzeczypospolitej już za panowania Stefana Batorego. Chorągwie petyhorskie nie różniły się wówczas zbyt od chorągwi kozackich z bronią drzewcową, natomiast miały specyficzny skład osobowy – mocno czerkieski i tatarski.

### Organizacja

Chorągwie petyhorskie nie różniły się organizacyjnie od typowych chorągwi kozackich, a potem pancernych. Przykładowo pod Smoleńsk w 1633 r. poszły chorągwie petyhorskie liczące po 100 i 120 koni.

### Uzbrojenie

Nie ma wątpliwości co do tego, że petyhorcy stosowali broń drzewcową, kłopot jest jednak z określeniem jakiego rodzaju broń to była. Rohatyna?

Lekka kopia husarska? Jedni historycy uważają, że petyhorcy uzbrojeni byli w rohatyny około 2,5 metrowej długości, inni sugerują, za przekazami Fredry, że mogły to być nieco dłuższe od rohatyn specyficzne lekkie kopie (tzw. połowiczne, czyli jakby o połowę krótsze niż typowe husarskie). Możliwe, że w II połowie XVII wieku uzbrojenie petyhorców się zmieniło. Ponieważ od lat 60-tych i 70-tych przezbrajano pancernych w dzidy, to być może następuje też przebrojenie petyhorców w kopie, jest to jednak tylko jedna z hipotez. W spisie z 1676 roku niektóre chorągwie petyhorskie są „bez drzewek”, a mianem „drzewek” określano przecież kopie husarskie. Dodatkowo Sobieski, pisząc o reformach wojska na wojnę z Turcją, wskazuje iż petyhorcy używali dużych koni i kopii takich jak husaria. Jako uzbrojenia ochronnego petyhorcy używali kolczug, misiurek i karwaszy.

W Ogniem i Mieczem żeby dodać trochę kolorytu zdecydowaliśmy, że petyhorcy będą posiadać kopie. Są to kopie krótsze niż husarskie (nie mają zasady pierwsze uderzenie). Dodatkowo zamiast kopii gracie mogą wyposażać petyhorców w rohatyny.

### Taktyka

Trudno coś więcej powiedzieć o taktyce petyhorców. Mogli wykonywać zadania jazdy lekkiej, ale również, dzięki wyposażeniu w kopie lub roha-



tyny mogli uderzyć na przeciwnika. Nie wydaje się, żeby używani byli do samodzielnych uderzeń przełamujących, co najwyżej jako wsparcie husarii. W źródłach petyhorcy nie są traktowani z jakąś szczególną uwagą, więc nie wydaje się, by znacząco odbiegali z punktu widzenia taktycznego od jazdy kozackiej czy pancерnej.

W Ogniem i Mieczem z uwagi na kopie i rohatyny formacja ta może śmiało uderzać na przeciwnika. Jednak z powodu lżejszego opancerzenia znacznie ustępuje husarii.

## CHORĄGIEW PETYHORSKA

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkołenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Petyhorcy	20/+20	4	6	4	2	1	Broń ręczna	0	WW	Doborowa kawaleria
Doborowi petyhorcy	20/+20	4	6	5	2	1	Kopia <sup>3</sup>	0/3	WW	Zaciąg towarzyski
							Pistolety	0	5	Mało amunicji
							Bandolet/Luk <sup>1</sup>	0	10/20	
							Kałkan <sup>2</sup>		WW	
							Rohatyna <sup>3</sup>	0/1	WW	

1. Jednostka jest uzbrojona częściowo w luki, częściowo w bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.
2. Doborowe chorągwie petyhorskie są wyposażone dodatkowo w kałkany.

3. Chorągiew petyhorska może być uzbrojona w kopie lub w rohatyny. Kopie są krótsze niż husarskie (tzw. kopie półowicze) i należy je przyciąć do długości ok. 3,5 cm i dokleić kule. Rohatyny należy przyciąć do długości ok. 2,5 cm.







## Piechota polsko-węgierska

### Historia formacji

Piechota polsko-węgierska jest najstarszą formacją piechoty sięgającą metryką do XVI wieku. Wywodzi się z dawnej piechoty polskiej i najemnej piechoty węgierskiej, licznej za panowania Bato-rego. Z czasem różnice się zatarły, gdyż uzbrojenie i organizacja były jednakowe, różnice można było znaleźć jedynie w stroju. Z końcem XVII wieku odgrywała jeszcze istotną rolę w wojskowości polskiej, ale po reformach Władysława IV i wprowadzeniu autoramentu cudzoziemskiego jej rola systematycznie maleje. Z końcem wieku jej liczebność spadła zaledwie do kilkuset ludzi – składały się na nią przyboczne chorągwie hetmanów i niewielkie załogi np. w Kamieńcu Podolskim i Lubowli. Jej wartość taktyczna w porównaniu z piechotą „niemiecką” była dużo mniejsza.

### Organizacja

W XVII wieku piechota polska zorganizowana była zazwyczaj w chorągwie o liczebności 100-200 ludzi. Jeśli zdarzały się chorągwie liczące 200 osób, to były to zazwyczaj chorągwie hetmańskie, które pełniły funkcję oddziału przybocznego. Sporadycznie można napotkać większe oddziały, przykładowo

w czasie wojen kozackich (1652-1653) zdarzały się oddziały tej piechoty liczące 400 ludzi, które nosiły wówczas nazwy pułków, jednak zasadniczo górną granicą liczebności chorągwi było 200 porcji. Chorągiew licząca 200 ludzi dzieliła się na dwa „skrzydła” z porucznikami na czele, a te z kolei na dziesiątki. W skład chorągwi liczącej 100 ludzi wchodził rotmistrz, porucznik, chorąży, kilku muzykantów i doboszów, oraz 10 dziesiątek po 8-9 żołnierzy. Jak widać chorągwie nie wytworzyły sztabu oficerskiego tak jak skwadrony czy regimenty piechoty autoramentu cudzoziemskiego.

### Uzbrojenie

Piechota polsko-węgierska uzbrojona była w muszkiety lontowe lub rusznice oraz szable. Broń drzewcowa w postaci halabard (tzw. dardy) odgrywała drugorzędną rolę i posiadali ją jedynie dziesiątnicy (obok szabel), choć są przypuszczenia, że być może pewne liczba szeregowych, w niektórych oddziałach, miała zamiast muszkietów piki. Jeśli tak, było to w okresie XVII wieku raczej wyjątkowe. Prócz podstawowego uzbrojenia piechota musiała być zdolna do wykonywania różnego rodzaju prac sapersko-inżynieryjnych dlatego wyposażona była



w krótkie toporki, które mogły służyć do rąbania drewna itp. Toporki takie spotykamy jeszcze w połowie XVII wieku, ale pod koniec wieku już nie występują. Broń oficerów piechoty polsko-węgierskiej stanowiły szable oraz pistolety.

### Taktyka

Do walki chorągiew ustawiała się w 9-10 szeregów, przy czym pierwszy szereg tworzyli dziesiętnicy z bronią drzewcową. Ogień prowadzono kolejno szeregami: pierwsze po wystrzeleniu przykłękały, a następne strzelały ponad ich głowami. Po oddaniu salwy z broni palnej piechota rzucała się

do walki na szable. Chorągiew taka dysponowała dość dużą siłą ognia, ale miała też wiele mankamentów, np. była zupełnie bezbronna w starciu z jazdą przeciwnika. W drugiej połowie XVII wieku notujemy stopniowy zanik piechoty polsko-węgierskiej. Przy niewielkich liczebnie dywizjach litewskich piechota litewska (polsko-węgierska) odgrywała jeszcze w bitwach połowych znacznie większą rolę niż w przypadku armii koronnej, gdzie praktycznie jej udział ograniczał się do osłony obozu lub osoby hetmana. Chorągwie polsko-węgierskie stały też na załogach w ważniejszych twierdzach i zamkach pogranicznych (były dość tanie w utrzymaniu).

## CHORĄGIEW PIECHOTY POLSKO-WĘGIERSKIEJ

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Węgrzy	10/+5	2	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Strzelanie szeregami
Doborowi Węgrzy	10/+5	2	6	5	2	2	Rusznica (arkebuz) <sup>1</sup>	1/0	10/20	
							Muszkiet <sup>1</sup>	3/1	10/30	

1. Część chorągwi może być wyposażona w muszkiety zamiast rusznicy – szczegóły w Strukturze armii. Węgrzy z muszkietaми mają Ruch: 10 i nie mają zasady Strzelanie szeregami.

2. Można jej dokupić kobylicę albo kozły hiszpańskie.





## Piechota wybraniecka/ łanowa/dymowa

### Historia formacji

Jedną z najbardziej doniosłych reform wojskowych Stefana Batorego było utworzenie nowego rodzaju piechoty opartej na ochotnikach chłopskich, zwanych wybrańcami. Formacja ta w zasadzie nie miała charakteru stałego choć można ją było zebrać w stosunkowo krótkim czasie.

Piechotę wybraniecką zaczęto tworzyć w 1578 roku w Koronie i w 1595 roku na Litwie. Piechota wybraniecka składała się z chłopów, po jednym z 20 łanów ziemi uprawnej, ale wyłącznie w dobrach królewskich. Batory co prawda planował powołanie wybrańców także z dóbr szlacheckich, jednak pomysł ten napotkał na zdecydowany sprzeciw szlachty. Tak więc na każde 20 łanów jeden stanowił uposażenie chłopca, który miał obowiązek ćwiczyć się w rzemiośle wojennym, a na wypadek wojny stawiać się do służby z własnym uzbrojeniem i wyposażeniem. Wybraniec taki wolny był od podatków i pańszczyzny, a jego obowiązki przejmowali inni chłopci z pozostałych 19 łanów. Wybraniec ponosił więc koszty wyprawy wojennej oraz ryzyko utraty zdrowia bądź życia w zamian za zwolnienia od wszelkiego rodzaju danin i powinności.

Powołanie i liczebność nowej formacji zależało od tego, ile wybrańców faktycznie stawi się na wojnę. Za Batorego liczba wybrańców była jeszcze znaczna, choć raczej nigdy nie przekroczyła 2000 w Koronie i kilkuset na Litwie, ale w późniejszym okresie systematycznie malała.

Piechota wybraniecka prezentowała pewną wartość bojową jedynie w czasach Stefana Batorego. Później wartość bojowa wybrańców zdecydowanie spadła, równoległe zresztą ze zmniejszaniem się ich liczby. Przeciętnie wybrańcy nie występowali w liczbie większej niż kilkuset, a co za tym idzie militarnie nie odgrywali oczywiście jakiegokolwiek większej roli. Malejąca liczba wybrańców wynikała min. z faktu, że dzierżawcy królewskiej ziemi nie chcieli tracić darmowej siły roboczej i nie byli zainteresowani podnoszeniem liczebności tej formacji. Nie

przeprowadzali więc zalecanych ćwiczeń i nie dbali również o wyposażenie wybrańcy. Służba w piechocie wybranieckiej była także stosunkowo mało interesująca dla samych chłopów, którzy nie otrzymywali za nią żadnego dodatkowego wynagrodzenia i generalnie nie byli zainteresowani ryzykowaniem własnego życia dla obrony kraju. Częste więc były wypadki przekupywania rotmistrzów przez wybrańców w trakcie mobilizacji w celu uniknięcia udziału w wojnie. Z uwagi na słabe wyszkolenie wybrańców i stany jednostek niemal zawsze niższe od etatowych, w czasach następców Stefana Batorego nie zawsze ich mobilizowano. Jeżeli już to czyniono, piechota ta nie była używana do walki, lecz do różnego rodzaju prac pomocniczych.

Mniej więcej od połowy XVII wieku zaczęła być tworzona, generalnie na wzór piechoty wybranieckiej, także piechota łanowa. Zaciąg do tych jednostek był prowadzony nie tylko z dóbr królewskich, ale także szlacheckich i kościelnych. Piechota łanowa pojawiła się po raz pierwszy w 1655 r., w chwili zbliżającej się wojny ze Szwecją. Ponieważ znaczna część sił koronnych zaangażowana była na froncie rosyjskim zamierzano, poprzez powołanie tej formacji, zwiększyć liczebność własnej piechoty. Każdy właściciel ziemski miał więc obowiązek wystawić jednego żołnierza z 15 łanów ziemi uprawnej. Piechota łanowa nie miała większej wartości bojowej w stosunku do „ognistej” armii szwedzkiej, ale być może w innych warunkach potrafiłaby pokazać swoje walory. Od roku 1673 została zastąpiona przez zaciąg z ludności miejskiej, tzw. piechotę dymową. Piechota dymowa była swego rodzaju kontynuacją piechoty łanowej, ale zaciągani do niej byli nie chłopci, ale mieszkańcy miast. Rekruci wystawiani byli w ilości 1 na 20 domów (stąd piechota dymowa), we włościach królewskich oraz kościelnych i 1 na 30 domów w dobrach szlacheckich. Umundurowanie i uzbrojenie sprawiane było na wzór zagraniczny. Piechota ta nie tworzyła odrębnych jednostek wojskowych, ale była kierowana głównie do jednostek piechoty jako uzupełnienie.

*Rotmistrzami chorągwi piechoty wybranieckiej zawsze byli przedstawiciele szlachty osiadłej. Otrzymywali oni niewielkie wynagrodzenie, zależne od ilości wybrańców w danej chorągwi*



### Organizacja

Piechota wybraniecka zorganizowana była w chorągwie o różnej liczebności, które tworzone były na podstawie wypraw wystawianych przez poszczególne województwa. Wraz ze zmniejszeniem się liczby wybrańców przyjęto zwyczaj łączenia wypraw z kilku województw pod dowództwem jednego rotmistrza. Rotmistrzami mogła być wyłącznie szlachta osiadła. Otrzymywali oni listy przypowiadnie od króla i niewielkie, zależne od ilości wybrańców, wynagrodzenie za skarbu państwa.

### Uzbrojenie

Wybrańcy uzbrojeni byli w rusznicę, szablę i toporek. Piechota łanowa używała także muszkietów lontowych. Na wyprawę wybrańcy obowiązani byli zabierać ze sobą także różnego rodzaju sprzęt saperski jak siekiery, rydle, łopaty, taczki i piły. Wybrańcy mieli „barwę” błękitnego koloru charakterystyczną dla całej piechoty polskiej.

### Taktyka

Piechota wybraniecka miała typowo charakter strzelczy i nie używała broni drzewcowej. Dysponowała więc dość dużą siłą ognia, jednak jej wyszkolenie pozostawiało wiele do życzenia. Stąd formacje tego typu używane były raczej do prac saperskich i obozowych takich jak budowa przepraw i szańców oraz stanowisk artylerii, do której byli zresztą często przydzielani jako jednostki wsparcia czy osłony.



## CHORAĞIEW PIECHOTY WYBRANIECKIEJ/ŁANOWEJ/DYMOWEJ

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Wybrańcy	10	2	4	3	1	2	Broń ręczna	0	WW	Słaba dyscyplina taktyczna
							Rusznica (arkebuz) <sup>1</sup>	1/0	10/20	
							Muszkiet <sup>1</sup>	3/1	10/30	

1. Część chorągwi może być wyposażona w muszkiety zamiast arkebuzów – szczegóły w Strukturze armii.

2. Można jej dokupić kobylicę.





## Pospolite ruszenie

### Historia formacji

Pospolite ruszenie w założeniach obejmować miało wszystkich posiadaczy ziemskich, z czego znakomitą większość stanowiła szlachta. Zwoływane było na podstawie uchwały sejmowej, której moc wykonawczą nadawał król poprzez publikowanie tzw. wici. Co do zasady wici tych było trzy, w dwutygodniowych odstępach. Dwie pierwsze wici ogłaszały gotowość do pospolitego ruszenia, trzecie wici podawały termin i miejsce koncentracji sił wszystkich województw. Ogłaszano wtedy też terminy zebrania się sejmików wojewódzkich, na których dokonywano popisu czyli przeglądu obowiązyanych do pospolitego ruszenia i obierano dowódców, którzy nosili tytuł pułkownika. Po przybyciu na miejsce koncentracji pułkownicy prezentowali podległe im oddziały królowi, który formalnie obejmował nad nimi dowództwo. Teoretycznie kary za niestawienie się na pospolite ruszenie były wysokie, z infamią włącznie, ale w praktyce trudno było je egzekwować przy masowej absencji szlachty. Liczebność szlachty na pospolitym ruszeniu sięgała maksymalnie 40 tysięcy szabel (np. Beresteczko 1651), jednak podstawowym problemem tego rodzaju siły zbrojnej był brak dyscypliny, słaba wartość bojowa i politykierstwo. W XVII wieku pospolite ruszenie zwoływane było wyjątkowo, gdyż zdawano sobie sprawę z jego niewielkiej wartości bojowej. Jedynie szlachta południowo-wschodnich rejonów Rzeczypospolitej, często nękana przez Tatarów, prezentowała się na tym tle lepiej. Lepiej spisywały się też te chorągwie pospolitaków, które służyły przez dłuższy czas i wdrożyły się do służby wojskowej.

### Organizacja

Pospolite ruszenie miało organizację terytorialną, tzn. poszczególne chorągwie wystawiały województwa, ziemie i powiaty. Dowódcą pospolitego ruszenia danej ziemi był najczęściej kasztelan, który nosił tytuł pułkownika. Pospolite ruszenie organizowane było w chorągwie konne i rzadziej piesze, a ich organizacja w zasadzie nie różniła się od chorągwi zaciężnych narodowego autoramentu. Na czele chorągwi pospolitego ruszenia stali rotmistrzowie wybierani przez szlachtę (tzw. „uproszeni”), a w ich składzie można było odnaleźć również porucznika i chorążego. Liczebność chorągwi była różna, jednak zazwyczaj nie przekraczała około 100 koni.

### Uzbrojenie

Uzbrojenie pospolitego ruszenia było niejednolite. Bogatsza szlachta mogła stawać na pospolite ruszenie lepiej uzbrojona niż uboga. Uchwały sejmików w sprawie uzbrojenia pospolitego ruszenia często wyrażają się ogólnie, że wszyscy na pospolite ruszenie powinni stawić się „in armis” (z bronią) lub „bene armati” (dobrze uzbrojeni), ale zdarzało się i tak, że uchwały sejmików głosiły, by stawić się z uzbrojeniem po prostu „jako kto będzie mógł”. Uzbrojenie ochronne zależało od woli i zamożności szlachcica, a więc od jego statusu społecznego. Najbogatsi więc stawali „po husarsku”, inni „po kozacku”, a nawet „po rajtarsku”, ale zdarzały się też chorągwie piesze. Zdecydowana większość szlachty uzbrojona była jednak nienajgorzej np. w pistolety i szablę.



### Taktyka

Mimo, że własne prawa polityczne szlachta wywodziła właśnie z obowiązku obrony ojczyzny, to w wieku XVII obserwujemy stały spadek wartości bojowej pospolitego ruszenia. Choć przed wybuchem wojen kozackich i szwedzkich kryzys nie jest jeszcze tak widoczny, to już jednak w drugiej połowie wieku staje się boleśnie odczuwalny. W starciu z dobrze wyszkoloną armią, np. szwedzką, pospolite ruszenie wykazywało już swoją słabość i niską odporność psychiczną (np. na straty). Dopiero wie-

oletnia służba wojskowa, np. w czasie „potopu”, kiedy szlachta przywykła do trudów wojennych, powodowała, że na polu walki był z niej większy pożytek. Generalnie starano się trzymać pospolite ruszenie w odwodzie i nie powierzać mu ważnych taktycznie zadań. Wystawione na pierwszą linię często było nieprzewidywalne – pospolitacy potrafili bić się bardzo dzielnie jednak w wielu przypadkach nawet niezbyt mocno naciskani wpadali w panikę i „podawali tyły”.

## CHORĄGIEW POSPOLITEGO RUSZENIA

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Pospolitacy	20/+10	3	4	3	2	1	Broń ręczna	0	WW	Niesubordynowani Słaba dyscyplina taktyczna Mało amunicji
							Pistolety	0	5	
							Bandolet/Łuk <sup>1</sup>	0	10/20	
Rajtarzy pospolitego ruszenia <sup>b</sup>	20/+10	4	4	3	2	2	Broń ręczna	0	WW	Niesubordynowani Słaba dyscyplina taktyczna
							Pistolety	0	5	
							Arkebuz	1/0	10/20	

1. Część pospolitaków jest uzbrojona w łuki lub bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.
2. Pospolitacy (ale nie rajtarzy) mogą tworzyć Skwadrony po 8 podstawek.
3. „**Śmielsze gdzie indziej rodzą się kobiety!**”:  
Pospolitacy byli niezbyt odważni i bardzo mało odporni na skutki ostrzału.  
Chorągwie pospolitego ruszenia muszą zdawać testy Morale za każdym razem, gdy poniosą jakiegokolwiek straty w wyniku ostrzału. W sytuacji gdy i tak musiałyby zdawać test z innego powodu (utrata podstawki, Salwa, kartacze etc.) muszą wykonać dwa testy Morale.

- Dodatkowo pospolitacy (ale nie rajtarzy) Uciekają tak jakby mieli Ruch 20/+20.
4. „**Towarzystwo spali snem dobrym!**”:  
Chorągwie pospolitego ruszenia nie generują Punktów Zwiadu.
  5. „**Ucz się siodła, szabli, dzbana!**”:  
Pospolitacy mimo ogólnie niskiego wyszkolenia potrafili całkiem dobrze „robić szablą”.  
W Walce Wręcz traktuj pospolitaków i rajtarów jakby mieli Wyszkolenie = 4.
  6. Jako rajtarów pospolitego ruszenia możesz użyć modeli z zestawu SWE-4.





## Wolontarze

### Historia formacji

Wolontarze to ochotnicy, wolontariusze, żołnierze służący w wojsku z „ochoty”. Wolontarze nie wchodzili w skład armii regularnej, „żywiła ich wojna”, czyli żyli z łupów, a nie za żołd jak wojsko zaciężne. Wolontarze byli po prostu lepiej lub gorzej zorganizowaną kupą zbrojną, mieszkanką różnych stanów i nacji, która ciągnęła na wyprawę wojenną w nadziei łupów. Wolontarze nie otrzymywali żołdu, ale żyli z łupów wojennych, chęć wzbogacenia się była więc u nich głównym motywem działania. Czasami utożsamiano ich z lisowczykami. Wolontarze nie stanowili jednolitego oddziału wojskowego. W Koronie nie byli znacząco liczni, natomiast dość licznie występowali w połowie XVII wieku na Litwie. Nie cieszyli się raczej dobrą sławą, gdyż różnica między oddziałem wolontarzy, a bandą rabusiów była czasami nikła (nieco analogicznie jak w przypadku lisowczyków). W oddziale wolontarzy spotkać można było ubogą szlachtę, ale i Kozaków, Polaków i Litwinów, Węgrów czy Tatarów. Często uważano wówczas, że wolontarze byli po prostu bandami rabusiów ukrywającymi się pod królewskimi listami przypowiedniami. Wiele w takich przypadkach zależało jednak od osobowości samego dowódcy oddziału. Jako jednostki o niewielkiej dyscyplinie, różnorodnym uzbrojeniu i stopniu wyszkolenia nie prezentowały na ogół dużej wartości bojowej. Zdarzało się, że chorągiew wolontarska bywała wciągana do komputu i stawała się wówczas chorągwią wojska regularnego (np. kozacką).

### Organizacja

Wolontarze tworzyli oddziały na wzór oddziałów wojskowych, a więc najczęściej chorągwie jazdy (kozackie). Liczebność takiej chorągwi była płynna i mogła sięgać od kilkudziesięciu do nawet kilkuset ludzi – zależało to od listu przypowiedniego. Sporadycznie liczebność ad hoc organizowanych „pułków” mogła liczyć nawet kilka tysięcy szabel (np. pułki wolontariuszy na Litwie w połowie XVII wieku).

### Uzbrojenie

Oczywiście wolontarzy nie krępowały żadne przepisy dotyczące uzbrojenia, więc charakteryzowała ich w tym względzie daleko posunięta dowolność. Popularnością cieszyły się więc zapewne wszystkie te rodzaje broni, które na ogół preferowała szlachta, czy to w wojsku (lekkie chorągwie), czy poza nim: szabla, nadziak, łuk, bandolet itd. Wydaje się, że wolontarze nie stosowali kolczug, a co najwyżej misiurki czy karwasze – zależało to od osobistych preferencji ochotnika.

### Taktyka

Wolontarze najczęściej wykorzystywani byli do walki partyzanckiej lub rozpoznania, a więc pełnili rolę typową dla jazdy lekkiej. Oczywiście nie byli jednostką bardzo zdyscyplinowaną taktycznie, co mogło nieść za sobą określone zagrożenie na polu bitwy. Formalnie podlegali władzy hetmana, ale z tym bywało różnie.

## CHORĄGIEW WOLONTARSKA

*Kawaleria*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Wolontarze	20/+10	3	4	4	2	1	Broń ręczna	0	WW	Niesubordynowani
							Pistolety	0	5	Harcownicy
							Bandolet/Łuk <sup>1</sup>	0	10/20	Mało amunicji Rabusie

1. Część żołnierzy jednostki jest uzbrojona w łuki lub bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.





## Dragonia polska

### Historia formacji

Dragonia to inaczej konna piechota. Konie służyły im niemal wyłącznie do przemieszczania się, a na polu bitwy spieszali się walcząc jak klasyczna piechota. Na szerszą skalę oddziały dragonów stosowały po raz pierwszy armie walczące w wojnie trzydziestoletniej. W Rzeczypospolitej formacja ta pojawia się już w latach 20-tych XVII wieku. Początkowo były to małe formacje (kompania-chorągiew) dowodzone przez cudzoziemców by w późniejszym okresie przybrać klasyczną postać regimentów. Świetną szkołą użycia nowej formacji była wojna ze Szwecją o ujście Wisły w latach 1626-1629, gdzie dragonia doskonale się sprawdziła. Od tej pory dragoni stają się częścią wojska kwarcianego, w którym w 1638 roku było ich ponad 1300 koni. W połowie wieku użyteczność dragonów jest tak wielka, że liczebność tej formacji gwałtownie wzrasta by na początku lat 60-tych przekroczyć 8 tys. stawek żołdu. Dragonia była ulubioną formacją króla Jana III Sobieskiego, który bardzo ją sobie cenił (pod Chocimiem w 1673 r. było ich prawie 6 tys.) Formacja ta była bardzo uniwersalna. Poza wsparciem ogniowym na polu walki dragonii, jako formacja plebejska, wykonywali także szeroki wachlarz zadań inżynieryjno-saperskich, dysponując do tego odpowiednim wyposażeniem.

### Organizacja

Pierwsze jednostki dragonów były nieduże. Chorągwie lub kompanie (ewentualnie kornety, gdyż nazw tych używano zamiennie) liczyły 100-200 ludzi. Z czasem zaczęto tworzyć skwadrony, a potem regimenty.

Skwadron składał się z 2-3 kompanii (chorągwi), a regiment z kilku kompanii. Te większe regimenty liczące kilkuset dragonów miały rozbudowane sztaby analogicznie jak to było w piechocie autoramentu cudzoziemskiego. Na ich czele stali więc oficerowie oberszterowie (pułkownicy) i oberszterlejtanci (podpułkownicy) oraz odpowiednia kadra podoficerska. Duży, dobrze zorganizowany (czyli z odpowiednio liczną kadrami oficerską i podoficerską) regiment miał oczywiście większą wartość bojową niż niewielka chorągiew dragonów. Regimenty takie były jednak zwykle mniejsze od regimentów piechoty i liczyły 400-600 stawek żołdu, wyjątkowo tylko zbliżając się do tysiąca stawek.

### Uzbrojenie

Dragonii nie używano uzbrojenia ochronnego, a ich główną bronią był muszkiet lontowy. Na polu bitwy dragoni spieszali się i działali jak piechota. Prawdopodobnie nie byli uzbrojeni w piki, gdyż uniemożliwiałoby to im konne przemieszczanie się, choć niektóre relacje wskazują, że 1/3 dragonów w oddziale używała pik. Dodatkowo uzbrojenie stanowiła szabla a w późniejszym okresie prawdopodobnie również berdysz. Do zadań wartowniczych w dragonii stosowano, tak jak w piechocie zapewne muszkiety z zamkiem kołowym, ale przez cały wiek XVII muszkiety lontowe były podstawą wyposażenia i piechoty i dragonów. Uzbrojenie piechoty i dragonów było zbliżone, często nawet przeformowywano dragonów w piechotę, gdy w kampanii utracono na przykład konie. Oczywiście używanie muszkietu lontowego z tłącym



się lontem było dla konnych szczególnie trudne, jednak tylko w wyjątkowych okolicznościach dragonia walczyła konno, do czego przyczyniała się również słabość używanych przez nich koni (tzw. „podjezdki”). Z czasem uzbrojenie dragonów uzupełnił 1 lub 2 pistolety, ale z racji wysokiej ceny tej broni nie każdy dragon był w nią uzbrojony.

### Taktyka

Ponieważ dragonii walczyli spieszeni, do pilnowania spętanych koni wydzielano koniowodnych (najczęściej 1 dragon na 4 konie) co z znacznym stopniem zmniejszało ich liczebność na polu walki. Szyki dragonów nie odbiegały zapewne od szyków piechoty. Na polu bitwy, gdzie polscy dragoni stanowili wsparcie ogniowe dla jazdy, często stanowili centrum, bronili ważnych punktów, szturmowali punkty umocnione oraz pełnili różnorodne funkcje saperskie. Zwykle dla lepszej obrony przed atakującą jazdą przeciwnika starali się sypać szańce lub stawiać różnego rodzaju przeszkody. W warunkach polskich i litewskich stanowili znakomite wsparcie ogniowe dla kawalerii, gdyż poruszając się konno nadążali za własną jazdą, a jednocześnie jako formacja plebejska mogli wykonywać prace ziemne, które nie przystawały kawalerii. W niektórych kampaniach, np. przeciwko Tatarom, byli wręcz nieodzownym wsparciem dla polskiej jazdy, tym bardziej, że rzadziej w polu występowała polska piechota.



## KOMPANIA DRAGONÓW

*Dragonia*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Dragonii konno	20/4+10	2	5	4	1	-	Broń ręczna	0	WW	Dragonii Kontarmarsz
Doborowi dragonii konno	20/4+10	2	5	4	1	-				
Dragonii pieszo	10	2	5	4	1	2	Broń ręczna	0	WW	Salwa <sup>1</sup>
Doborowi dragonii pieszo	10	2	5	4	1	2	Półmuszkiet	3/1	10/25	

1. Doborowi dragonii oprócz kontarmarszu mogą strzelać salwą.

2. Jako że dragonii w armii Rzeczypospolitej czasem ubierali się z cudoziemska, możesz jako modeli użyć zestawu szwedzkich dragonów – SWE-9.





## Rajtaria

### Historia formacji

Rajtarzy w armii polskiej postrzegani powinni być przede wszystkim jako jazda, dobrze wyposażona w broń palną – pistolety. Genezy rajtarów należy szukać w jednostkach arkebuzerów należących do jazdy autoramentu narodowego. W pierwszej połowie XVII wieku nazw „rajtaria” i „arkebuzeria” używano dla określenia lżejszej i cięższej jazdy zorganizowanej według wzorców zachodnich, choć zdarzały się przypadki używania tych dwóch pojęć zamiennie (co wprowadziło dość dużo zamieszania terminologicznego). Pierwsze jednostki typowej rajtarii pojawiły się w armii litewskiej, gdzie przez cały okres odgrywały większą rolę niż w armii koronnej. Rajtarzy pojawiają się za panowania Zygmunta III jako jednostki autoramentu cudzoziemskiego (np. pod Chocimiem w 1621 r. był regiment rajtarii liczący 700 ludzi). Nie występują w wojskach kwarcianych, ale podobnie jak arkebuzerzy są zaciągani na wyprawy wojenne. Można również wspomnieć, że niewielki oddział rajtarów gwardii miał na służbie Władysław IV. W czasie wyprawy smoleńskiej liczył on stu kilkadziesiąt ludzi i utrzymał się w służbie także w kolejnych latach (w 1637 r. liczył ok. 170 ludzi). W większej ilości pojawili się rajtarzy w kampanii smoleńskiej (1700 rajtarów, tj. 1/4 jazdy), a później w czasie kampanii na Ukrainie (1651-1653) i w okresie „Potopu”, gdzie do służby polskiej szeroko wykorzystywano jeńców z armii szwedzkiej lub brandenburskiej. W latach 1648-49 rajtarów jest niewielu (1 regiment Jakuba Weyhera), pod Beresteczkiem (1651) i Żwańcem (1653) jest ich już znacznie więcej – ich liczebność waha się w okolicy 3-4 tysięcy. Pod koniec potopu liczebność rajtarii podnosi się do

ok. 2,5 tys., by potem zmaleć do ok. 1tys. W II połowie XVII wieku wobec sprzeciwu szlachty nazwa „rajtaria” znika, a jazda typu cudzoziemskiego występuje znów pod nazwą „arkebuzeria”, choć pod względem organizacji i uzbrojenia nie miała ta „arkebuzeria” nic wspólnego z ciężkobrajnymi arkebuzerami z okresu wojen kozackich. Szlachta mocno atakowała tę arkebuzerię/rajtarię słusznie podejrzewając, że pod przykrywką arkebuzerii utrzymywana jest cudzoziemska rajtaria i domagał się przywrócenia w niej systemu towarzyskiego. Można więc powiedzieć, że w II połowie XVII wieku nazwa rajtaria nie jest już używana i jednostki w klasycznej rajtarskiej formie znikają w Polsce w latach 60-tych.

### Organizacja

Rajtarzy tworzyli różnej wielkości jednostki – były to kornety/kompanie, skwadrony i wreszcie regimenty liczące nawet kilkaset koni. Rajtaria miała charakter plebejski i składała się najczęściej z chłopów i biedoty miejskiej z Prus Królewskich bądź z najemnych żołnierzy z Niemiec. Oficerami była szlachta wielkopolska i pomorska, a często także cudzoziemcy. Zaciąg prowadzony był w przeciwieństwie do arkebuzerii w systemie „wolnego bębna”. Wzory organizacyjne, w dużej mierze również z powodów religijnych, płynęły głównie z cesarstwa nie zaś ze Szwecji. Jednostki rajtarii składały się z kilku kompanii i miały dość rozbudowane sztaby i kadrę zarówno na poziomie regimentu jak i każdej poszczególniej kompanii. Kompanie z kolei dzieliły się najczęściej na 3 kapralstwa obejmujące po 3-4 rotę każda po 6 żołnierzy. Podział



taki, z dużą liczbą oficerów i rozbudowaną hierarchią stopni, gwarantował zachowanie dobrej dyscypliny w jednostce i wysokiego poziomu dowodzenia, jednocześnie jednak powodował, że jednostki takie charakteryzowała bardzo duża (sięgająca nawet 30%) liczba tzw. ślepych porcji. Największe regimenty rajtarii mogły składać się nawet z 10 kompanii.

### Uzbrojenie

Rajtarzy byli uzbrojeni na sposób zachodnioeuropejski tj. w rapier i pistolety. Nie można wykluczyć, że w I połowie XVII wieku stawali sporadycznie do walki w uzbrojeniu ochronnym (kirys i hełm), ale wydaje się, że wiele tu zależało od dowódców i zapasów uzbrojenia. Można przypuszczać, że kirysy nosili rajtarzy gwardii królewskiej. W okresie „Potopu” i później rajtarzy nosili już wyłącznie kaftany z łosiowej skóry i kapelusze na wzór rajtarii szwedzkiej. Od połowy wieku zaczęli być rajtarzy wyposażani także w długą broń palną, co było kolejnym elementem zbliżającym ich do arkebuzerów.

### Taktyka

Rajtarzy, mimo że czerpali ze wzorów zachodnich nie ograniczali się do karakolu, który w połowie wieku był już przestarzały. W owym czasie rajtarzy – w tym także koronni – potrafili już atakować na białą broń wspierając się przy tym ogniem z pistoletów. Bardzo ciekawa względem taktyki rajtarów polskich jest wzmianka z 1665 r. (bratobójcza bitwa pod Częstochową): „[...] rajtaria JMP. Lubomirskiego po dwa-kroć ogień wypuściła, a potem rapierami [...] natarła na litewskie wojsko.” Rajtarów ceniono za zdyscyplinowanie oraz dobre wyposażenie w broń palną, a co za tym idzie dużą siłę ognia. Trzeba też dodać, że np. w okresie „Potopu” skład osobowy rajtarii, w której znalazło się wielu weteranów z armii szwedzkiej i brandenburskiej, gwarantował wysokie walory bojowe tej formacji. Nie jest zapewne przypadkiem, że w kampanii na Ukrainie w 1660 roku dzielnie spisywał się kilkukompanijny regiment rajtarii Lubomirskiego, o którego wartości bojowej nie decydowało uzbrojenie, ale w głównej mierze skład osobowy (składał się on z wielu jeńców wziętych do niewoli w czasie „Potopu”).

## KOMPANIA RAJTARÓW

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 - pistolety
Opancerzeni rajtarzy <sup>1</sup>	20/+10	6	5	4	2	2	Pistolety	0	5	
Doborowi rajtarzy	20/+10	4	5	4	2	2	Bandolet	1/0	10/20	Karakol
Doborowi opancerzeni rajtarzy <sup>1</sup>	20/+10	6	5	4	2	2				Doskonała dyscyplina taktyczna <sup>3</sup>

1. Część kompanii rajtarów może nosić uzbrojenie ochronne: napierśniki i hełmy (Odporność: 6) – szczegóły w Strukturze armii.
2. Jako rajtarów możesz użyć modeli z zestawu SWE-4, a jako opancerzonych rajtarów możesz użyć modeli z zestawu SWE-3.
3. Doborowi rajtarzy posiadają zasadę Doskonała dyscyplina taktyczna







## Piechota cudzoziemskiego autoramentu

### Historia formacji

Piechota autoramentu cudzoziemskiego zwana była u nas popularnie „niemiecką”, gdyż Niemiec-kie były regulaminy, charakterystyczny strój (luźne kurty i szerokie „pludry” do kolan, pończochy i trzewiki, moriony wypierane w czasie przez kapelusze), w dużej mierze komenda będąca swego rodzaju wielojęzyczną gwarą, a także początkowo skład osobowy. Piechota pikiniersko-muszkieterska pojawiła się w armii RON już pod koniec XVI wieku, ale były to wówczas regimenty najemne, złożone wyłącznie z żołnierzy cudzoziemskich zaciąganych za granicą. Dopiero reformy Władysława IV przyczyniły się do powstania „polskich” regimентów piechoty, które uzupełniano w granicach Rzeczypospolitej (głównie Wielkopolska, Pomorze, Prusy Królewskie) chociaż jeszcze w połowie XVII wieku służyli w nich cudzoziemcy – zwłaszcza cudzoziemka, chociaż w różnym stopniu, była kadra dowódcza. Wśród żołnierzy i oficerów piechoty autoramentu cudzoziemskiego możemy spotkać w XVII wieku istną mozaikę narodowościową, czego przyczyną był także ten fakt, że jeńcy z innych armii (też w dużej mierze cudzoziemcy) bez większych skrupułów zaciągali się na służbę Rzeczypospolitej.

Los piechoty autoramentu cudzoziemskiego był jednak często nie do pozazdroszczenia. Przy niewydolności aparatu skarbowego, zwłaszcza w okresie ciężkich wojen z połowy wieku, żołnierze piechoty jako plebeje nie otrzymywali żołdu latami. Nierzadko piechota ta żywiła się przysłowiowymi „ko-

rzonkami”, a czasami przymierała wręcz głodem. To co ukrywa się pod dumnym słowem „barwa” (umundurowanie) po licznych latach wojen była już tylko strzępami odzienia nieokreślonego koloru i pochodzenia. Piechota pikiniersko-muszkieterska stanowiła jednak w naszych realiach wartościowe jednostki, dobrze zorganizowane, zdyscyplinowane i dobrze dowodzone, dysponujące przy tym dużą siłą ognia muszkieterskiego.

### Organizacja

Charakterystyczne dla piechoty „niemieckiej” są duże regimenty liczące kilkaset a nawet ok. 1,5 tysiąca ludzi, z rozbudowanymi sztabami, kadrami oficerską i podoficerską. Sztab regimентu składał się z kilkunastu oficerów, podoficerów i funkcyjnych, każda z kompanii miała z kolei własny sztab (tzw. mała primaplana). Regimenty nie miały stałych składów dlatego liczba kompanii mogła być różna – od kilku do nawet 10 lub 12. W kolejnych wojnach liczebność regimентów piechoty była znaczna (pod Chocimiem jeden z regimентów liczył prawie 2 tys. ludzi), natomiast w wojsku kwarcianym nie odgrywała ona większej roli (symboliczne garnizony). Gwałtowny rozwój piechoty i tworzenie silnych jednostek to wojny z lat 1648-1667, przy czym „lud ognisty” autoramentu cudzoziemskiego był liczny zwłaszcza u schyłku „potopu”, kiedy stan piechoty „niemieckiej” podniesiono do 10 000 ludzi. Tworzono wówczas skwadrony piechoty po 300-400 ludzi, ale nierzadkie były i wielkie regimenty liczące 1000-1600 ludzi. W II poł-



wie wieku obserwujemy zmniejszanie się liczebności jednostek piechoty i za Sobieskiego regiment liczący 500-600 ludzi uchodził już za silną jednostkę, częściej mamy do czynienia z jednostkami po 200-300 żołnierzy. Pojawiają się wówczas także samodzielne kompanie piechoty po 100 ludzi (frejkompanie).

### Uzbrojenie

Charakterystyczne dla regimentów „niemieckich” było uzbrojenie w muszkiety lontowe i piki. Każda kompania składała się z muszkieterów (2/3) i pikinierów (1/3), przy czym stosunek jednych do drugich mógł być różny od tego wzorcowego. Siła ognia muszkieterów była znaczna, natomiast pikinierzy rzadko dochodzili do kontaktu z wrogiem. Najczęściej używano muszkietu lontowego, który miał swoje wady (lont mógł na przykład zgasnąć), ale była to broń dość niezawodna. Początkowo dość ciężki wymagał podpórki (forkietu), ale z czasem stawał się coraz lżejszy i poręczniejszy. Piki pełniły rolę drugorzędną i stopniowo ulegały skróceniu, w II połowie XVII wieku miały zaledwie 4,5 m, choć na początku wieku sięgały jeszcze 6 m. Co najmniej do połowy XVII wieku pikinierzy nosili półpancerze i hełmy typu morion, z czasem jednak odrzucili strój ochronny na rzecz kaftanów i kapeluszy. Broń biała w przypadku piechoty niemieckiej to rapier, natomiast kadra dowódcza mogła używać partyzan, czy półpik. Umundurowanie, czyli tzw. „barwa”, z niemieckiego na polskie zaczęło się zmieniać dopiero za Sobieskiego tak jak i uzbrojenie. W latach 70-tych wprowadzono bowiem do piechoty autoramentu cudzoziemskiego

berdysze, które mogły także pełnić funkcje forkietu pod muszkiet. Jak się wydaje mimo wprowadzenia berdyszów pikinierzy nie zniknęli ze składu regimentów, ale było ich już znacznie mniej (1:3 lub nawet 1:4 w stosunku do muszkieterów z berdyszami). Polskie umundurowanie (sukienne, podszyte płótnem liberie, spodnie do butów, żupany, a na głowie kapuza lub podszyta futrem czapka), berdysze zaczerpnięte z armii rosyjskiej, wreszcie coraz mniejszy odsetek cudzoziemskich oficerów powodował, że za Sobieskiego mamy już do czynienia z piechotą bardziej „polską”, niż „niemiecką”.

### Taktyka

Regimenty i skwadrony piechoty szykowały się według wzorów niemiecko-holenderskich z dużymi wpływami szwedzkimi. Taktyka nie odbiegała zapewne od wzorów niemieckich (kontrmarsz), a potem szwedzkich (salwa). Jednostki piechoty „niemieckiej” szykowano w kilka szeregów, zazwyczaj jak się wydaje w 6, ale zapewne w tej kwestii można było spotkać odstępstwa, które mogły zależeć chociażby od wielkości (liczebności) jednostki. Pikinierzy zazwyczaj zajmowali pozycję w centrum szyku, a po oddaniu strzałów przez muszkieterów mieli za zadanie osłonić ich przed jazdą przeciwnika. W XVII wieku do ataku na białą broń (piki) właściwie na naszym teatrze działań wojennych nie dochodziło. Warto jeszcze wspomnieć, że w składzie niektórych regimentów piechoty znajdowały się organiczne kompanie dragonów, które zwiększały samodzielność takiej jednostki (rozpoznanie, aprowizacja itp.).

## KOMPANIA PIECHOTY CUDZOZIEMSKIEGO AUTORAMENTU

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Pikinierzy	10	3	5	4	2	0	Broń ręczna	0	WW	Formacja muszkietersko-pikinerska Doskonała dyscyplina taktyczna
Opancerzeni pikinierzy	10	5	5	4	2	0	Pika <sup>5</sup>	1/1	WW	
Muszkieterzy	10	2	5	4	1	2	Broń ręczna	0	WW	Formacja muszkietersko-pikinerska Kontrmarsz <sup>1</sup>
							Muszkiet <sup>1</sup>	3/1	10/30	
Muszkieterzy starego typu	10	2	5	4	1	2	Muszkiet hiszpański <sup>2</sup>	4/2	10/35	Salwa <sup>1,2</sup>

1. Muszkieterzy są wyposażeni w muszkiety i mogą strzelać kontrmarszem i salwą.
2. Muszkieterzy starego typu są wyposażeni w muszkiety hiszpańskie i mogą strzelać kontrmarszem (ale nie salwą).

3. Jako modeli użyj zestawów piechoty najmniej – SWE-6 i SWE-7.
4. Można jej dokupić kozły hiszpańskie.
5. Piki w tym okresie były dosyć krótkie, powinny mieć zatem ok. 4 cm długości (należy je przyciąć).





## Partyzanci

### Historia formacji

Szwedzi po wkroczeniu do Polski nie spotykali się na początku z wrogim nastawieniem ludności. Jednak kontrybucje, gwałty, grabieże i prześladowania duchowieństwa szybko doprowadziły do wrzenia. Na zajętych terenach zaczęły się zawiązywać grupy partyzanckie skupione wokół obdarzonych charyzmą szlachciców, księży czy nawet chłopów. Już pod koniec 1655 r. jedną z takich grup założył Krzysztof Żegocki, starosta babimojski. Wraz z grupą kilkuset chłopów prowadził działania w okolicach Babimostu. 4 października 1655 r. na czele ok. 100 chłopów zdobył Kościan i wyciął stacjonujący tam szwedzki garnizon oraz rozbił kolumnę wozów skarbowych zdążającą do miasta. W walce tej poległ hrabia Ludwik de Nassau. Innym znanym partyzantem był Andrzej Karol Grudziński – jeden z sygnatariuszy kapitulacji pod Ujściem. Widząc zbrodnie Szwedów, sformował grupę partyzantów (głównie okolicznej szlachty) i w nocy z 11 na 12 września 1656 r. na czele ok. 200 szlachty rozbił pod Lubrzem grupę Jana Wejharda Wrzesowicza. Liczne grupy partyzantów działały też na Podhalu, a jeden z przywódców partyzantów, młynarz spod Tucholi zwany Michałko, został za zasługi nobilitowany na sejmie 1658 r. i otrzymał tytuł rotmistrza. Chłopski i szlacheccy partyzanci na Żmudzi w 1656 roku zniszczyli zaskakującym atakiem kilka regimentów szwedzkich, a potem wspierali w walkach regularne oddziały litewskie.

### Organizacja, Uzbrojenie i Taktyka

Partyzantów można podzielić na dwie kategorie – szlachtę i plebejuszy (głównie chłopów). Ci pierwsi stawiali do walki głównie konno, jak wolontarze, czy pospolite ruszenie. Ich uzbrojenie było różnorodne: szable, rusznice, pistolety, łuki – cokolwiek tylko znalazło się w domowej zbrojowni.

Drugą grupą byli tzw. rabarze. Byli to głównie polscy chłopci, ale też mieszczenie, zbiegli żołnierze czy biedniejsza szlachta. Stawali oni do walki pieszo i uzbrojeni byli w typowy chłopski arsenał – cepy, widły, kosy, pałki i siekiery. Mieli też trochę zdobyczej broni palnej.

Obie kategorie partyzantów były zorganizowane w oddziały liczące kilkudziesięciu, rzadko stu lub więcej ludzi. Zazwyczaj grupy takie działały jako samodzielne partie, ale w niektórych sytuacjach powstańcy łączyli się w większe grupy, liczące kilkuset do nawet tysiąca ludzi.

Niezależnie od wielkości partii powstańczych ich taktyka walki była taka sama. Partyzanci doskonale wiedzieli, że nie mają szans w otwartym boju ze świetnie wyszkolonymi Szwedami, dlatego atakowali niemal wyłącznie z zaskoczenia. Wykorzystując przychylność miejscowych i doskonałą znajomość terenu, potrafili unikać starć z większymi oddziałami.





## PARTIA SZLACHECKA

Kawaleria

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Partia szlachecka	20/+10	2	4	3	2	1	Bronie ręczne	0	WW	Mało amunicji
							Pistolety	0	5	Harcownicy
							Bandolet/łuk	0	10/20	

## RABARZE

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Rabarze	10	2	4	3	2	0	Bronie chłopie	-1/-1	WW	Harcownicy Niesubordynowani Hołota Rabusie
Rabarze z bronią palną	10	2	4	3	2	1	Bronie chłopie Licha strzelba	-1/-1 1/0	WW 10/20	Harcownicy Niesubordynowani Hołota Rabusie

- Jako modeli partyzantów szlacheckich możesz użyć modeli z zestawu POL-5 Wolontarze.
- Część szlachty jest uzbrojona w łuki lub bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.
- "Ucz się siodła, szabli, dzbana":**  
Partyzanci mimo słabej organizacji potrafili dobrze "robić szablą".  
*W Walce Wręcz partyzanci szlacheccy są traktowani, jakby mieli Wyszkolenie=4.*
- Rabarze z bronią palną nie liczą amunicji.
- Ruchliwość**  
Partyzanci działali z zaskoczenia i bazowali na ruchliwości. Często dowódcy wykazywali się własną inicjatywą, co miało swoje zalety, ale i wady.  
*W fazie Reorganizacji rzuć test Wyszkolenia każdej Jednostki z rozkazem innym niż Ruch. Test nie zdany oznacza, że Jednostka traci Rozkaz i otrzymuje Rozkaz Ruch. Jeżeli Jednostka jest bez rozkazu, to automatycznie otrzymuje Rozkaz Ruch.*
- „Nie dawać pardonu“**  
Partie szlacheckie i rabarze nie brali jeńców, krwawo mszcząc się na Szwedach za rabunki.  
*Partyzanci nie mogą powstrzymać się od Pościgu, nawet jeśli Dowódca wyda w tym celu Rozkaz. Piesi partyzanci MUSZĄ ścigać pokonanego przeciwnika, zarówno konnego, jak i pieszego. Chłopscy partyzanci ścigają o 5 cm.*
- Partyzanci działali w małych grupach. Z tego powodu partyzanci szlacheccy mogą tworzyć oddziały składające się, maksymalnie z 4 podstawek, a partyzanci chłopscy – z maksymalnie 8 podstawek.
- Jako Rabarzy użyj modeli z zestawu POL-21.





## Artyleria Rzeczypospolitej Obojga Narodów

### Historia formacji

Na przełomie wieków artyleria była w Rzeczypospolitej niedoceniana, a bitwy polowe wygrywano uderzeniami jazdy przy pomocniczej roli piechoty i artylerii. Wyjątkiem były czasy Batorego i prowadzone oblężenia, potem jednak w pole nie wyprowadzano większej ilości dział, a jeśli już to niewielkich wagomiarów (polowe). Dopiero wojny ze Szwecją (1626-1629) i Rosją (1632-34) wskazywały na potrzebę zreformowania artylerii, czego podjął się Władysław IV. Za panowania tego króla ustalono „nową kwartę”, czyli pieniądze przeznaczone na artylerię – sprzęt, personel, transport itp. Wprowadzono także zmiany organizacyjne tworząc urząd „starszego nad armatą”. Można jednak od razu powiedzieć, że uzyskiwane dochody były niewystarczające w stosunku do potrzeb i w wielu kampaniach w pole wyprowadzano znacznie mniej artylerii niż było potrzeba. Paradoksalnie nie chodziło o brak sprzętu artyleryjskiego, którego w cechach nie było mało, ale o brak funduszy na transport artylerii (na wozy, furmanów itp.). Lekkich dział polowych używano także dlatego, że cięższe spowolniałyby działania jazdy. W sytuacji jednak kiedy wojska koronne podejmowały oblężenia (np. w "Potopie" oblężenie Torunia), ciężkiej artylerii bardzo brakowało. Płace personelu artylerii były niskie, wywodził się on głównie z mieszczan.

Jeśli chodzi o sprzęt artylerii znajdował się on w arsenałach, skąd był wyprowadzany na wyprawy wojenne. W arsenałach znajdowały się setki różnego rodzaju dział, ale w pole nie wychodziło więcej niż kilkanaście, rzadziej kilkadziesiąt dział i moździerzy.

W Rzeczypospolitej użytkowano:

- kartauny – kula o wagomiarze 48 funtów
- półkartauny – 24 funty
- ćwierćkartauny – 12 funtów
- oktawy – 6 funtowe

Do tego dochodziły jeszcze lżejsze działa regimentowe (6-funtowe), polowe o małym wagomiarze (2-3 funty) oraz moździerze. Przez cały XVII wiek najczęściej używano w polu lekkich wagomiarów, od 2 do 6-funtów, stosunkowo łatwych w transporcie. Ciężkie działa wyprowadzano poza arsenały niezwykle rzadko. W okresie wojen z Turcją w II połowie

wieku uzupełniano sprzęt artylerii wyłącznie działami żelaznymi o wagomiarze 3 i 6 funtów. Trzeba także wspomnieć, że w razie potrzeby artyleria państwowa była wspierana przez artylerię miejską dużych miast (Gdańsk, Kraków, Toruń) oraz artylerię magnacką. Ta ostatnia odgrywała dość dużą rolę wobec braku funduszy na artylerię państwową, a w wielu zamkach i twierdzach magnackich arsenał artylerii liczony był w dziesiątki armat i moździerzy (Zamość w 1691 r. ok. 56 dział).

Jak już wspomnieliśmy kłopot nie polegał więc na posiadaniu sprzętu artylerii, który zresztą już w połowie XVII w. znacznej mierze był nowoczesny, ale główną trudność stanowił transport. Artyleria w Polsce (jak w większości państw europejskich) nie posiadała własnego parku transportowego, a trzeba pamiętać, że do transportu 24-funtowej półkartauny potrzeba było aż 24 konie, dla 12-funtowej ćwierćkartauny 12 koni itd. W razie potrzeby wynajmowano więc furmanów, na to jednak potrzebne były bardzo duże fundusze. W efekcie chronicznego braku pieniędzy wyprowadzano w pole niewielkie ilości dział i raczej o mniejszych wagomiarach.

### Taktyka

Artyleria ówczesna jako pocisków używała: pełnolanych kul żeliwnych, granatów oraz kartaczy (siekańców), a w czasie oblężeń także kul zapalających. W otwartym polu działa ustawiano na pierwszej linii, zazwyczaj przed szykami piechoty lub w przerwach między jej oddziałami. Często ustawiano artylerię, zwłaszcza tą ciężką, na wzgórzu dla lepszego pola ostrzału (w razie potrzeby strzelano nawet ponad własnym szykiem). Lekkie działa przetaczano wraz z piechotą, o ile pozwalały na to warunki terenowe. Skuteczny ogień prowadzono kulami na odległość kilkuset metrów, natomiast z bliskiej odległości strzelano kartaczami (siekańcami). Zmiana pozycji w czasie bitwy w przypadku ciężkich dział była niemożliwa, dlatego dochodziła czasem do tego, że piechota zdobywała baterie artylerii. Bardziej manewrowa i wcale nie mniej groźna dla koni i ludzi była lekka artyleria (2-4 funty), która mogła już manewrować w ograniczony sposób na polu walki. Do obsługi armat, a także dla ich bezpośredniej osłony, wykorzystywano w Koronie pododdział dragonów podległy generałowi artylerii, który pojawił się w kompucie w latach 60-tych.



## ARTYLERIA LEKKA

Artyleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Falkonet-1,5f	10	2	5	4	1	1	Broń improwowana <sup>2</sup> Kula	-1/-1 7	WW 40/80	Artyleria
Działo regimentowe -3f	10	2	5	4	1	1	Kula	8	40/80	
Falkon-3f <sup>1</sup>	5*	2	5	4	1	1	Kula	9	50/100	
						2	Kartacze <sup>3</sup>	3	30	
Organki 0,5f <sup>1</sup>	10	2	5	4	1	3	Kula	5	25/60	Artyleria Strzela co drugą turę <sup>4</sup>

1. Falkon należy traktować przy poruszaniu jak średnie działo (porusza się 5 cm, a w zaprzęgu 10cm).
2. Załogi wszystkich rodzajów dział w Walce wręcz korzystają z Broni improwizowanej.
3. Z Kartaczy mogą korzystać : Falkonet 1,5f, Działo regimentowe 3f i Falkon 3f.
4. Ostrzał z organków na zasięgu Skutecznym należy traktować jak ostrzał kartaczem. Z uwagi na mnogość luf organki nie tylko nie mogą korzystać z Szybkiego ładowania, ale też strzelają co drugą turę.

## ARTYLERIA ŚREDNIA

Artyleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Oktawa -6f	5	2	5	4	1	2	Broń improwowana <sup>2</sup> Kula	-1/-1 10	WW 65/130	Artyleria
Quarta -5f kolubryny <sup>1</sup>	2	2	5	4	1	2	Kula	10	70/140	
						3	Kartacze <sup>3</sup>	4	40	

1. Quarta kolubryny jest traktowana przy poruszaniu jak ciężkie działo (porusza się 2 cm, a w zaprzęgu 5cm).
2. Załogi wszystkich rodzajów dział w Walce wręcz korzystają z Broni improwizowanej.
3. Z Kartaczy mogą korzystać wszystkie wymienione działa.





## Zasady specjalne

### "fl ja jestem sobie panem"

Jak to określił Pasek: "wolałbym paść świnie, niżeli z pospolitego ruszenia komenderowanych prowadzić na podjazd"...

W czasie porównywania sił obu graczy rzuć kostką dla Pułku z tą zasadą:

- 1 **"Ochota w wojsku nie mała była..."** – Nic się nie dzieje.
- 2-3 **"Sługi zabrali i domu wrócił..."** – Wystawiając pułk, wystawiasz o 1 podstawkę pospolitego ruszenia mniej (nie przeliczaj Motywacji, podstawka nie liczy się do strat).
- 4-5 **"Niewiele pocztów stanęło..."** – Wystawiając pułk, wystawiasz o 3 podstawki pospolitego ruszenia mniej (nie przeliczaj Motywacji, podstawki nie liczą się do strat).
- 6-7 **"Albo to my kwarciani?"** – Pułk otrzymuje 1 Punkt Złamania.
- 8-9 **"Nie było dobrego regimentarza..."** – Dowódca pułku ma Dowodzenie: 1.
- 0 **"Lepiej uchodzić, bo nas zgubisz..."** – Pułk otrzymuje 2 Punkty Złamania.

### Atak z zaskoczenia

Partyzanci nie wdawali się w walki o przeprawę czy dominację na polu walki. Ich celem był szybki atak na przeciwnika (najlepiej z zasadzki), a następnie wycofanie się, nim przybyły posiłki.

Podjazd z tą zasadą nie losuje Scenariuszy normalnie. Zamiast tego w bitwie, gdzie jeden z podjazdów ma tę zasadę, Scenariusze losuje się następująco:

Jeśli Podjazd z zasadą Atak z zaskoczenia jest Słabszy, lub siły są równe:

- 1: Obrona wioski (0\*)
- 2: Obrona przeprawy (0\*)
- 3-4: Furaż (2)
- 5-7: Zasadzka (2)
- 8-0: Nocny Atak (3)

**Uwaga: Jak widać, wszystkie Scenariusze z wyjątkiem Furażu są o 1 punkt tańsze niż normalnie.**

Jeśli Podjazd z tą zasadą jest Silniejszy – przeciwnik losuje z poniższych Scenariuszy:

- 1-2: Obrona wioski (1\*)
- 3-4: Atak na wioskę (0)
- 5-6: Obrona przeprawy (1\*)
- 7-8: Uchwycenie przeprawy (0)
- 9-0: Furaż (2)

W obu przypadkach stosuje się następujące zasady losowania:

- Rzutów nie powtarzamy, tak więc może dojść do sytuacji, że ostatecznie do wyboru będą 2 albo nawet tylko 1 Scenariusz.
- Nie można wybrać Scenariusza wartego więcej punktów, niż wynosi przewaga Siły przeciwnika.
- Wartość Scenariusza podana jest w nawiasie przy jego nazwie. Gwiazdka oznacza, że wartość jest zmienna i zależy np. od rozstawienia się Słabszego gracza.



Muskiet szwedzki z okresu "potopu". Widoczne inicjały króla – CG.

Kaliber – 17,5 mm (.69)  
Waga – 3,9 kg.

Muskiet tego typu nie wymagał forkietu.



*W takim wypadku wszystko jest wyjaśnione w opisie Scenariusza. Jeżeli żaden z wylosowanych Scenariuszy nie spełnia tego wymogu to losuje się tak, jak jest to opisane w punkcie C procedury przygotowania Scenariusza.*

*Powyższa zasada niweluje zasadę Podjazd Defensywny. Innymi słowy, jeżeli spotkają się na stole Podjazd Defensywny i taki z powyższą zasadą, to losować należy wg niej, ignorując zupełnie zasady Podjazdu Defensywnego.*

*Dodatkowo grający takim podjazdem, o ile jest Atakującym, w Fazie Rozkazów pierwszej tury, nim wyda jakieś Rozkazy, może wykonać każdą z Jednostek jedną z 2 akcji:*

- A. Poruszyć ją o 5 cm*
- B. Poruszyć ją o 2 cm i wykonać darmowy ostrzał. Ostrzał ten nie zużywa amunicji, a strzelającego traktuje się jakby miał rozkaz Obrona (nie ma kar za strzał po ruchu etc).*

*Po wykonaniu tych czynności gracz normalnie wydaje rozkazy.*

### Batoh

*W 1652 r. armia koronna poniosła druzgocącą klęskę pod Batohem. Kadra dowódcza i doświadczone wojsko niemal przestały istnieć.*

*W Dywizji z tą zasadą, w każdym pułku jazdy można wystawić doborowe chorągwie tylko z podstawy pułku. Wszystkie pozostałe są traktowane jak zwykle.*

- Nie możesz wystawić doborowego regimentu dragonów.*
- Możesz wykupić wyższe niż standardowe Dowodzenie tylko Dowódcy pułku Sił Głównych.*

### Bez drzewek przyszło nam szarżować

*Znamy wiele przykładów, gdy husaria stawiała do bitwy bez kopii – najczęściej z powodu trudności w zdobyciu nowych w toku długotrwałej kampanii.*

*Dowolna liczba podstawek husarii może zostać wystawiona bez kopii. Odpowiednio mniejsza to koszt wystawienia pułku: 1-3 podstawki husarii bez kopii to -1 PS, 4-6 podstawek husarii bez kopii to -2 PS.*

### Chorągwie wyborowe

*Część chorągwi jazdy w armii litewskiej, choć określana w źródłach jako kozackie, nosiła uzbrojenie ochronne. Przykładem jest tu chorągiew kozacka Janusza Radziwiłła, która w realiach gry powinna być de facto chorągwią pancerną. Postanowiliśmy zatem wprowadzić możliwość wystawienia tego typu jednostek w armii litewskiej.*

*W Dywizji z tą zasadą w każdym Pułku jazdy (także Doborowym, ale nie Lekkim) możesz za darmo zamienić dowolną ilość doborowych chorągwi kozackich na tak samo liczne zwykle pancerne, a także dowolną ilość doborowych petyhorskich na doborowe pancerne. Te chorągwie pancerne nie mogą mieć rohatyn.*

### Czas reform

*Na początku panowania Sobieskiego armia zaczęła przechodzić szereg reform. Jazda kozacka powoli odchodziła do lamusa, a rohatyna stawiała się standardowym wyposażeniem pancernych. Reformy skończyły się długo po 1676 r., ale już wcześniej widać było pewne zmiany.*



W każdym Podjeździe i jednym z Doborowych Pułków Jazdy w Dywizji z tą zasadą możesz zamienić za 1 PS do 5 podstawek kozaków na tak samo licznych pancernych. Zamiany tej możesz dokonać tylko raz. Jeżeli dokonujesz takiej zamiany, to możesz też zamienić kozaków z rohatynami na pancernych z rohatynami.

Przykładowo:

Dopuszczalna jest taka modyfikacja – za 9 PS wystawienie doborowego pułku jazdy w składzie 5 x doborowi pancerni z rohatynami, 5 x kozacy z rohatynami, 4 x kozacy, 3 x pancerni, a następnie za 1 PS dokupienie 1 podstawki doborowych pancernych z rohatynami i 1 kozaków. Następnie za 1 PS można zamienić 5 kozaków z rohatynami na pancernych z rohatynami, uzyskując w ten sposób pułk składający się z 6 doborowych pancernych z rohatynami, 5 pancernych z rohatynami, 5 kozaków i 3 pancernych.

### Dywizja skrzydła lewego, dywizja skrzydła prawego...

Armia litewska w okresie potopu była podzielona na dwa skrzydła, pomiędzy rywalizujących ze sobą hetmanów – polnego i wielkiego. Na dodatek po klęskach z Moskwą morale armii było dość niskie, brakowało też doświadczonego żołnierza.

W Dywizji z tą zasadą, w każdym pułku jazdy można wystawić doborowe chorągwie tylko z podstawy pułku. Wszystkie pozostałe są traktowane jak zwykle.

W Podjeździe z tą zasadą na początku Fazy Ruchu pierwszej tury gry wylosuj jedną Jednostkę – natychmiast traci ona Rozkaz i staje się Niesubordynowana. Jeżeli Jednostka już jest Niesubordynowana, to zostaje Zdezorganizowana.

### Jesteśmy tu, żebyśmy byli, a nie, żebyśmy się bili

Pospolite ruszenie rzadko przejawiało chęć do walki...

1. Pułk z tą zasadą jest traktowany jako Panowie bracia, ale jego Motywacja nie rośnie na potrzeby testu Motywacji.
2. Pułk gdy zostanie Zniesiony nie daje dodatkowego Punktu Złamania pułkom z zasadą Panowie Bracia, ale każdy zniesiony pułk Panów Braci to 1 dodatkowy Punkt Złamania dla wszystkich pułków z tą zasadą.

### Kłopoty skarbowe

Rzeczpospolita ciągle borykała się z problemem opłacenia armii. Często pieniądze przychodziły z opóźnieniem, albo nie przychodziły wcale. Nieopłacone wojsko było skore do buntów i trudne do opanowania.

Na początku Fazy Rozkazów pierwszej tury gry, przed poruszeniem jakichkolwiek Jednostek rzuć kostką:

**2 i mniej: Bez efektu** – tym razem płomienne mowy, puste obietnice i przekupienie przywódców buntu zadziałały...

**3-5: Konfederacja** – losowy pułk w armii, zawiązuje konfederację. Pułk nie może otrzymać darmowych Rozkazów i Wytycznych. Jeżeli jest poza stołem, to wchodzi na stół bez Rozkazów i Wytycznych. Jeżeli był wystawiony w Zasadzce czy Dalekim Obejściu, to rezygnuje z powierzonego mu zadania – wystaw go na koniec pierwszej tury gry, tak jakby wyszedł z Opóźnienia. Dodatkowo do końca bitwy Zbieranie, wydawanie Rozkazów i wydawanie Wytycznych Dowódcy lub Jednostkom z tego pułku przez Dowódcę Wyższego Szczębla kosztuje 1 punkt rozkazu więcej. Pozostałych akcji (przekazywania Punktów Rozkazu, podnoszenia Morale etc.) wobec Jednostek/ Dowódców z tego pułku Dowódca Wyższego Szczębla nie może w ogóle wykonać.



**6-8: Nieprzygotowanie** – losowy pułk w armii natychmiast staje się Zdezorganizowany. Wszystkie Jednostki w pułku (z wyjątkiem Jednostek jednopodstawowych i Dowódców) zostają Zdezorganizowane. Jeżeli był wystawiony w Zasadzce czy Dalekim Obejściu, to rezygnuje z powierzonego mu zadania – wystaw go na koniec pierwszej tury gry, tak jakby wyszedł z Opóźnienia (dodatkowo jest Zdezorganizowany).

**9-0: Nieposłuszeństwo** – w całej armii wrze – każdy Dowódca Wyższego Stopnia w armii i 1 losowy Dowódca Pułku mają o 1 niższe Dowodzenie.

W losowaniu pułków pomiń te, które już znajdują się pod wpływem Efektów Niezadowolone lub Panika. Na etapie tworzenia armii możesz zwiększyć jej siłę o 1-4 punkty. Za każdy wydany Punkt Siły otrzymujesz modyfikator -2 do rzutu kostką.

### Liche konie

Lata wojen przetrzebiły polską kawalerię. W 1676 r. Sobieski narzekał na trudności ze znalezieniem odpowiednich koni dla petyhorców i husarzy. Pozostałe formacje musiały zadowolić się jeszcze gorszymi końmi.

Wszystkie jednostki kozaków, pancernych i petyhorców w Dywizji i Podjazdach z tą zasadą podczas Pościgu mają Ruch dodatkowy zredukowany do +10 cm. Muszą też przetrzymać zdane testy Wyszkożenia po Nieudanej Szarży.

### Na własnej ziemi

Znakomita większość konfliktów i kampanii w Ogniem i Mieczem działa się na terytorium Rzeczypospolitej – terenie dobrze znanym jej żołnierzom. W takich warunkach łatwiej było o skuteczny zwiad.

Armia z tą Zasadą otrzymuje +2 dodatkowe Punkty Zwiadu. Dodatkowo Efekty Zwiadu: Dalekie Obejście, Zasadzka, Wymanewrowanie i Odcięcie dróg odwrotu są dla przeciwnika o 2 Punkty Zwiadu droższe.

### Panowie Bracia

Szlachta polska rzadko przejmowała się losem plebejuszy, z kolei śmierć panów braci wywoływała znaczne poruszenie.

Jeżeli w Fazie Reorganizacji danej tury w momencie testowania Motywacji pułków masz na polu bitwy 2 lub 3 pułki Panów Braci, które nie są Zniesione, to Motywacja każdego z nich rośnie o 1 na potrzeby tego testu. Jeżeli masz 4 takie pułki, to rośnie o 2, a gdy masz 5, to rośnie o 3.

Każdy Zniesiony pułk Panów Braci to 1 dodatkowy Punkt Złamania dla wszystkich pułków z tą zasadą.

*Żupany błękitne w pół gołeni, katanki czerwone, białym kirem podszyte z potrzebami błękitnymi, kto chce może i delię, byle błękitną dać swemu, spodnie czerwone, czapki kapciurkowe na modłę niemiecką i buty również robione według niemieckiego wzoru.*



## Pływanie

Polskie chorągwie lekkie często pokonywały przeszkody wodne wplaw.

*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 wkraczać 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 Wyszkożenia. 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 wykonać w fazie Reorganizacji dodatkowe testy. Jeżeli Jednostka w rzece jest Zdezorganizowana, rzucasz dwa testy Wyszkożenia zamiast jednego, jeżeli Ucieka – trzy. Tak jak normalnie – każdy niezdany test oznacza 1 lub 2 punkty strat.*

## Pomoc miejscowych

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

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

## Posłuch

Niektórzy dowódcy, czy to z racji charyzmy, czy zajmowanego stanowiska, mieli u podwładnych większy posłuch.

*Dowódca Pułku lub Podjazdu z tą zasadą, wydając Rozkaz, może raz na turę zignorować zasadę Niesubordynowani.*





## Wojna szarpana

Partie wolontarskie, gdy działały samodzielnie, starały się unikać otwartej walki. Wykorzystując znajomość terenu, partyzanci starali się atakować z zaskoczenia i wymanewrować przeciwnika.

*Efekty Zwiadu: Dalekie Obejście, Zasadzka, Wymanewrowanie i Odcięcie dróg odwrotu są dla Podjazdu z tą zasadą o 2 punkty Zwiadu tańsze.*

*Dodatkowo, gdy przeciwnik losuje Scenariusze (jest Słabszy), możesz odrzucić 1 z nich (przeciwnik nie może go wybrać), o ile to Obrona wioski albo Obrona przeprawy.*

## Wojsko niepłatne i skore do buntów

W czasie potopu armia bardzo się rozrosła. Jej opłacenie na czas okazało się niemożliwe. Żołnierze zawiązywali konfederacje, buntowali się i często sami zdobywali chleb żołnierski na ludności cywilnej.

*W Dywizji z tą zasadą otrzymujesz kłopoty skarbowe dwa razy. Musisz wykonać dwa osobne rzuty. Jeden z rzutów możesz modyfikować według normalnych zasad (płacąc za to PS), natomiast drugiego nie.*

*W Podjeździe z tą zasadą na początku Fazy Ruchu pierwszej tury gry wylosuj jedną Jednostkę – natychmiast traci ona Rozkaz i staje się Niesubordynowana. Jeżeli Jednostka już jest Niesubordynowana, to zostaje Zdezorganizowana.*

## Z bandoletem i szablą

Rohatyny, choć występowały, to nie były dominującym uzbrojeniem jazdy kozackiej. Większość kozaków i pancernych ich nie posiadała, stąd poniższa zasada.

*W żadnym Pułku Jazdy w Dywizji ani w całym Podjeździe z tą zasadą nie możesz mieć więcej podstawek pancernych i kozaków z rohatynami niż pancernych i kozaków bez rohatyn. Dodatkowo żaden Podjazd i Pułk nie może mieć więcej niż 10 podstawek kozaków/pancernych z rohatynami. Na potrzeby tej zasady obie formacje liczymy łącznie, tzn. wystawiając np. 6 podstawek pancernych z rohatynami, musisz wystawić przynajmniej 6 podstawek bez rohatyn, ale mogą to być zarówno kozacy, jak i pancerni (np. mogą to być 4 podstawki kozaków i 2 pancernych). Wystawiając 5 podstawek pancernych i 5 kozaków z rohatynami, musisz wystawić 10 podstawek pancernych lub kozaków bez rohatyn (np. 7 kozaków i 3 pancernych).*





*\*Jeżeli w Dywizji z tą zasadą masz 1 lub 2 Pułki Jazdy (w tym Jazdy Lekkiej), w których żadna chorągiew kozaków czy pancernych nie ma rohatyn, ani nie ma w nim petyhorców to koszt Dywizji maleje o 1 PS. Jeżeli takich pułków masz co najmniej 3 to maleje o 2 PS.*

*\* Jeżeli w Podjeździe żadna z chorągwi kozackich i pancernych nie ma rohatyn, to jedna dwupodstawkowa chorągiew kozacka (ale nie doborowa kozacka) za darmo staje się trzy-podstawkowa (nawet jeżeli normalnie nie można jej rozwinąć do 3 podstawek).*

### **Znajomość terenu**

Partyzanci działali w doskonale znanym sobie terenie.

*Podjazd z tą zasadą otrzymuje +5 Punktów Zwiadu. Dodatkowo wróg nie może w walce z tym Podjazdem wykorzystać efektu zwiadu Zasadzka. Jednostki, które zawsze wystawia się w Zasadzce, muszą zostać wystawione normalnie w Strefie Rozstawienia (chyba, że tak jak Plastuni mogą one wykonać Dalekie Obejście – w takiej sytuacji gracz może się na nie zdecydować).*

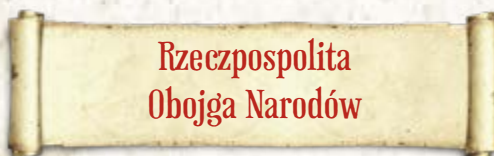






W toku wojen zawiązywane były liczne sojusze. Dawni przyjaciele stawali się wrogami i odwrotnie. Często państwa były w sojuszu przez bardzo krótkie okresy. Zmian tych było na tyle dużo, że postanowiliśmy nie dawać informacji o dostępnych sojuszach na kartach dywizji, tylko stworzyć osobne listy wymieniające sojuszników.

Dywizje polskie i litewskie mogą wystawić następujące pułki jako Sojuszników. W nawiasie podano lata, w jakich te pułki można wystawiać (ma to znaczenie przy kampaniach historycznych, a czasem także przy formowaniu dywizji).



**Dywizja koronna (1653-57):**

Sereg jazdy szeklerskiej albo zaciężnej (1653)

\* *Siedmiogrodzianie nie korzystają z zasady Batoh.*

Czambuł Mirzy (1654-57)

\* *Tatarzy nie korzystają z zasady Batoh, ale korzystają z Jasyru.*

**Dywizja koronna (1658-66):**

\* *Możesz wystawić maksymalnie 1 pułk sojuszniczny.*

Pułk kozacki (1658-60)

\* *Pułk nie może mieć w składzie czerni.*

Czambuł mirzy (1658-65)

Regiment kirasjerów cesarskich (nowy) albo regiment piechoty cesarskiej (1658-60)

1-2 półregimenty rajtarii brandenburskiej albo regiment piechoty brandenburskiej (1658-60)

**Dywizja koronna (1667-72):**

Pułk kozacki (1670-72)

\* *Pułk nie może mieć w składzie czerni.*

**Dywizja koronna (1673-76):**

Pułk kozacki (1673-74)

\* *Pułk nie może mieć w składzie czerni.*

**Dywizja litewska prawego skrzydła (1655-61):**

Armia kurlandzka (1658-60)

**Dywizja litewska lewego skrzydła (1655-61):**


Armia kurlandzka (1658-60)



# Podjazd koronny (1619-52)

Zasady specjalne:  
 PĘYWANIE, NA WŁASNEJ ZIEMI\*, Z BANDOLETEM I SZABLĄ



 Pułkownik

PS: 5

 Chorągiew pancerna  
 ALBO kozacka (doborowa)

 Chorągiew kozacka

 Chorągiew kozacka

 Chorągiew kozacka

PS: 6

 Chorągiew kozacka

ALBO

 Chorągiew tatarska

ALBO

 Chorągiew dragonów

PS: 7

 Chorągiew kozacka  
 (doborowa)

ALBO

 chorągiew pancerna

PS: 8

 Chorągiew kozacka

ALBO

 Chorągiew tatarska

ALBO

 Chorągiew dragonów

PS: 9

 Chorągiew kozacka  
 (doborowa)

ALBO


 Chorągiew pancerna  
 (doborowa)



Rotmistrz

## UWAGI:

+1 PS za Pułkownika  zamiast 

+1 PS za Rotmistrza 

\* Możesz zamienić maksymalnie 1 chorągiew kozacką lub pancerną z podstawy Podjazdu na taką samą liczebnie i jakościowo dragonów.

\* Możesz zamienić trzypodstawkową chorągiew pancernych z podstawy Podjazdu na dwupodstawkową doborowych pancernych (nie można zwiększyć jej liczebności ani dokupić rohatyn).

+1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków lub dragonów albo 1 zwykłych kozaków lub dragonów i 1 dowolnych pancernych.


\* Walcząc przeciw Kozakom i Tatarom, Podjazd nie ma zasady Na własnej ziemi – zamiast tego otrzymuje ją przeciwnik.



# Podjazd koronny (1653-57)

Zasady specjalne:  
PŁYWANIE, NA WŁASNEJ ZIEMI, Z BANDOLETEM I SZABLĄ



 Pułkownik

Wolontarze

PS: 4



Chorągiew kozacka      Chorągiew kozacka      Chorągiew kozacka      Chorągiew kozacka

PS: 5



Chorągiew kozacka      ALBO      Chorągiew tatarska      ALBO      Chorągiew wołoska

PS: 6



Chorągiew pancerna (doborowa)      ALBO      Chorągiew pancerna      ALBO      Chorągiew wołoska (doborowa)

PS: 7




Chorągiew kozacka      ALBO      Chorągiew tatarska

PS: 8






Chorągiew kozacka      ALBO      Chorągiew pancerna (doborowa)



 Rotmistrz



## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika  zamiast 
- +1 PS za Rotmistrza 
- \* Możesz zamienić maksymalnie 2 chorągwie kozackie lub pancerne z podstawy Podjazdu na takie same liczebnie i jakościowo wołoskie lub dragonów.
- \* Możesz zamienić trzypodstawkową chorągiew kozacką z podstawy Podjazdu na dwupodstawkową pancerną.
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków, Wołochów, Tatarów lub dragonów albo 1 zwykłych kozaków, Wołochów lub Tatarów i 1 pancernych.

+1 PS za wystawienie wolontarzy (niezależnie od ich ilości).
























\* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek wolontarzy. Wolontarze tworzą chorągwie po 2-4 podstawki.






# Podjazd koronny (1658-66)

Zasady specjalne:

PEŁNIENIE, NA WŁASNEJ ZIEMI, Z BANDOLETEM I SZABLĄ, WOJSKO NIEPEŁNIE I SKÓRE DO BUNTÓW

<p>PS: 4</p>  <p>Chorągiew pancerna ALBO kozacka (doborowa)</p>	 <p>Chorągiew kozacka</p>	 <p>Chorągiew kozacka</p>	 <p>Chorągiew kozacka [Rabusie]</p>	 <p>■ ■ ■ ■ Pułkownik</p>	<p>Wolontarze</p> 
<p>PS: 5</p>  <p>Chorągiew kozacka</p>	<p>ALBO</p>  <p>Chorągiew tatarska</p>	<p>ALBO</p>  <p>Chorągiew wołoska</p>			
<p>PS: 6</p>  <p>Chorągiew kozacka [Rabusie]</p>	<p>ALBO</p>  <p>Chorągiew pancerna [Rabusie]</p>	<p>ALBO</p>  <p>Chorągiew kozacka [Rabusie]</p>	<p>ALBO</p>  <p>Chorągiew wołoska [Rabusie]</p>		
<p>PS: 7</p>  <p>Chorągiew kozacka</p>	<p>ALBO</p>  <p>Chorągiew tatarska</p>	<p>ALBO</p>  <p>Chorągiew wołoska</p>			
<p>PS: 8</p>  <p>Chorągiew kozacka (doborowa)</p>	<p>ALBO</p>  <p>Chorągiew pancerna (doborowa)</p>			 <p>■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ Rotmistrz</p>	

## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika  zamiast 
- +1 PS za Rotmistrza 
- \* Możesz zamienić maksymalnie 2 chorągwie kozackie lub pancerne z podstawy Podjazdu na takie same liczebnie i jakościowo wołoskie, lub dragonów.
- \* Część jednostek zyskuje zasadę Rabusie. Jeżeli zostaną połączone w skwadrony z innymi, to cały skwadron otrzymuje tę zasadę. Jeżeli jednostka

- z tą zasadą zostanie zamieniona na inną (patrz wyżej), to zasada przechodzi na nową jednostkę.
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków, Wołochów, Tatarów lub dragonów albo 1 zwykłych kozaków, Wołochów lub Tatarów i 1 pancernych.
- +1 PS za wystawienie wolontarzy (niezależnie od ich ilości).
- \* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek wolontarzy. Wolontarze tworzą chorągwie po 2-4 podstawki.



# Podjazd koronny (1667-72)

Zasady specjalne:  
PŁYWANIE, NA WŁASNEJ ZIEMI, Z BANDOLETEM I SZABLĄ



Pułkownik

PS: 5

Chorągiew pancerna

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka

PS: 6

Chorągiew kozacka

ALBO

Chorągiew tatarska

ALBO

Chorągiew wołoska

PS: 7

Chorągiew kozacka (doborowa)

ALBO

Chorągiew pancerna

ALBO

Chorągiew tatarska

ALBO

Chorągiew wołoska (doborowa)

PS: 8

Chorągiew kozacka

ALBO

Chorągiew tatarska

ALBO

Chorągiew wołoska

PS: 9

Chorągiew pancerna (doborowa)



Rotmistrz

## UWAGI:

+1 PS za Pułkownika zamiast

+1 PS za Rotmistrza

\* Możesz zamienić maksymalnie 1 chorągiew kozacką lub pancerną z podstawy Podjazdu na taką samą liczebnie i jakościowo wołoską, lub dragonów.

\* Możesz zamienić 3 podstawkową chorągiew kozacką z podstawy Podjazdu na 2 podstawkową doborową pancerną. Nie można zwiększyć jej liczebności.



# Podjazd koronny (1673-76)

Zasady specjalne:

PŁYWANIE, NA WŁASNEJ ZIEMI, CZAS REFORM, LICHE KONIE



Colonel

PS: 5

Chorągiew pancerna

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka

PS: 6

Chorągiew kozacka

ALBO

Chorągiew wołoska

PS: 7

Chorągiew kozacka (doborowa)

ALBO

Chorągiew pancerna

ALBO

Chorągiew wołoska (doborowa)

PS: 8

Chorągiew kozacka

ALBO

Chorągiew wołoska




PS: 9

Chorągiew pancerna (doborowa)



Rotmistrz

## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika  zamiast 
- +1 PS za Rotmistrza 
- \* Możesz zamienić maksymalnie 1 chorągiew kozacką lub pancerną z podstawy Podjazdu na taką samą liczebnie i jakościowo wołoską, lub dragonów.
- \* Możesz zamienić 3 podstawkową chorągiew kozacką z podstawy Podjazdu na 2 podstawkową doborową pancerną. Nie można zwiększyć jej liczebności.

- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków, Wołochów lub dragonów albo 1 zwykłych kozaków, Wołochów lub dragonów i 1 dowolnych pancernych.
- \* Możesz wystawić maksymalnie 1 chorągiew kozacką i 1 chorągiew pancerną z rohatynami. Jeżeli Podjazd ma Siłę 10 lub więcej, możesz wystawić 2 chorągwie kozackie i 2 pancerne z rohatynami.



# Podjazd litewski (1649-54)

Zasady specjalne:  
PŁYWANIE, NA WŁASNEJ ZIEMI, Z BANDOLETEM I SZABLĄ



Pułkownik

Chorągiew  
hetmańska  
(doborowi pancerni)

PS: 5

Chorągiew kozacka (doborowa)

Chorągiew kozacka

Chorągiew tatarska

Kompania dragonów lub rajtarów

PS: 6

Chorągiew kozacka

ALBO

Chorągiew tatarska

ALBO

Kompania dragonów

ALBO

Kompania rajtarów

PS: 7

Chorągiew kozacka (doborowa)

ALBO

Chorągiew tatarska

PS: 8

Chorągiew kozacka (doborowa)

ALBO

Chorągiew tatarska (doborowa)

ALBO

Kompania dragonów (doborowa)

ALBO

Kompania rajtarów (doborowa)

Rotmistrz

## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Rotmistrza
- \* Możesz zamienić maksymalnie 1 chorągiew kozacką z podstawy Podjazdu na taką samą liczebnie i jakościowo tatarską, rajtarów lub dragonów.
- \* Możesz wystawić doborową chorągiew hetmańską. Są to doborowi pancerni. Nie mogą mieć rohatyn.

- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków, Tatarów, rajtarów, dragonów lub pancernych (z chorągwi hetmańskiej).
- \* Maksymalnie 1/2 kompanii rajtarów może mieć pancerze (Pancerz:6).
- \* Maksymalnie 2 chorągwie kozackie mogą mieć rohatyny (dodatkowo w stosunku do ilości wynikającej z zasady Z Bandoletem i szablą).



# Podjazd litewski (1655-61)

Zasady specjalne:

PŁYWANIE, NA WŁASNEJ ZIEMI, Z BANDOLETEM I SZABLĄ, DYWIZJA SKRZYDŁA LEWEGO, DYWIZJA SKRZYDŁA PRAWEGO...



Pułkownik

Wolontariusze



Rotmistrz



## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Rotmistrza
- \* Możesz zamienić maksymalnie 2 chorągwie kozackie z podstawy Podjazdu na takie same liczebnie i jakościowo tatarskie, rajtarów lub dragonów.
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków, Tatarów, rajtarów lub dragonów.
- \* Maksymalnie 1/2 kompanii rajtarów może mieć pancerze (Pancerz:6).
- +1 PS za wystawienie wolontarzy (w ilości pokazanej na liście).


- \* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek wolontarzy. Wolontarze tworzą chorągwie po 2-4 podstawki.
- +1 PS za wystawienie dodatkowych 4 podstawek wolontarzy ponad limit. Tej opcji można użyć tylko raz.
- \* Maksymalnie 1/2 chorągwi kozackich może mieć rohatny (dodatkowo w stosunku do ilości wynikającej z zasady Z Bandoletem i szablą)




# Podjazd litewski (1662-67)

Zasady specjalne:  
PŁYWANIE, NA WŁASNEJ ZIEMI, Z BANDOLETEM I SZABLĄ




 Pułkownik



 Rotmistrz

## UWAGI:

- +1 PS za Rotmistrza 
- \* Możesz zamienić maksymalnie 2 chorągwie kozackie z Podstawy podjazdu na takie same liczebnie i jakościowo tatarskie, rajtarów lub dragonów.
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków, Tatarów, rajtarów lub dragonów.
- \* Maksymalnie 1/2 kompanii rajtarów może mieć pancerze (Pancerz:6).
- \* Maksymalnie 1/2 chorągwi kozackich może mieć rohatyny (dodatkowo w stosunku do ilości wynikającej z zasady Z Bandoletem i szablą).



# Podjazd litewski (1668-76)

Zasady specjalne:  
PŁYWANIE, NA WŁASNEJ ZIEMI, LICHE KONIE



Pułkownik

PS: 5

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka ALBO Chorągiew petyhorska

Chorągiew kozacka

PS: 6

Chorągiew kozacka (doborowa) ALBO Kompania dragonów (doborowa)

Chorągiew kozacka (doborowa) ALBO Kompania dragonów (doborowa)

PS: 7

Chorągiew kozacka

ALBO Chorągiew tatarska

PS: 8

Chorągiew kozacka (doborowa) ALBO Chorągiew tatarska (doborowa) ALBO Kompania dragonów (doborowa) ALBO Chorągiew petyhorska



Rotmistrz

## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Rotmistrza
- \* Możesz zamienić maksymalnie 2 chorągwie kozackie z podstawy Podjazdu na takie same liczebnie i jakościowo tatarskie lub dragonów.
- \* Możesz zamienić trzypodstawkową chorągiew kozacką z podstawy Podjazdu na dwupodstawkową doborową petyhorską. Chorągiew tę można powiększyć do 3 podstawek.

- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków, Tatarów, petyhorców lub dragonów.
- \* Maksymalnie 1/2 chorągwi kozackich może mieć rohatyny.
- \* Maksymalnie 1 chorągiew petyhorska może mieć kopie.




# Partia partyzancka (1656-59)

Zasady specjalne:

ZNAJOMOŚĆ TERENU, ATAK Z ZASKOCZENIA, POMOC MIEJSCOWYCH, MAŁY PODJAZD



 Dowódca partyzantów

Jazda  
kozacka

PS: 1



Partyzanci szlacheccy



Partyzanci chłopscy



Partyzanci chłopscy

PS: 2



Partyzanci szlacheccy



Partyzanci szlacheccy

ALBO



Partyzanci chłopscy



Partyzanci chłopscy

PS: 3



Partyzanci szlacheccy



Partyzanci chłopscy



## UWAGI:

- \* Możesz zamienić 2 oddziały partyzantów chłopskich z podstawy Podjazdu na 1 trzypodstawkowy oddział partyzantów szlacheckich.
- \* Możesz zamienić oddział partyzantów szlacheckich z Podstawy Podjazdu na 1 trzypodstawkowy oddział partyzantów chłopskich.
- +1 PS za 4 podstawki partyzantów szlacheckich.
- +1 PS za 5 podstawek partyzantów chłopskich.
- \* W każdym oddziale chłopskich partyzantów możesz wystawić 1 podstawkę z bronią palną zamiast zwykłych partyzantów.

- +1 PS za chorągiew jazdy kozackiej. Nie możesz jej wystawić jeżeli nie masz w Podjeździe partyzantów szlacheckich..
- \* Jeżeli masz w podjeździe samych chłopów, lub wystawisz chorągiew kozacką to dowódca dostaje zasadę Posłuch
- \* Dowódca partyzantów ma statystyki Kasztelana




## Partia wolontarska (1650-66)



Zasady specjalne:  
POŚLUCH, PŁYWANIE, NA WŁASNEJ ZIEMI,  
WOJNA SZARPANA (DWIE OSTATNIE TYLKO PODJAZD)



 Pułkownik

Dodatkowi  
wolontarze

PS: 3



Chorągiew wolontarska



Chorągiew wolontarska



Chorągiew wolontarska



Chorągiew wolontarska

PS: 4



Chorągiew wolontarska



Chorągiew wolontarska



PS: 5






Chorągiew wolontarska




Chorągiew wolontarska



### UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika  zamiast 
- \* Wystawiając pułkownika , otrzymujesz za darmo dodatkowe podstawki wolontarzy zależnie od wielkości partii. Podstawki te należy dodać do wystawianych Jednostek (nie można przekroczyć maksymalnej wielkości Jednostki).
- +1 PS za dodatkowe 4 podstawki wolontarzy.
- \* Możesz wystawić ten pułk na Poziomie 1 (jako Podjazd). W takiej sytuacji Dowodzenie pułkownika rośnie o 1.


- \* Możesz wystawić partię za 2 PS, ale tylko na poziomie Podjazd. Składa się ona wtedy z 4 chorągwi po 2 podstawki i Pułkownika  (wliczono modyfikator za wystawienie partii jako podjazdu). Takiej partii nie można rozwijać (dokupować jej kolejnych poziomów czy lepszego dowódcy).



# Garnizon magnacki (1648-60)

Zasady specjalne:  
NA WŁASNEJ ZIEMI, PŁYWANIE, PODJAZD DEFENSYWNY



 Pułkownik

Piechota  
wybraniecka

Falkonet 1,5f

PS: 3



Kompania dragonów



Chorągiew kozacka  
(doborowa)



Chorągiew piechoty  
polsko-węgierskiej



Chorągiew piechoty  
polsko-węgierskiej



PS: 4



Chorągiew kozacka



PS: 5



Kompania dragonów



PS: 6



Chorągiew kozacka



## UWAGI:

- +1 PS za falkonet 1,5 f. Jeden z falkonetów możesz zamienić na organki.
- +1 PS za podstawkę doborowej jazdy kozackiej i dwie podstawki piechoty polsko-węgierskiej.
- +1 PS za wystawienie piechoty wybranieckiej.
- \* Jeżeli wystawisz piechotę wybraniecką to za każde dokupione lekkie działo (falkonet lub organki) jej liczebność rośnie o 1 dodatkową podstawkę.
- \* Możesz zastąpić maksymalnie dwie chorągwie kozackie albo dragońskie jazdą wołoską albo tatarską takiej samej jakości.

- \* Podjazd można wystawiać jak koronny lub litewski (nie może zawierać chorągwi wołoskich, ale w zamian może zamienić do dwóch chorągwi jazdy kozackiej lub kompanii dragonów na kompanie rajtarów o tej samej liczebności i jakości).
- \* Piechotę wybraniecką możesz wystawiać w chorągwiach liczących od 2 do 4 podstawek
- \* Piechota polsko-węgierska jest uzbrojona w muszkiety
- \* Jazda kozacka nie może być uzbrojona w rohatyny



# Pułk jazdy – koronny (1650-66)

Zasady specjalne:

PANOWIE BRACIA, BEZ DRZEWEK PRZYSZŁO NAM SZARŻOWAĆ



Pułkownik



Husaria

PS: 5

Chorągiew pancerna albo kozacka

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka (doborowa)

Chorągiew kozacka



PS: 6

Chorągiew kozacka



PS: 7

Chorągiew kozacka

ALBO

Chorągiew pancerna



PS: 8

Chorągiew kozacka (doborowa)

ALBO

Chorągiew pancerna



Rotmistrz

PS: 9

Chorągiew kozacka



**UWAGI:**

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Rotmistrza
- +1 PS za każdą podstawkę husarii.
- \* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek husarii w pułku. Husarie wystawia się w chorągwiach liczących 2-4 podstawki.
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków lub 1 zwykłych kozaków i 1 pancernych.

- 1 PS za nie wystawianie husarii oraz pancernych (zamiast pancernych wystawiasz kozaków).
- \* Możesz wystawić maksymalnie 1 chorągiew kozacką i 1 chorągiew pancerną z rohatynami. Jeżeli pułk ma Siłę 10 lub więcej, możesz wystawić maksymalnie 2 chorągwie kozackie i 2 pancerne z rohatynami.



# Pułk jazdy – koronny (1667-76)

Zasady specjalne:

PANOWIE BRACIA, BEZ DRZEWEK PRZYSZŁO NAM SZARŻOWAĆ



Pułkownik

Husaria



Rotmistrz



## UWAGI:

+1 PS za Pułkownika zamiast

+1 PS za Rotmistrza

+1 PS za każdą podstawkę husarii.

\* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek husarii w pułku. Husarię wystawia się w chorągwiach liczących 2-4 podstawki.

+1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków lub 1 zwykłych kozaków i 1 pancernych.

\* Możesz wystawić maksymalnie 1 chorągiew kozacką i 1 chorągiew pancerną z rohatynami. Jeżeli pułk ma Siłę 10 lub więcej, możesz wystawić maksymalnie 2 chorągwie kozackie i 2 pancerne z rohatynami.



# Doborowy pułk jazdy – koronny (1650-66)

Zasady specjalne:

PANOWIE BRACIA, BEZ DRZEWEK PRZYSZŁO NAM SZARŻOWAĆ



Pułkownik

Husaria

PS: 6

Chorągiew pancerna (doborowa) albo kozacka (doborowa)

Chorągiew kozacka (doborowa)

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka



PS: 7

Chorągiew kozacka



PS: 8

Chorągiew kozacka (doborowa) ALBO

Chorągiew pancerna (doborowa)



PS: 9

Chorągiew kozacka (doborowa) ALBO

Chorągiew pancerna (doborowa)



Rotmistrz

PS: 10

Chorągiew kozacka



## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Rotmistrza
- +1 PS za każdą podstawkę husarii.
- \* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek husarii w pułku. Husarie wystawia się w chorągwiach liczących 2-4 podstawki.
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków lub 1 zwykłych kozaków i 1 pancernych.

- 1 PS za nie wystawianie husarii oraz pancernych (zamiast pancernych wystawiasz kozaków).
- \* Możesz wystawić maksymalnie 1 chorągiew kozacką i 1 chorągiew pancerną z rohatynami. Jeżeli pułk ma Siłę 10 lub więcej, możesz wystawić maksymalnie 2 chorągwie kozackie i 2 pancerne z rohatynami.



# Doborowy pułk jazdy – koronny (1667-76)

Zasady specjalne:

PANOWIE BRACIA, BEZ DRZEWK PRZYSZŁO NAM SZARŻOWAĆ



Husaria



Pułkownik

PS: 6



Chorągiew pancerna  
(doborowa)



Chorągiew pancerna



Chorągiew kozacka



Chorągiew kozacka



PS: 7



Chorągiew kozacka



PS: 8



Chorągiew pancerna

ALBO



Chorągiew kozacka



PS: 9



Chorągiew pancerna  
(doborowa)



Rotmistrz

PS: 10



Chorągiew kozacka



**UWAGI:**

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Rotmistrza
- +1 PS za każdą podstawkę husarii

\* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek husarii w pułku. Husarię wystawia się w chorągwiach liczących 2-4 podstawki.

+1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków lub 1 zwykłych kozaków i 1 pancernych.

\* Możesz wystawić maksymalnie 1 chorągiew kozacką i 1 chorągiew pancerną z rohatynami. Jeżeli pułk ma Siłę 10 lub więcej, możesz wystawić maksymalnie 2 chorągwie kozackie i 2 pancerne z rohatynami.



# Pułk jazdy – litewski (1650-72)

Zasady specjalne:

PANOWIE BRACIA, BEZ DRZEWEK PRZYSZŁO NAM SZARŻOWAĆ



Pułkownik



Husaria

PS: 5

Chorągiew kozacka  
albo petyhorska

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka



PS: 6

Chorągiew kozacka



PS: 7

Chorągiew kozacka



PS: 8

Chorągiew kozacka  
(doborowa)

ALBO

Chorągiew petyhorska



Rotmistrz

PS: 9

Chorągiew kozacka



**UWAGI:**

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Rotmistrza
- +1 PS za każdą podstawkę husarii.
- \* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek husarii w pułku. Husarie wystawia się w chorągwiach liczących 2-4 podstawki.
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków lub 1 zwykłych kozaków i 1 petyhorców.

- 1 PS za nie wystawianie husarii i petyhorców (zamiast petyhorców wystawiasz kozaków).
- \* W armii z tego okresu możesz wystawić maksymalnie 2 chorągwie petyhorskie. Obie mogą mieć kopie.
- \* Maksymalnie 1/2 chorągwi kozackich może mieć rohatyny.




# Pułk jazdy – litewski (1673-76)

Zasady specjalne:

PANOWIE BRACIA, BEZ DRZEWEK PRZYSZŁO NAM SZARŻOWAĆ



 Pułkownik



Husaria

PS: 6

Chorągiew petyhorska

Chorągiew petyhorska

Chorągiew petyhorska

Chorągiew petyhorska

Chorągiew kozacka

PS: 7

Chorągiew kozacka

ALBO

Chorągiew petyhorska

PS: 8

Chorągiew kozacka (doborowa)

ALBO

Chorągiew petyhorska

PS: 9

Chorągiew kozacka (doborowa)


ALBO

Chorągiew petyhorska




PS: 10

Chorągiew petyhorska



 Rotmistrz

**UWAGI:**

- +1 PS za Pułkownika  zamiast 
- +1 PS za Rotmistrza 
- +1 PS za każdą podstawkę husarii
- \* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek husarii w pułku. Husarię wystawia się w chorągwiach liczących 2-4 podstawki.

- +1 PS za 2 podstawki kozaków lub petyhorców.
- \* Maksymalnie 1/2 chorągwi kozackich może mieć rohatyny.
- \* W armii z tego okresu możesz wystawić maksymalnie 5 chorągwi kozackich.
- \* Maksymalnie 2 chorągwie petyhorców mogą mieć kopie.




# Doborowy pułk jazdy – litewski (1650-72)

Zasady specjalne:

PANOWIE BRACIA, BEZ DRZEWK PRZYSZŁO NAM SZARŻOWAĆ



 Pułkownik



Husaria

PS: 6

Chorągiew kozacka (doborowa) ALBO Chorągiew petyhorska (doborowa)

Chorągiew kozacka (doborowa)

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka

Chorągiew kozacka

Husaria

PS: 7

Chorągiew kozacka

PS: 8

Chorągiew kozacka (doborowa) ALBO

Chorągiew petyhorska

PS: 9

Chorągiew kozacka (doborowa) ALBO





Chorągiew petyhorska

 Rotmistrz

PS: 10

Chorągiew kozacka

**UWAGI:**

- +1 PS za Pułkownika   zamiast 
- +1PS za Rotmistrza 
- +1 PS za każdą podstawkę husarii.
- \* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek husarii w pułku. Husarie wystawia się w chorągwiach liczących 2-4 podstawki.

- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków lub 1 zwykłych kozaków i 1 petyhorców.
- \* W armii z tego okresu możesz wystawić maksymalnie 2 chorągwie petyhorskie. Obie mogą mieć kopie.
- \* Maksymalnie 1/2 chorągwi kozackich może mieć rohatyny.



# Doborowy pułk jazdy – litewski (1673-76)

Zasady specjalne:

PANOWIE BRACIA, BEZ DRZEWEK PRZYSZŁO NAM SZARŻOWAĆ



Pułkownik



Husaria



**UWAGI:**

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Rotmistrza
- +1 PS za każdą podstawkę husarii.
- \* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek husarii w pułku. Husarie wystawia się w chorągwiach liczących 2-4 podstawki.
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków lub petyhorców.
- \* Maksymalnie 1/2 chorągwi kozackich może mieć rohatyny.

- \* Maksymalnie 2 chorągwie petyhorskie mogą mieć kopie.
- \* W armii z tego okresu możesz wystawić maksymalnie 5 chorągwi kozackich.



# Pułk jazdy koronnej – lekkiej (1650-76)

Zasady specjalne:  
PANOWIE BRACIA, PŁYWANIE



Pułkownik



Pancerni

PS: 5

 Chorągiew kozacka	 Chorągiew kozacka	 Chorągiew kozacka (doborowa)	 Chorągiew kozacka
-----------------------	-----------------------	-------------------------------------	-----------------------



PS: 6

 Chorągiew kozacka	ALBO  Chorągiew tatarska	ALBO  Chorągiew wołoska
-----------------------	--------------------------------	-------------------------------



PS: 7

 Chorągiew kozacka (doborowa)	ALBO  Chorągiew tatarska	ALBO  Chorągiew wołoska (doborowa)
-------------------------------------	--------------------------------	---



PS: 8

 Chorągiew kozacka	ALBO  Chorągiew tatarska	ALBO  Chorągiew wołoska
-----------------------	--------------------------------	-------------------------------



Rotmistrz



**UWAGI:**

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Rotmistrza
- +1 PS za każde 2 podstawki pancernych.
- \* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek pancernych w pułku. Pancernych wystawia się w chorągwiach liczących 2-3 podstawki.
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków, Wołochów lub Tatarów.

- \* Możesz zamienić maksymalnie 2 chorągwie kozackie z podstawy podjazdu na takie same liczebnie i jakościowo wołoskie.
- \* Możesz wystawić maksymalnie 1 chorągiew kozacką i 1 chorągiew pancerną z rohatynami.
- \* Wystawiając pułk na lata 1672-76 nie można wystawić w nim Tatarów.



# Pułk jazdy litewskiej – lekkiej (1650-72)

Zasady specjalne:  
PANOWIE BRACIA, PŁYWANIE



**UWAGI:**

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Rotmistrza
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków lub Tatarów.
- \* Możesz zamienić maksymalnie 3 chorągwie kozackie z podstawy pułku na takie same liczebnie i jakościowo tatarskie.

\* Możesz wystawić maksymalnie 1/2 chorągwi kozackich z rohatynami.



# Pułk jazdy litewskiej – lekkiej (1673-76)

Zasady specjalne:  
PANOWIE BRACIA, PŁYWANIE



Pułkownik

PS: 5

Chorożew kozacka albo petyhorska	Chorożew kozacka	Chorożew kozacka albo petyhorska	Chorożew kozacka

PS: 6

	ALBO	
Chorożew kozacka		Chorożew tatarska

PS: 7

	ALBO	
Chorożew kozacka (doborowa)		Chorożew petyhorska

PS: 8

	ALBO	
Chorożew kozacka		Chorożew tatarska (doborowa)



Rotmistrz

**UWAGI:**

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Rotmistrza
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych kozaków, petyhorców lub Tatarów.
- \* Możesz zamienić maksymalnie 1 chorożew kozacką z podstawy pułku na taką samą liczebnie i jakościowo tatarską.


- \* Możesz wystawić maksymalnie 1/2 chorożwi kozackich z rohatynami.
- \* W armii z tego okresu możesz wystawić maksymalnie 5 chorożwi kozackich.
- \* Petyhorcy w tym pułku nie mogą mieć kopii.



# Regiment dragonów (1649-76)

Zasady specjalne:  
Brak



 Pułkownik

PS: 3



Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów

PS: 4



Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów

PS: 5



Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów

PS: 6



Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów





PS: 7



Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów  
Kompania dragonów



## UWAGI:

- +1 PS za Oberstera  zamiast 
- +1 PS za Oberster-lejtnanta 
- +1 PS za Majora 

- +1 PS za wystawienie regimentu dragonów jako doborowego. Doborowy regiment ma Motywację 50%, wszystkie kompanie dragonów są w nim doborowe, ale tylko kompaniom z podstawy regimentu możesz zwiększyć liczebność do 3 podstawek (dokupić podstawki).
- +1 PS za 3 podstawki dowolnych dragonów.




# Pospolite ruszenie ziem ruskich (1648-60)

Zasady specjalne:

"JESTEŚMY TU ŻEBYŚMY BYLI, A NIE, ŻEBYSMY SIĘ BILI",  
 POSŁUCH, "A JA JESTEM SOBIE PANEM"



 Kasztelan

Falkonet 1,5f

PS: 1



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia

PS: 2



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia

ALBO



Chorągiew piechoty łanowej



Chorągiew piechoty łanowej

PS: 3



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia

**UWAGI:**

\* Możesz zamienić 1 chorągiew pospolitego ruszenia z podstawy pułku, na taką samą liczebnie chorągiew piechoty łanowej.  
 +1 PS za 5 podstawek pospolitaków lub piechoty łanowej.  
 +1 PS za falkonet 1,5f.

\* Możesz wystawić falkonet tylko jeżeli wystawisz piechotę łanową.



# Pospolite ruszenie litewskie (1618-60)

Zasady specjalne:

"JESTEŚMY TU ŻEBYŚMY BYLI, A NIĘ, ŻEBYŚMY SIĘ BILI",  
POŚLUCH, "A JA JESTEM SOBIE PANEM"



Falkonet 1,5f

PS: 1



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia

PS: 2



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia

ALBO



Chorągiew piechoty łanowej



Chorągiew piechoty łanowej

PS: 3



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia

ALBO



Chorągiew rajtarów pospolitego ruszenia



Chorągiew rajtarów pospolitego ruszenia

PS: 4



Chorągiew piechoty łanowej



Chorągiew piechoty łanowej

ALBO



Chorągiew rajtarów pospolitego ruszenia



Chorągiew rajtarów pospolitego ruszenia

**UWAGI:**

- \* Możesz zamienić 1 chorągiew pospolitego ruszenia z podstawy pułku, na taką samą liczebnie chorągiew piechoty łanowej.
- +1 PS za 4 podstawki rajtarów pospolitego ruszenia.
- +1 PS za 5 podstawek pospolitaków lub piechoty łanowej.

+1 PS za falkonet 1,5f.

- \* Możesz wystawić falkonet tylko jeżeli wystawisz piechotę łanową.



# Pospolite ruszenie ziem centralnej i północnej Korony (1648-60)



Zasady specjalne:

JESTEŚMY TU ŻEBYŚMY BYLI, ANIE, ŻEBYŚMY SIĘ BILI,  
POŚLUCH, A JA JESTEM SOBIE PANEM



Kasztelan



Falkonet 1,5f

PS: 1



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia

PS: 2



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia

ALBO



Chorągiew piechoty łanowej



Chorągiew piechoty łanowej

PS: 3



Chorągiew pospolitego ruszenia



Chorągiew pospolitego ruszenia

PS: 4



Chorągiew piechoty łanowej



Chorągiew piechoty łanowej

**UWAGI:**

- \* Możesz zamienić 1 chorągiew pospolitego ruszenia z podstawy Pułku, na taką samą liczebnie chorągiew piechoty łanowej.
- \* Piechota łanowa w pospolitym ruszeniu ziem centralnej i północnej Korony wyposażona jest w muszkiety zamiast rusznic.
- +1 PS za 5 podstawek pospolitaków lub piechoty łanowej.
- +1 PS za falkonet 1,5f.
- \* Możesz wystawić falkonet tylko jeżeli wystawisz piechotę łanową.



# Regiment rajtarów (1649-67)

Zasady specjalne:  
BRAK



Oberszter

PS: 4  

 Kompania rajtarów  
 (opancerzonych)

Kompania rajtarów  
 (opancerzonych)

Kompania rajtarów  
 (opancerzonych)

Kompania rajtarów

PS: 5  

 Kompania rajtarów

PS: 6  

 Kompania rajtarów  
 (opancerzonych)

PS: 7  

 Kompania rajtarów

PS: 8  

 Kompania rajtarów  
 (opancerzonych)

PS: 9  

 Kompania rajtarów

PS: 10  

 Kompania rajtarów  
 (opancerzonych)

Oberszter-lejtnant

Major

**UWAGI:**

- +1 PS za Obersztera zamiast
- +1 PS za Oberszter-lejtnanta
- +1 PS za Majora
- 1 PS za niewystawienie opancerzonych rajtarów (wystawiasz zamiast nich zwykłych).

+1 PS za 2 podstawki dowolnych rajtarów.



# Regiment piechoty cudzoziemskiego autoramentu – starego typu (1649-56)



Zasady specjalne:  
BRAK



Działa regimentowe



## UWAGI:

- +1 PS za Obersztera zamiast
- +1 PS za Oberszter-lejtanta
- +1 PS za Majora
- +1 PS za każde działo regimentowe.
- +1 PS za 2 dodatkowe podstawki piechoty (pikinierów lub muszkietierów).
- \* Jednostkowe kompanie nie mogą działać samodzielnie – musisz je połączyć w Skwadrony z innymi kompaniami (minimalny Skwadron to 2 podstawki).
- \* Muszkietery w tym regimencie mają muszkiety hiszpańskie i nie mogą strzelać Salwą, pikinierzy zaś mają pancerze.
- \* Przed bitwą wszyscy pikinierzy z jednego regimentu muszą zostać sformowani w bloki pikinierskie. Blok musi się składać minimalnie z 4 podstawek pikinierów (chyba że poniesiesz Straty marszowe etc.). Tworzą oni samodzielną Jednostkę, której nie można dzielić. Możesz utworzyć maksymalnie 2 bloki pikinierskie.

- \* Wystawiając regiment, możesz wydzielić pewną liczbę podstawek muszkietierów. Mogą pochodzić z różnych kompanii. Wydzieleni (komenderowani) muszkietery tworzą Jednostki liczące 2-3 podstawki. Możesz utworzyć 1 taką Jednostkę. Jednostka otrzymuje Zasadę Specjalną Muszkietery komenderowani.
- \* Jeżeli regiment stanie się celem Pomniejszego Efektu Straty marszowe, losuj tylko spośród kompanii piechoty. Możesz wybrać, czy tracisz pikinierów, czy muszkietierów. Jeżeli regiment stanie się celem pomniejszych Efektów Opóźnienie, Niezadowolenie lub Panika, to potraktuj każdy z nich jak Pomniejszy Efekt Straty marszowe.



# Regiment piechoty cudzoziemskiego autoramentu – nowego typu (1649-76)



Zasady specjalne:  
BRAK



Działa regimentowe



Oberszter-lejtant

Major



## UWAGI:

+1 PS za Obersztera zamiast

+1 PS za Oberszter-lejtnanta

+1 PS za Majora

+1 PS za każde działo regimentowe.

+1 PS za 3 dodatkowe podstawki piechoty (pikiniarów lub muszkietarów).

\* Jednostkowe kompanie nie mogą działać samodzielnie – musisz je połączyć w Skwadrony z innymi kompaniami (minimalny Skwadron to 2 podstawki).

\* Przed bitwą wszyscy pikiniarzy z jednego regimentu muszą zostać sformowani w bloki pikiniarskie. Blok musi się składać minimalnie z 3 podstawek pikiniarów (chyba że poniesiesz Straty marszowe etc.). Tworzą oni samodzielną Jednostkę, której nie można dzielić. Możesz utworzyć maksymalnie 2 bloki pikiniarskie.

\* Wystawiając regiment, możesz wydzielić pewną liczbę podstawek muszkietarów. Mogą pochodzić z różnych kompanii. Wydzieleni (komenderowani) muszkietarzy tworzą Jednostki liczące 2-3 podstawki. Możesz utworzyć 1 taką Jednostkę. Jednostka otrzymuje Zasadę Specjalną Muszkietarzy komenderowani.

\* Jeżeli regiment stanie się celem Pomniejszego Efektu Straty marszowe, losuj tylko spośród kompanii piechoty. Możesz wybrać, czy tracisz pikiniarów, czy muszkietarów. Jeżeli regiment stanie się celem pomniejszych Efektów Opóźnienie, Niezadowolenie lub Panika, to potraktuj każdy z nich jak Pomniejszy Efekt Straty marszowe.



# Dywizja koronna (1649-52)

Zasady specjalne:  
NA WŁASNEJ ZIEMI\*, KŁOPOTY SKARBOWE, Z BANDOLETEM I SZABLĄ



Regimentarz

☐☐☐☐ + 2 PS

## Podstawa dywizji:



Pułk jazdy (koronnej)

albo



Doborowy pułk jazdy (koronnej)



Pułk jazdy (koronnej)

albo



Pułk jazdy koronnej (lekkiej)

albo



Regiment cudzoziemskiego autoramentu (rajtarów lub dragonów)



Pułk jazdy (koronnej)

albo



Regiment cudzoziemskiego autoramentu (rajtarów, dragonów lub piechoty)

## UWAGI:

- \* W całej Dywizji może się znajdować maksymalnie 12 podstawek husarii.
- \* W całej Dywizji nie może być żadnej chorągwy jazdy włoskiej.
- \* Walcząc przeciw Kozakom i Tatarom, dywizja nie ma zasady Na własnej ziemi – zamiast tego otrzymuje ją przeciwnik.
- \* Nie możesz mieć więcej Pułków jazdy, w których masz chorągwie z rohatynami, niż takich w których żadna chorągiew nie ma rohatyn. Pamiętaj, by obniżyć odpowiednio Siłę Dywizji (Zasada Z bandoletem i szablą)

## Dodatkowe pułki (maks. 2)



Pospolite ruszenie ziem ruskich



Pułk jazdy (koronnej)



Regiment cudzoziemskiego autoramentu (rajtarów, dragonów lub piechoty nowego typu)



Regiment cudzoziemskiego autoramentu (rajtarów, dragonów lub piechoty nowego typu)



Regiment piechoty starego typu [Dodatkowe +1 PS]

## Artyleria



Pułkownik

☐☐ + 0 PS

☐☐☐ + 1 SP



Lekkie działa



Średnie działa

## UWAGI:

- \* Możesz wystawić dowódcę, tylko jeżeli wystawisz przynajmniej 3 działa.
- \* +1 PS za każde lekkie działo,
- \* Możesz wystawić maksymalnie 1 organki.
- \* +2 PS za każde średnie działo,
- \* Nie możesz mieć więcej średnich dział niż regimentów piechoty, a lekkich możesz mieć maksymalnie o jedno więcej niż regimentów piechoty lub dragonów.

## Dodatkowe jednostki (maks. tyle, ile pułków liczy dywizja)



Rajtarzy

+1 PS



Opancerzeni rajtarzy

+1 PS



2 Chorągwie piechoty łanowej

+1 PS



Piechota polsko-węgierska z arkebuzami

+1 PS



Dragoni

+1 PS



Dragoni

+1 PS



2 Chorągwie piechoty łanowej

+1 PS



Piechota polsko-węgierska z arkebuzami

+1 PS



Wóz z amunicją

+2 PS



# Dywizja koronna (1653-57)

Zasady specjalne:

NA WŁASNEJ ZIEMI, KŁOPOTY SKARBOWE, Z BANDOLETEM i SZABLĄ, BATOŃ



## Podstawa dywizji:



## Dodatkowe pułki (maks. 2)



**UWAGI:**

- \* W całej Dywizji może się znajdować maksymalnie 10 podstawek husarii
- \* Możesz wystawić regiment piechoty cudzoziemskiego autoramentu, tylko gdy Dywizja liczy 5 pułków.

## Artyleria



**UWAGI:**

- \* Możesz wystawić dowódcę, tylko jeżeli wystawisz przynajmniej 3 działa.
- + 1 PS za każde lekkie działo,
- \* Możesz wystawić maksymalnie 1 organki.
- + 2 PS za każde średnie działo,
- \* Nie możesz mieć więcej średnich dział niż regimentów piechoty, a lekkich możesz mieć maksymalnie o jedno więcej niż regimentów piechoty lub dragonów.

## Dodatkowe jednostki (maks. tyle, ile pułków liczy dywizja)





# Dywizja koronna (1658-66)

Zasady specjalne:

NA WŁASNEJ ZIEMI, KŁOPOTY SKARBOWE, Z BANDOLETEM I SZABLĄ, WOJSKO NIEPŁATNE I SKORE DO BUNTÓW



## Podstawa dywizji:



## Dodatkowe pulki (maks. 2)



- UWAGI:**
- \* W całej Dywizji może się znajdować maksymalnie 10 podstawek husarii
  - \* Wszystkie chorągwie w wymienionych pulkach otrzymują zasadę specjalną Rabusie
  - \* Możesz wystawić tę Dywizję na lata 1658-1660. W takim wypadku Dywizja traci zasadę wojsko niepłatne i skore do buntów, ale jej Siła rośnie o 3. Nie może też wystawić pulki pospolitego ruszenia.

## Artyleria



- UWAGI:**
- \* Możesz wystawić dowódcę, tylko jeżeli wystawisz przynajmniej 3 działa.
  - + 1 PS za każde lekkie działo,
  - \* Możesz wystawić maksymalnie 1 organki.
  - + 2 PS za każde średnie działo,
  - \* Nie możesz mieć więcej średnich dział niż regimentów piechoty, a lekkich możesz mieć maksymalnie o jedno więcej niż regimentów piechoty lub dragonów.

## Dodatkowe jednostki (maks. tyle, ile pulków liczy dywizja)





# Dywizja koronna (1667-72)

Zasady specjalne:  
NA WŁASNEJ ZIEMI, KŁOPOTY SKARBOWE, Z BANDOLETEM I SZABLĄ



## Podstawa dywizji:



## Dodatkowe pułki (maks. 2)



- UWAGI:**
- \* W całej Dywizji może się znajdować maksymalnie 10 podstawek husarii.
  - \* W Dywizji nie możesz wystawić chorągwi wołoskich
  - \* Armia została zredukowana liczebnie - w nawiasach masz podane maksymalne ilości podstawek (nie licząc Dowódców i dział regimentowych)
  - \* Nie możesz mieć więcej doborowych pułków jazdy niż pułków jazdy i pułków jazdy lekkiej razem wziętych.

## Artyleria



- UWAGI:**
- \* Możesz wystawić dowódcę, tylko jeżeli wystawisz przynajmniej 3 działa.
  - + 1 PS za każde lekkie działo,
  - \* Możesz wystawić maksymalnie 1 organki.
  - + 2 PS za każde średnie działo,
  - \* Nie możesz mieć więcej średnich dział niż regimentów piechoty, a lekkich możesz mieć maksymalnie o jedno więcej niż regimentów piechoty lub dragonów.

## Dodatkowe jednostki (maks. tyle, ile pułków liczy dywizja)





# Dywizja koronna (1673-76)

Zasady specjalne:  
NA WŁASNEJ ZIEMI, KŁOPOTA SKARBOWE, LICHE KONIE, CZAS REFORM



## Podstawa dywizji:



Pułk jazdy (koronnej)



Pułk jazdy (koronnej)  
[maks. 18 podstawek]\*



Regiment cudzoziemskiego autoramentu (dragonów lub piechoty nowego typu)  
[maks. 15 podstawek]

albo

albo



Doborowy pułk jazdy (koronnej)



Pułk jazdy koronnej (lekkiej)  
[maks. 18 podstawek]\*

## Dodatkowe pułki (maks. 2)



Doborowy pułk jazdy (koronnej)  
[maks. 15 podstawek]



Pułk jazdy (koronnej)  
[maks. 15 podstawek]\*



Pułk jazdy (koronnej)  
[maks. 15 podstawek]\*



Regiment cudzoziemskiego autoramentu (dragonów lub piechoty nowego typu)  
[maks. 15 podstawek]

## UWAGI:

- \* W całej Dywizji może się znajdować maksymalnie 10 podstawek husarii.
- \* Armia została zredukowana liczebnie – w nawiasach masz podane maksymalne ilości podstawek (nie licząc Dowódców i dział regimentowych)
- \* Nie możesz mieć więcej doborowych pułków jazdy niż pułków jazdy i pułków jazdy lekkiej razem wziętych.
- \* Doborowe pułki w tej dywizji korzystają z zasady specjalnej Czas reform
- \* W Dywizji nie możesz wystawiać chorągwi tatarskich.

## Artyleria



Pułkownik

+ 0 PS



+ 1 PS



Lekkie działa



Średnie działa

## UWAGI:

- \* Możesz wystawić dowódcę, tylko jeżeli wystawisz przynajmniej 3 działa.
- + 1 PS za każde lekkie działo,
- \* Możesz wystawić maksymalnie 1 organki.
- + 2 PS za każde średnie działo,
- \* Nie możesz mieć więcej średnich dział niż regimentów piechoty, a lekkich możesz mieć maksymalnie o jedno więcej niż regimentów piechoty lub dragonów.

## Dodatkowe jednostki (maks. tyle, ile pułków liczy dywizja)



Dragoni

+1 PS



Piechota polsko-węgierska z arkebuzami

+1 PS



2 Chorągwie piechoty łanowej

+1 PS



Dragoni

+1 PS



Piechota polsko-węgierska z arkebuzami

+1 PS



2 Chorągwie piechoty łanowej

+1 PS



Wóz z amunicją

+2 PS



# Dywizja litewska (1649-54)

Zasady specjalne:

NA WŁASNEJ ZIEMI, KŁOPOTY SKARBOWE, Z BANDOLETEM i SZABLĄ, CHORĄGWIE WYBOROWE



## Podstawa dywizji:



Pułk jazdy (litewskiej)

albo



Pułk jazdy (litewskiej)

albo



Regiment cudzoziemskiego autoramentu (rajtarów, dragonów lub piechoty nowego typu)



Pułk jazdy lekkiej (litewskiej)



Doborowy pułk jazdy (litewskiej)

## Dodatkowe pułki (maks. 2)



Pułk jazdy (litewskiej)



Regiment cudzoziemskiego autoramentu (rajtarów, dragonów lub dowolnej piechoty)



Regiment cudzoziemskiego autoramentu (rajtarów lub dragonów)

## UWAGI:

- \* W całej Dywizji może się znajdować maksymalnie 8 podstawek husarii. Żaden Pułk poza Siłami Głównymi nie może mieć więcej niż 3 podstawki husarii.
- \* W Dywizji można wystawić 5 Pułków tylko wtedy, gdy 3 z nich należą do autoramentu cudzoziemskiego.
- \* W Dywizji nie możesz wystawić petyhorców.

## Artyleria



Pułkownik

+ 0 SP

+ 1 SP



Lekkie działa



Średnie działa

## UWAGI:

- \* Możesz wystawić dowódcę, tylko jeżeli wystawisz 3 działa.
- +1 PS za każde lekkie działo.
- \* Możesz wystawić maksymalnie 1 organki.
- +2 PS za każde średnie działo
- \* Nie możesz mieć więcej średnich dział niż regimentów piechoty, a lekkich maksymalnie o jedno więcej niż regimentów piechoty lub dragonów.

## Dodatkowe jednostki (maks. tyle, ile pułków liczy dywizja)



Doborowi rajtarzy

+1 PS



Doborowi rajtarzy

+1 PS



Doborowi rajtarzy

+1 PS



Opancerzeni rajtarzy

+1 PS



Piechota polsko-węgierska z arkebuzami

+1 PS



Dragoni

+1 PS



Dragoni

+1 PS



Wóz z amunicją

+2 PS



Doborowi Dragoni

+1 PS



Doborowi Dragoni

+1 PS



Muszkieteryzy (nowego typu)

+1 PS



Muszkieteryzy (nowego typu)

+1 PS



Piechota polsko-węgierska z arkebuzami

+1 PS



# Dywizja litewska lewego skrzydła (1655-61)

Zasady specjalne:

NA WŁASNEJ ZIEMI, KŁOPOTY SKARBOWE, Z BANDOLETEM I SZABLĄ, CHORĄGWIE WYBOROWE,  
DYWIZJA SKRZYDŁA LEWEGO, DYWIZJA SKRZYDŁA PRAWEGO...



## Podstawa dywizji:



## Dodatkowe pułki (maks. 2)



## UWAGI:

- \* W całej Dywizji może się znajdować maksymalnie 6 podstawk husarii. Żaden pułk poza Siłami Głównymi nie może mieć więcej niż 3 podstawki husarii.
- \* W Dywizji nie możesz wystawić petyhorców.
- \* Dywizja była słaba liczebnie – w nawiasach masz podane maksymalne ilości podstawk (nie licząc Dowódców i dział regimentowych).

## Artyleria



## UWAGI:

- \* Możesz wystawić dowódcę, tylko jeżeli wystawisz 2 działa.
- +1 PS za każde lekkie działo.
- \* Możesz wystawić maksymalnie 1 organki.

## Dodatkowe jednostki (maks. tyle, ile pułków liczy dywizja)





# Dywizja litewska prawego skrzydła (1655-61)

Zasady specjalne:

NA WŁASNEJ ZIEMI, KŁOPOTY SKARBOWE, Z BANDOLETEM I SZABLĄ, CHORĄGWIE WYBOROWE,  
DYWIZJA SKRZYDŁA LEWEGO, DYWIZJA SKRZYDŁA PRAWEGO...



## Podstawa dywizji:



Pułk jazdy (litewskiej)

albo



Pułk lekkiej jazdy (litewskiej)



Pułk jazdy (litewskiej)

albo



Doborowy pułk jazdy (litewskiej)



Pułk jazdy (litewskiej) [Motywacja -10%]

albo



Partia wolontarska

## Dodatkowe pułki (maks. 2)



Pułk jazdy (litewskiej) [Motywacja -10%]



Regiment dragonów



Partia wolontarska



Partia wolontarska albo pospolite ruszenie litewskie

## UWAGI:

- \* W całej Dywizji może się znajdować maksymalnie 8 podstawek husarii. Żaden Pułk poza Siłami Głównymi nie może mieć więcej niż 3 podstawki husarii.
- \* W Dywizji nie możesz wystawić petyhorców

## Artyleria



Pułkownik

3 + 0 PS

3 + 1 PS



Lekkie działa

## UWAGI:

- \* Możesz wystawić dowódcę, tylko jeżeli wystawisz 2 działa.
- +1 PS za każde lekkie działo.
- \* Możesz wystawić maksymalnie 1 organki.
- \* Jeżeli nie wystawisz regimentu dragonów, to możesz mieć tylko 1 lekkie działo.

## Dodatkowe jednostki (maks. tyle, ile pułków liczy dywizja)



Dragoni +1 PS



Dragoni +1 PS



Piechota polsko-węgierska z arkebuzami +1 PS



Piechota polsko-węgierska z arkebuzami +1 PS



Piechota polsko-węgierska z arkebuzami +1 PS



Doborowi dragoni +1 PS



Doborowi dragoni +1 PS



Muszkietrzy (nowego typu) +1 PS



Muszkietrzy (nowego typu) +1 PS



Wóz z amunicją +2 PS



# Dywizja litewska (1662-67)

Zasady specjalne:  
 NA WŁASNEJ ZIEMI, KŁOPOTY SKARBOWE, Z BANDOLETEM i SZABLĄ,  
 CHORĄGWIE WYBOROWE



## Podstawa dywizji:



## Dodatkowe pułki (maks. 2)



## UWAGI:

- \* W całej Dywizji może się znajdować maksymalnie 8 podstawek husarii. Żaden pułk poza Siłami Głównymi nie może mieć więcej niż 3 podstawki husarii.
- \* Armia została zredukowana liczebnie – w nawiasach masz podane maksymalne ilości podstawek (nie licząc Dowódców i dział regimentowych).
- \* Nie możesz wydawać Punktów Siły na zasadę Kłopoty skarbowe.

## Artyleria



## UWAGI:

- \* Możesz wystawić dowódcę, tylko jeżeli wystawisz 3 działa.
- +1 PS za każde lekkie działo.
- \* Możesz wystawić maksymalnie 1 organki.
- +2 PS za każde średnie działo.
- \* Nie możesz mieć więcej średnich dział niż regimentów piechoty, a lekkich maksymalnie o jedno więcej niż regimentów piechoty lub dragonów.

## Dodatkowe jednostki (maks. tyle, ile pułków liczy dywizja)



\*Rajtarów można wystawić tylko jeżeli w Dywizji nie ma regimentu rajtarów.



# Dywizja litewska (1668-76)

Zasady specjalne:  
KŁOPOTY SKARBOWE, CHORĄGWIE WYBOROWE, LICHE KONIE



## Podstawa dywizji:



## Dodatkowe pułki (maks. 2)



## UWAGI:

- \* W całej dywizji może się znajdować maksymalnie 8 podstawek husarii i 24 petyhorców.
- \* W żadnym pułku nie możesz mieć więcej niż 2 chorągwie petyhorców z kopiami.
- \* Regiment dragonii może mieć maksymalnie 12 podstawek (nie licząc Dowódców).
- \* Armia została zredukowana liczebnie – w nawiasach masz podane maksymalne ilości podstawek (nie licząc Dowódców i dział regimentowych).
- \* Możesz zignorować limit chorągwi z rohatynami w pułkach jazdy i doborowych pułkach jazdy. Każdy pułk, w którym to zrobisz, kosztuje +1 PS. Dodatkowo możesz w takiej sytuacji uzbroić w rohatyny także pancernych wystawianych z zasady Chorągwie wyborowe.

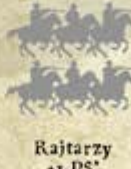
## Artyleria



## UWAGI:

- \* Możesz wystawić dowódcę, tylko jeżeli wystawisz przynajmniej 3 działa +1 PS za każde lekkie działo
- \* Możesz wystawić maksymalnie 1 organki.
- \* +2 PS za każde średnie działo.
- \* Nie możesz mieć więcej średnich dział niż regimentów piechoty, a lekkich maksymalnie o jedno więcej niż regimentów piechoty lub dragonów.

## Dodatkowe jednostki (maks. tyle, ile pułków liczy dywizja)



\*Rajtarów można wystawić tylko jeżeli w Dywizji nie ma regimentu rajtarów.



## Batoh 1652

Masa Kozaków i spieszonych ordyńców rzuciła się do kolejnego ataku. Dwie dziesiątkowane chorągwie węgierskie nie dały im rady – hajducy bronili się rozpaczliwie, ale przewaga liczebna nieprzyjaciela zrobiła swoje i szeregi obrońców złamały się w ucieczce. Tu i ówdzie polscy piechurzy stawiali jeszcze opór, drogo sprzedając swoje życie, ale obrona została wreszcie przełamana. Grupka Tatarów zajęła się niedobitkami, wyłapując ich na arkany bądź dobijając rannych, a reszta atakujących skierowała się na piechotę niemiecką. Resztki regimentów – przemieszane ze sobą po trzygodzinnej obronie obozu – skupiły się wokół generała Przyjemskiego i kilku ocalałych wyższych oficerów, desperacko stawiając opór. Brakowało już amunicji, muszkietrzy walczyli więc używając swojej broni jako maczug. Nieliczni pikinierzy próbowali ustawić się w szyku by przyjąć atak, ale gdzieś z boku, korzystając z zasłony dymu z pożarów ogarniających obóz, wypadła na nich kolejna grupa mołojców. Walka była krótka i brutalna – zmęczeni polscy piechurzy nie mieli żadnych szans z atakującym z flanki przeciwnikiem. Nie było już nawet gdzie uciekać. Poza redutami czekała jazda tatarska, wyłapująca niedobitków. Jeden z niemieckich oficerów na widok kozackiego pułkownika dowodzącego atakiem rzucił mu pod nogi pałasz i krzyknął:

– Pardon! Par...

Nie miał szansy dokończyć – jeden z nadbiegających mołojców dźgnął go spisą, kolejny poprawił uderzeniem masłaka w głowę. Widzący to Polacy walczyli z ponurą determinacją, bez szans na ocalenie, wiedząc, że Kozacy nie szukają jeńców.

Coraz więcej Kozaków i Tatarów ściągało w miejsce walki, przeważająca masa atakujących naciskała coraz mocniej. Od wschodniej strony obozu zagrzmiały działa – za ich pomocą Kozacy próbowali wykurzyć piechurów Marka Sobieskiego z reduct. Mimo utraty kontaktu z oddziałami Przyjemskiego i ucieczki jazdy, grupa Sobieskiego wciąż stawiała opór, zajmując wschodnie reducty. Z każdą jednak minutą zmniejszała się liczba obrońców, a szaleńcze ataki kozacko-tatarskie nie ustawały ani na chwilę. Piechurzy Przyjemskiego cofali się krok za krokiem pod naporem atakujących mas kozackiej piechoty. Walka z wolna zaczęła zmieniać się w rzeź odosobnionych grup, które traciły kontakt z regimentami. Generał zachęcał żołnierzy do walki, dzierżąc w jednym ręku sztandar własnego regimentu pieszego.

– Trzymajcie się dzieci, nie dać się psu bratom! – jego głos z trudem dochodził do stojących przy nim żołnierzy, zagłuszany odgłosami walki. Przyjemski był doświadczonym oficerem, który brał udział w wielu starciach, żadne jednak nie przypominało tak krwawej jatki. Rozglądając się po pobojo wisku zdawał sobie sprawę, że jego żołnierze nie mają szans, bitwa była już przegrana. Jedynym wyjściem było złożenie broni i poddanie się Tatarom, którzy jak zawsze żądni byli jasyru i okupu. Tylko tak można było teraz szukać ocalenia z płonącego obozu pod Batohem...





ANVS SEP.  
TRIONALIS

MYRMANSKOY  
MORE



Arcticus

NOORT  
ZEE

IA

CÆ

KOZACZYNA



ASIAE

PARS

MINOR

NATOLIA

EGYPTVS

MARMARICA  
PARS

MARE MEDITERRANEVM

PONTVS EVXINVS

ASIA

HUNG

ASIA

BULGARIA

ROMA

HUNGARIA

TRANSILVANIA

ITALIA

PARS

TARTARIA

MOSCOWIA

RVSIA

BULGARIA

ASIAE

ASIAE

ASIAE

ASIAE

ASIAE

ASIAE

ASIAE

ASIAE

ASIAE

ASIAE



## Kozaczyzna

**W** 1648 roku doszło do wielkiego powstania, w wyniku którego w 1649 roku zaczęto budować zręby państwowości kozackiej. Ojcem „samoistnej” Kozaczyzny był Bohdan Chmielnicki, nie buntownik, ale mąż stanu, który spowodował, że Kozaczyzna zaczęła być postrzegana jako podmiot polityki międzynarodowej.

Chmielnicki utworzył armię i administrację kozacką. Ponieważ magnaci polscy, którzy na wschodzie utracili ogromne latyfundia, nie byli generalnie zainteresowani utworzeniem trójczęściowego państwa (Korona-Litwa-Kozaczyzna), wojna z Kozakami przedłużała się wyczerpując obie strony i pustosząc Ukrainę. W 1654 r. Chmielnicki zdecydował się zawrzeć sojusz z Rosją, co jednak nie przyniosło Kozakom zakończenia wojny z Rzeczypospolitą. W kolejnych latach Kozacy wspierali wojska carskie na Ukrainie i na Litwie.

Wielkim ciosem dla Kozaków była śmierć Chmielnickiego, gdyż wśród jego następców nie było hetmana o tak wielkim autorytecie i horyzontach politycznych. Tym bardziej, że wśród Kozaków rosło rozczarowanie polityką Rosji i coraz większym zainteresowaniem cieszyły się tendencje propolskie. Po podpisaniu polsko-kozackiej ugody w Hadziaczu (1658), po stronie polskiej wyraźnie opowiedział się Iwan Wyhowski, w efekcie czego na Ukrainie znów wybuchła wojna. W walce z wojskami carskimi Wyhowskiego wsparli Tatarzy, ale zabrakło na Ukrainie zaangażowania wojsk polskich. W efekcie po walkach z 1659 r. Wyhowski został pokonany, a na Ukrainie przewagę uzyskiwały wojska carskie i wspierające je wojska kozackie pod wodzą małoletniego syna Chmielnickiego – Juraszki. Juraszko nie miał żadnego autorytetu, był słaby i ulegał wpływom swoich pułkowników, którzy często prowadzili swoją własną politykę. Było to jedną z przyczyn tego, że wojska rosyjsko-kozackie zostały rozbite przez polskich hetmanów Potockiego i Lubomirskiego, w błyskotliwej (choć ciężkiej) kampanii 1660 r. (Lubar, Cudnów, Słobodyszcze).

W latach 60-tych Ukraina stała się obszarem rywalizacji Rzeczypospolitej i Rosji, w mniejszym stopniu Tatarów. W tym okresie Kozacy byli podzieleni w swoich sympatiach, zmęczeni toczonymi od lat jałowymi działaniami wojennymi. Duże obszary Ukrainy były pustoszone przez polskie akcje pacyfikacyjne. Szczególnie bezlitośnie działały na Ukrainie oddziały Czarnieckiego. Coraz większe znaczenie zyskiwał sobie hetman Piotr Doroszenko. Z czasem, gdy okazało się, że Rosja nie jest w stanie zakończyć zwycięsko wojny z Rzeczypospolitą, Doroszenko, zaczął oglądać się za nowym protektorem – Turcją.

Z końcem 1666 r. Doroszenko uznał protekcję Turcji i Krymu nad Ukrainą i od tego momentu na Ukrainie przeciwko wojskom polskim występowały siły kozacko-tatarskie. Na mocy traktatu w Andruszowie z 1667 r., kończącego wojnę polsko-rosyjską, podzielono Ukrainę na Lewobrzeżną i Prawobrzeżną uznając jakby tym samym, że żadna ze stron nie jest w stanie przechylić szali zwycięstwa na swoją stronę. Od tego momentu Polacy przez kolejne lata walczyli z koalicją tatarsko-kozacką (Doroszenko). Efektem przyjęcia protekcji Turcji przez hetmana Doroszenkę była wojna Rzeczypospolitej z Turcją w latach 1672-1676, która zaczęła się od upadku Kamieńca Podolskiego.

Wojskowość kozacka z lat 60-tych i 70-tych nie przedstawiała już takiej wartości jak w czasach Chmielnickiego. Pułki kozackie były słabo wyszkolone i zmotywowane, samodzielnie nie były w stanie prowadzić dużych operacji zaczepnych. W latach 70-tych Kozaczyzna stała się już tylko podmiotem wykorzystywanym przez Turcję i Krym, runęły marzenia o własnej, niezależnej państwowości.



## Kozacy – zarys wojskowości

**K**ształtowanie się dość oryginalnej wojskowości kozackiej było procesem długotrwałym, którego genezy szukać trzeba jeszcze w wieku XVI. Wojskowość Kozaczyzny i jej odrębność była efektem stykania się z różnymi systemami wojowania – polskim, tureckim, tatarskim oraz moskiewskim. Ten odrębny system wojskowy, w którym tak ważną rolę przypisywano taborowi, składał się więc z elementów wojskowości podpatrzonych u sojuszników bądź przeciwników Kozaków na przełomie XVI i XVII w.

Za charakterystyczne dla wojskowości kozackiej możemy uznać ofensywne i defensywne działania taborem, zachowania nieszablone i zaskoczenia oraz maksymalne wykorzystywanie dogodnych warunków terenowych. Piechota zaporoska uchodziła za jedną z najlepszych w Europie, do czego bez wątpienia przyczyniał się znakomity materiał ludzki z jakiego się składała. Kozacy byli bowiem odważni, bitni, mało wymagający i dobrze posługiwali się różnego rodzaju bronią. Na dalekim stepie czuli się jak u siebie w domu, potrafili być cennym sojusznikiem (o czym niejednokrotnie przekonała się Rzeczypospolita) i niebezpiecznym przeciwnikiem (o czym ta sama Rzeczypospolita przekonała się z ogromnym bólem w czasie powstań kozackich). Kozacy cenili sobie niezależność, byli mistrzami nietypowych i nieszablonych działań, akcji nocnych, walki w zasadzce czy skrytych podchodów.

Elitą wojskową Kozaczyzny zaporoskiej byli rejestrowi. Zwano tak Kozaków na żołdzie Rzeczypospolitej, którzy za służbę otrzymywali niewielki żołd, sukno na mundury i pewne przywileje. Jednym z celów powstań ukraińskich była chęć powiększenia rejestru, gdyż kozacy rejestrowi mieli swoją określoną, dość wysoką pozycję społeczną, jako żołnierze służbie Rzeczypospolitej i jednocześnie ludzie wolni. Starszyzna rejestrowa tworzyła na Ukrainie swego rodzaju elitarną warstwę społeczną. Ci Kozacy, którzy nie mieścili się w niewielkim rejestrze (kilka tysięcy ludzi), byli zwani nierejestrowymi lub, jeśli zostali z rejestru skreśleni, na przykład w wyniku obniżenia liczebności rejestru – wypiszczykami. W skład tej grupy wchodził także tzw. Kozacy „grodowi”, którzy wprawdzie znajdowali się na ewidencji prowadzonej przez starostów grodowych, jednak nie otrzymywali z tego tytułu żadnego wynagrodzenia. Nie wpisani do rejestru Kozacy byli często zaczynem buntów i niepokojów na Ukrainie. W owym okresie należy zresztą mówić o kozakach przez małe "k", gdyż w wielu przypadkach byli to po prostu chłopcy, którzy po „pokozaczeniu” chcieli być Kozakami, czyli ludźmi wolnymi parającymi się wojaczką. Tak więc rejestrowi stanowili swego rodzaju „regularne” wojsko, a ich pozycja społeczna i do pewnego stopnia dochody wynikające z nieregularnie płaconego żołdu, były wyższe niż „zwykłych” Kozaków. Sytuacja ta w znacznej mierze zmieniła się po wybuchu powstania Chmielnickiego w 1648 r. i dopływie rzesz powstańców do armii kozackiej.

Wojskowość kozacka nie opierała się na dyscyplinie i zbiorowej taktyce, ale przede wszystkim na improwizacji i umiejętnościach indywidualnych – zaradności, odwadze, brawurze, sztuce strzeleckiej i odporności na niewygody. Kozacy potrafili modyfikować swoje zachowanie na polu walki w zależności od potrzeb, potrafili się czołgać by zaskoczyć przeciwnika lub stosować ruchome zasłony i tabor, by zbliżyć się do murów miasta. Niezwykle groźnym przeciwnikiem byli broniąc się w taborze. Wówczas nawet niewyszkolona i słabo uzbrojona, ale zdeterminowana i bojowo nastawiona czerń, potrafiła zadać znaczne straty regularnej armii.



W okresach licznych powstań, co odnosi się zwłaszcza do wielkiego ruchu jakim było powstanie Chmielnickiego, wyborowa piechota kozacka „rozpływała” się niestety w masie powstańców – chłopów, pastuchów czy zbiegów. Wówczas armia poważnie zwiększała swoje szeregi, ale kosztem wyszkolenia i dyscypliny. Jest oczywiste, że pułki powstańców Chmielnickiego nie miały tak wyborowego składu jak pułki kozaków rejestrowych przed 1648 r. Warto pamiętać, że w wyprawach czajkami na wybrzeże Turcji uczestniczyć mogli tylko najbardziej odważni, zdeterminowani i dobrze władający bronią mołojcy. Tymczasem za Chmielnickiego, dziesiątki tysięcy Kozaków, to w rzeczywistości przepojona duchem bojowym niewyszkolona masa chłopstwa, mieszczan i innych niskich warstw ukraińskiego społeczeństwa.

W okresie hetmaństwa Bohdana Chmielnickiego mamy do czynienia z próbą wyniesienia Kozaczyzny do rangi podmiotu, a nie przedmiotu międzynarodowej polityki. Jednak utworzenie samodzielnego państwa nie udało się. Kryzys wojskowości kozackiej widoczny jest od połowy lat 50-tych XVII wieku. Pamiętać należy, że po radzie w Perejasławiu (1654) Kozaczyzna zmuszona została do porozumienia się z Moskwą, która włączyła się do wojny o Ukrainę. Śmierć Bohdana Chmielnickiego jest już wyraźną cezurą. Ocenia się, że za hetmaństwa Iwana Wyhowskiego czy Jurija Chmielnickiego i w późniejszym okresie, wartość pułków kozackich wyraźnie maleje. Niektórzy historycy sugerują, że ten spadek wartości bojowej pułków kozackich przyczynił się do rozwijania jednostek zaciężnych.

Kozaczyzna była generalnie w latach 1648-1667 przeciwnikiem Rzeczypospolitej, za Chmielnickiego wraz z Tatarami, natomiast po 1654 w sojuszu z Moskwą. Wyjątkiem był okres 1658-1659, kiedy hetman Iwan Wyhowski po ugodzie w Hadziaczu (1658) współpracował z Rzeczypospolitą i Tatarami przeciwko państwu moskiewskiemu. Wówczas jednak Kozaczyzna była już osłabiona, zmęczona wojnami i wewnątrznie podzielona.





# LISTA ARMII



# КОЗАЧУ





## КРАПЯ ДОВОДЦЯ КОЗАКІВ

Najwyższym dowódcą wojsk kozackich był hetman. On to dowodził największymi wyprawami wojska zaporoskiego. Miał on pod sobą tzw. hetmanów nakaźnych, którzy dowodzili w mniejszych wyprawach. Pułkami kozackimi dowodzili pułkownicy, którzy do pomocy mieli esaulów. Czasami pułkownik stawał na czele „korpusu” złożonego z kilku pułków. Samodzielnymi watahami

czerni, które w początkowym okresie powstania grasowały na Ukrainie, dowodzili przeróżni watażkowie. Tym mianem określiliśmy wszelkich samozwańczych wodzów, nazywających się „pułkownikami”, „atamanami” czy wręcz „hetmanami”, a w rzeczywistości będącymi pospolitymi hersztami band rabusiów.

### PUŁKOWNIK [ / / ]

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Pułkownik	20/+10	3	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Pistolety	0	5	Mało amunicji

### ESAUŁ [ / / ]

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Esauł	10/+5	3	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Pistolety	0	5	Mało amunicji

### WATAŻKA [ / ]

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Watażka	10/+5	3	6	4	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Pistolety	0	5	Mało amunicji





## PIECHOTA KOZACKA: MOŁOJCY I MOŁOJCY REJESTROWI

### Historia formacji

Zaporozcy znani byli w Europie przede wszystkim jako znakomita piechota – wytrzymała, bitna i zawzięta. Piechota ta wywodzi się jeszcze z XVI wieku i wzorowana była na jednostkach typu polsko-węgierskiego. Prawie zawsze, gdy mówi się o piechocie zaporoskiej, chodzi również o tabor bojowy, w oparciu o który piechota ta najczęściej działała i który był jedną z przyczyn, dla których byli oni tak niezwykle trudni do pokonania. Wilhelm Beauplan napisał: „pod osłoną taboru 100 Kozaków wcale nie boi się tysiąca Polaków, ani nawet tysiący Tatarów”. Piechota rejestrowa, czyli trzon tzw. rejestru, liczyła kilka tysięcy Kozaków podzielonych na pułki terytorialne i była doborową, a przy tym niewiele wymagającą i tanią piechotą. W czasie powstań kozackich piechota rejestrowa stanowiła trzon wojsk powstańczych i jednocześnie najbardziej wartościowy element powstańczych armii. Stosunkowo dużą wartość bojową posiadali także mołojcy nie będący z różnych przyczyn w rejestrze – wypiszczycy, Kozacy grodowi etc. Ta liczna grupa Kozaków posiadała nierzadko duże doświadczenie bojowe zdobyte w walkach z wojskami Rzeczypospolitej, w czasie wypraw grabieżczych na terytoria tureckie i utarczek z Tatarami. Mołojcy ci wyróżniali się zdecydowanie z mas pokozaczonego chłopstwa, zarówno umiejętnościami bojowymi jak i uzbrojeniem.

### Organizacja

Piechota kozacka była zorganizowana w pułki, które przed 1648 r. liczyły ok. 1000 ludzi, natomiast w okresie powstania Chmielnickiego zostały powiększone nawet do ok. 3000 ludzi. Na czele pułku stał pułkownik z niewielkim sztabem (obożny, pisarz). Pułk z kolei dzielił się na rotę, półrotę, sotnie i kurenie. W pułku, poza kadrą pułkową (asawulowie, setnicy, atamani kurenni) znajdowali się także różnego rodzaju funkcyjni jak chorąży, trębacz czy puszkarz. W miarę liczebnego rozwoju armii kozackiej w okresie powstania Chmielnickiego, następuje gwałtowny wzrost ilości pułków do nawet kilkunastu.

### Uzbrojenie

Kozacy posiadali szeroki asortyment uzbrojenia. Najczęściej były to szable, pistolety, spisy i długa broń palna. Popularne były wśród Kozaków strzelby krzoscowe, broń dobra dla formacji milicyjnych, która była stosunkowo mało celna, ale nie miała wad charakterystycznych dla muszkietów lontowych. Strzelba krzoscowa to rodzaj półmuszkietu, który nie wymagał forkietu, z zamkiem krzoscowym – swego rodzaju prototypem zamku skałkowego. Dla Kozaków nie miało większego znaczenia, że strzelby krzoscowe (samopały) były stosunkowo mało celne, gdyż prowadzili gęsty ogień z taboru na bliskich dystansach. Często używano także innej broni: rosyjskich piszałów, tureckich janczarek, muszkietów lontowych, a nierzadko także łuków.



Broń pochodziła bowiem z różnych źródeł. Zazwyczaj była to broń zdobyczna (w późniejszych okresach także w dużych ilościach zdobywana na Polakach) ale też zakupiona – moskiewska, tatarska czy turecka. Prace wykopaliskowe prowadzone m.in. na polu bitwy pod Beresteczkiem wykazały, że w rękach mołojców znajdowała się duża ilość broni gwintowanej o zamkach kołowych lub skałkowych. Broń ta w zamyśle została wykonana raczej dla celów myśliwskich niż bojowych, tym niemniej ze względu na znacznie większy zasięg od broni nie gwintowanej, była jak się okazuje chętnie używana przez kozackich strzelców. Kozacy rejestrowi jako elita kozackiej armii służąca nierzadko od wielu lat, wyróżniali się zdecydowanie najlepszym uzbrojeniem. Należy założyć, że zdecydowana większość tych mołojców była uzbrojona w broń palną (nieraz nawet w kilka sztuk na raz). Gorzej mogło przedstawiać się uzbrojenie mołojców z poza rejestru, wypiszczyków, kozaków grodowych etc. gdzie nie rzadko za broń musiała jedynie wystarczyć spisa lub szabla.

## Taktyka

Piechota kozacka zazwyczaj walczyła w oparciu o tabor, fortyfikacje ziemne lub wykorzystując warunki terenowe (las, rów, itp.). Do walki w otwartym polu Kozacy starali się w ogóle nie stawać. Jeśli już jednak zaszła taka potrzeba szykowali się zapewne w kilka szeregów, mocno nasyconych samopałami, które stanowiły ich największy atut. W pierwszych szeregach stawiali najlepsi strzelcy, a będący z tyłu mołojcy podawali im naładowaną broń. W sprzyjających warunkach terenowych mołojcy chętnie walczyli także w rozproszeniu kiedy mogli wykorzystać atuty związane z nierzadko bardzo wysokimi indywidualnymi umiejętnościami bojowymi. Kozacy byli także niezwykle groźni w walce wręcz. W wielu źródłach podkreśla się także nieustępliwość mołojców i ich osławioną, prawdziwie „kozacką” szaleńczą odwagę. O walorach kozackiej piechoty z ogromnym szacunkiem piszą często sami ich wrogowie.

## SOTNIA MOŁOJCÓW

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Mołojcy strzelcy	10/+5	2	5	4	1	2	Broń ręczna	0	WW	Broń gwintowana
							Licha strzelba	1/0	10/20	
Mołojcy ze spisami	10/+5	2	5	4	2	-	Broń ręczna	0	WW	
							Spisa <sup>4</sup>	0	WW	

- Sotnia nie jest jednostką samodzielną. Przed bitwą musisz połączyć sotnie w rotę. Rota to od 6 do 12 podstawek i jest najmniejszą samodzielną jednostką mołojców. Aby to oznaczyć jedna podstawa ze spisami jest zamieniana na podstawkę z dowódcą i sztandarem (w walce jest traktowana jak normalna podstawa ze spisami).
- "Oj baćku, zbierajcie drużynę!":**  
Mołojcy walczyli w mieszanych formacjach – część była uzbrojona w spisy, a część w samopały. Oddają to poniższe zasady:  
*Formacja w szyku normalnym, może mieć dwa ustawienia – ze strzelcami z przodu, lub ze strzelcami z tyłu. Zamienienie miejscami strzelców i spiśników wymaga jednego Manewru w Ruchu, lub Manewru Specjalnego.*  
*Gdy strzelcy są z przodu strzelają normalnie, gdy znajdują się z tyłu za każdą podstawkę rzucaś tylko 1 kostką i nie możesz użyć zasady Broń Gwintowana.*  
*Cała Jednostka ponosi straty równomiernie. Gdy strzelców i spiśników jest po równo gracz decyduje, którą podstawkę zdjąć. Gdy liczba nie jest równa, należy zdjąć podstawkę tej części formacji, która jest liczniejsza.*
- "Sławne to wojsko zaporoskie!":**  
Kozacka piechota często wykazywała się dużym indywidualizmem i np. potrafiła walczyć w rozproszeniu. Gracz może wystawić i działać piechotą z tą zasadą w rozproszeniu:

- Mołojcy – strzelcy mogą zaczynać grę w Szyku Rozproszonym. Mogą jako Manewr w ruchu/Manewr Specjalny, zmienić szyk z rozproszonego na normalny. Rozproszenie wymaga wydania Punktu Rozkazu przez Dowódcę w zasięgu 20 cm (z wyjątkiem sytuacji gdy Jednostka jest wystawiana w rozproszeniu). Mołojcy ze spisami, muszą jednak pozostać w szyku normalnym. Dodatkowo strzelcy z roty nie mogą odejść dalej niż 10 cm od mołojców ze spisami i ich podstawki muszą pozostać do 2 cm od siebie. Jeżeli Jednostka zostanie ostrzelana i najbliższa podstawa od strzelającego to rozproszeni mołojcy strzelcy to cała Jednostka traktowana jest jakby była w Szyku Rozproszonym (wróg ma -1 do trafienia). Jeżeli Najbliższa podstawa to mołojcy ze spisami to cała Jednostka jest traktowana jakby była w szyku normalnym. Jeżeli z rozproszoną Jednostką zetknęłaby się Szarżująca wroga Jednostka (także gdy szarżujący zetknęliby się z mołojcami ze spisami) to przed wykonaniem ruchu przez szarżującego należy połączyć strzelców z mołojcami ze spisami i wykonać test Wyszkolenia Jednostki. Nie zdany test oznacza że mołojcy zostają Zdezorganizowani. Strzelców po takiej ucieczce możesz dostawić z dowolnej strony spiśników.*
- Spisy powinny mieć ok. 3-3,5 cm długości (należy je w razie czego przyciąć).
  - Można im dokupić kobylice.





## SOTNIA MOŁOJCÓW REJESTROWYCH

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Mołojcy rejestrowi	10/+5	2	6	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Strzelcy wyborowi
Rejestrowi weterani	10/+5	2	6	5	2	2	Dobra strzelba	2/0	10/25	

### 1. "Sławne to wojsko zaporoskie":

Kozacka piechota często wykazywała się dużym indywidualizmem i np. potrafiła walczyć w rozproszeniu.

Gracz może wystawiać i działać piechotą z tą zasadą w rozproszeniu:

*Mołojcy rejestrowi mogą zaczynać grę w Szyku Rozproszonym. Mogą jako Manewr w ruchu/Manewr Specjalny, zmienić szyk z rozproszonego na normalny. Rozproszenie wymaga wydania Punktu Rozkazu przez Dowódcę w zasięgu 20 cm (z wyjątkiem sytuacji gdy Jednostka jest wystawiana w rozproszeniu).*

### 2. Można im dokupić kobylice albo kozły hiszpańskie.







## JAZDA KOZACKA

### Historia formacji

Kozacy zaporoscy znani byli przede wszystkim jako znakomita piechota, natomiast jazda pełniła u nich rolę pomocniczą. Można ją nazwać właściwie konną piechotą, gdyż tam gdzie tylko mogła działała po spieszeniu. Wykonywała oczywiście również typowe dla jazdy zadania jak rozpoznanie, osłona czy pościg, ale nie była bynajmniej bronią rozstrzygającą w starciu i ustępowała jeździe polskiej czy tatarskiej. W bitwach polowych nie odgrywała decydującej roli, w wielu bitwach po spieszeniu walczyła po prostu w obronie taboru. Bliżej jej było na pewno do polskiej dragonii, niż do jazdy tatarskiej, która była jej pierwowzorem. Oczywiście żadna armia nie mogła funkcjonować bez kawalerskiego rozpoznania czy osłony, ale bez wątpienia tylko do takiej roli jazda kozacka się nadawała. W przypadku napotkania przeciwnika, jeśli nie mogła się spieszyć, była w stanie stawić opór, ale takich sytuacji raczej unikała. Wykorzystywana była natomiast do działań w obronie taboru, poprzez zaskakujące wypadki, głównie wieczorami, na zmęczonego całodniowymi walkami przeciwnika. Dla znakomitej jazdy polskiej czy Tatarów, jazda kozacka generalnie nie stanowiła żadnego zagrożenia w typowej sytuacji taktycznej czyli przy równowadze sił w starciu czołowym.

### Organizacja

O małym znaczeniu jakie przypisywali Kozacy tej jeździe może świadczyć fakt, że nie tworzono jej osobnych, większych jednostek, ale wchodziła ona w skład typowych pułków piechoty. W ramach każdego pułku piechoty powstawały więc sotnie jazdy, nie istniała natomiast struktura wyższego rzędu, jak na przykład pułki jazdy. Pokazuje to również, że sotnie jazdy w ramach pułków piechoty postrzegane były raczej jako „konna piechota”.

### Uzbrojenie

W armii kozackiej trudno mówić o jakimś standardowym, regularnym uzbrojeniu. Mołojcy konni, podobnie jak w piechocie, stawali do boju z bronią na jaką było ich stać i jaką preferowali. Jazda kozacka jako jazda lekka, nie stosowała strojów ochronnych, ulubioną zaś ich bronią były szable, rohatyna lub spisa. Stosowano także długą broń palną (np. arkebuzy lub strzelby krzosekowe), a także, chociaż rzadziej, łuki.



### Taktyka

Do walki kawaleryjskiej jazda zaporoska stosowała płytki szyk z wygiętymi do środka skrzydłami przypominający tatarski półksiężyc. Szyk taki nadawała się jednak raczej do rozpoznania, harców przed bitwą, osłony taboru czy pościgu, niż do uderzeń przełamujących. W miarę możliwości, zanim doszło do starcia, jazda kozacka ostrzeliwała się z broni palnej i łuków. W określonych sytuacjach taktycznych takich jak atak ze

skrzydła, atak z zaskoczenia czy wieczorny wypad z taboru, jazda kozacka potrafiła być jednak groźnym przeciwnikiem. Wynikało to jednak bardziej z indywidualnego męstwa i wyszkolenia mołojców niż skuteczności formacji jazdy kozackiej jako takiej. Należy podkreślić, iż możliwości taktyczne tej formacji w znacznym stopniu ograniczał jednak brak jednostek kawaleryjskich wyższego rzędu – na przykład pułków.



## SOTNIA JAZDY

*Dragonia*

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kozacy konno	20/+10	2	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Dragoni
Doborowi konno	20/+10	2	6	5	2	2	Spisa (konno) <sup>2</sup>	0/1	WW	Broń gwintowana <sup>1</sup>
Kozacy pieszo	10	2	5	4	2	2	Spisa (pieszo) <sup>2</sup>	0	WW	Zwiadowcy
Doborowi pieszo	10	2	6	5	2	2	Licha strzelba	1/0	10/20	Lekka jazda /Harcownicy <sup>3</sup>

1. Strzelając z konia nie mogą użyć zasady Broń gwintowana
2. Spisy powinny mieć ok. 3-3,5 cm długości (należy je w razie czego przyciąć).

3. Po zejściu z koni muszą walczyć w szyku Rozproszonym (stąd zasada Harcownicy).







## CZERŃ KOZACKA

### Historia formacji

Czerń kozacka to nic innego jak masy ukraińskiego chłopstwa, biedoty miejskiej, pastuchów i wszelakiego asortymentu „ludzi luźnych”. Czerń stanowiła ogromną masę niewyszkolonej i słabo uzbrojonej siły zbrojnej, którą próbowano wdrożyć w ramy wojskowej organizacji i dyscypliny. Czerń kozacką można określić jako „doły” społeczne Kozaczyzny, podczas gdy, rejestrowi i kadra oficerska stanowili „elity”. Pomędzy tymi grupami dochodziło do częstych napięć społecznych czy politycznych. Czerń w znacznej liczbie brała udział w nieomalże wszystkich powstaniach i buntach. Czerń występowała wyłącznie jako piechota. Czerń była słabo uzbrojona i zupełnie niewyszkolona, problemem było także utrzymanie dyscypliny wśród mas pijanego i dyszącego rządzą mordy chłopstwa. Warto jednak podkreślić, iż w pierwszych latach powstania Chmielnickiego czerń wykazywała się często wysokim morale bijąc się z ogromnym poświęceniem nierzadko do ostatniego „żołnierza”. Wynikało to z nienawiści do „polskich panów” i słusznego przekonania, że poddanie się oznacza śmierć na palu lub szubienicy. Istotną kwestią były także różnice religijne –

ukraińskie chłopstwo było wyznania wschodniego – polska szlachta to katolicy. Do podsycania tego konfliktu i wzbudzania religijnego fanatyzmu kozacka starszyzna wykorzystywała (za wiedzą i zgodą hierarchów kościoła prawosławnego) licznych popów oraz czerńców (prawosławnych mnichów). Prowadzili oni nierzadko do boju masy czerni pod kościelnymi sztandarami.

### Organizacja

Czerń nie stanowiła oddzielnych jednostek, wdrażana była natomiast w system pułków i sotni. Kozacka starszyzna starała się z różnym skutkiem narzucać masom czerni dowódców ze swojego grona. Nierzadko czerń działała zupełnie poza strukturami oddziałów kozackich, tworząc bandy i watahy kierowane przez lokalnych watażków. Takie bandy czerni ciągnęły za „regularnymi” oddziałami kozackimi współdziałając z nimi, przeszkadzając lub zajmując się wyłącznie rzezią i rabunkiem. Kozacka starszyzna nie liczyła się specjalnie z masami chłopstwa, wykorzystując ich jako mięso armatnie a czasami nawet jako źródło jasyru dla kozackich sojuszników – Tatarów.

*Kozacy nazwali Stefana Czarnieckiego ‘rabaja sobaka’ – dziobaty pies – z powodu licznych blizn po ospie na twarzy.*



### Uzbrojenie

Uzbrojenie czerni było improwizowane i typowe dla formacji plebejskich. W jego skład wchodziły najczęściej obuchy, siekiery, spisy, widły, kłonicy, kosy i inna prymitywna broń chłopska. Warto wspomnieć o bardzo specyficznym rodzaju broni używanej przez najbiedniejszych powstańców – masłaku (kiścieniu). Była to szczeka zwierzęca (najczęściej końska) przymocowana do giętkiego drzewca. Pewna poprawa uzbrojenia (broń biała) mogła nastąpić natomiast po odniesionych zwycięstwach nad armią Rzeczypospolitej. W ręce czerni trafiło bowiem tysiące szabel i cały ogromny asortyment innego uzbrojenia. Jednakże przebrojenie ogromnych mas powstańczych nie było proste, tym bardziej, że niezbyt dobrze posługiwali się oni zazwyczaj bardziej zaawansowaną bronią jaką była broń palna. Stąd, czerń nadawała się wyłącznie do walki wręcz.

### Taktyka

Pułki złożone z czerni, a nie z doświadczonych Kozaków rejestrowych, jako jednostki słabo uzbrojone i praktycznie niewyszkolone, nie były w stanie spełniać samodzielnie skomplikowanych zadań taktycznych. Wykonanie rozkazu w postaci frontального ataku na białą broń wydaje się być szczytem możliwości tego rodzaju jednostek. O jakichkolwiek bardziej skomplikowanych manewrach, zwrotach etc. nie mogło być zupełnie mowy. Masy czerni były na polu bitwy praktycznie niemożliwe do kontrolowania. Dlatego też czerń, nie była najczęściej w stanie walczyć otwarcie w polu. Pełniła zadania drugorzędne i pomocnicze. Niemniej jednak jako formacja bitna i zawzięta, czerń wykazać mogła swoje walory w walce w obronie taboru, wśród płataniny wozów, w czasie szturmów lub w terenie dogodnym do obrony. Czyli wszędzie tam gdzie główny atut czerni jakim była ogromna liczebność, okazywał się być istotniejszy niż wyszkolenie, karność czy siła ognia.

## CZERŃ

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Czerń	10/+5	2	5	3	2	0	Broń chłopska	-1/-1	WW	Hołota Niesubordynowani Rabusie Słaba dyscyplina taktyczna

1. Czerń podzielona była na sotnie, ale był to podział tylko teoretyczny. Na polu walki łączyli się w mniejsze lub większe kupy. Z tego powodu w Strukturze armii czerń występuje w watachach o różnej liczebności.

#### 2. Czerńcy:

Watahy czerni były czasem prowadzone przez czerńców – prawosławnych mnichów, którzy wniecali religijny fanatyzm w grupie.

Czerńców wystawia się zamiast jednej z podstawek czerni i ich podstawka ma wymiary 4 na 3 cm. Podstawka czerńców jest traktowana w walce jak normalna podstawka czerni. Musi też zostać przyporządkowana do jakiejś watahy i stanowi jej nieodłączną część. Jedna wataha może mieć dołączoną maksymalnie 1 podstawkę czerńców. Każda podstawka czerńców w Pułku czerni podnosi jego Motywację o 10%. Dodatkowo każda wataha czerni z dołączonymi czerńcami staje się *Odważna* (jej cecha Morale wynosi 6). Czerńcy mogą zginąć tak samo jak dołączony Dowódca. Jeżeli do Jednostki dołączony jest zarówno Dowódca jak i czerńcy gracz wybiera co woli stracić. Po stracie czerńców nie przeliczasz Motywacji Pułku czerni – zamiast tego otrzymuje on dodatkowy punkt *Złamania*.







## TABOR KOZACKI

Tabor kozacki nie stanowił odrębnego rodzaju sił zbrojnych, dlatego nie można go oddzielać od piechoty. Niewiele wiadomo o organizacji taboru, prawdopodobnie opierała się ona na systemie pułkowym piechoty. Tabor tworzyły lekkie chłopskie wozy (kolasy), które szykowano w kilka lub nawet kilkanaście rzędów. Im tabor miał więcej wozów – czyli rzędów – tym był „lepiej sprawiony” i tym samym trudniejszy do rozbicia. Pod Kumejkami tabor kozacki „sprawiony” był w 6 rzędów, a w czasie walki podjęto próbę jego przeformowania i „sprawienia” w 12 rzędów. Najślabszy był tabor w czasie marszu, na postoju (w obronie), ufortyfikowany i usytuowany w dogodnym do obrony terenie tabor zamieniał się w umocniony obóz. Wówczas wozy często wzmacniano również ziemią lub kamieniami, nierzadko łączono koła łańcuchami i sypano solidne fortyfikacje ziemne. Tak umocniony tabor można było zdobyć tylko poprzez metodyczne, przygotowane oblężenie. Ataki z marszu i bez przygotowania zazwyczaj kończyły się klęską. Osaczeni i odcięty tabor, zmuszony do bier-

nej obrony, bez pomocy z zewnątrz musiał jednak skapitulować. Tabor jak na warunki stepu ukraińskiego był dość mocno nasycony bronią palną i artylerią, zwłaszcza małokalibrową, ustawioną na wozach lub między nimi. Uzbrojenie to uzupełniała również czerń uzbrojona w bron drzewcową. Atak na tabor i walki w jego wnętrzu, wśród płątaniny wozów, zawsze przynosił atakującemu duże straty, zarówno w ludziach jak i koniach. Dla jazdy tatarskiej tabor był praktycznie nie do zdobycia, także strona polska z rzadka decydowała się na atakowanie taboru wyłącznie jazdą. W bitwach gdzie udawało się rozerwać tabor Polacy wykorzystywali najczęściej nie tylko jazdę, ale także inne rodzaje wojska, na przykład powszechnie używanych na Ukrainie dragonów, którzy ogniem z muszkietów dezorganizowali obronę. Tabor bojowy był zasadniczo defensywnym rodzajem sił zbrojnych, ale Kozacy umieli go wykorzystać także w ofensywie. Przykładowo w 1651 r. pod osłoną taboru piechota kozacka podeszła do murów Homla i stamtąd raziała wroga.

*Pod Perejastawiem w 1630 roku Kozacy ustawili swój tabor aż w 12 rzędach, co znacznie zwiększyło jego zdolności obronne.*



## TABOR KOZACKI

Tabor



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Wóz taborowy	10	13/5	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Wóz taborowy
							Licha strzelba	1/0	10/20	Dużo amunicji Broń gwintowana
Wóz z działkiem	10	13/5	5	4	1	1	Broń ręczna	0	WW	Wóz taborowy
							Śmigownica - kula	5	25/60	Dużo amunicji
							-kartacz	3	20	

## 1. Zębate łączenie wozów:

Kozacy często stosowali zębate łączenie wozów – tylne koło pierwszego wozu było łączone z przednim jadącego za nim. Połączony w ten sposób tabor, mógł się w miarę szybko poruszać.

*Kozacki tabor może poruszać się o 10 cm nawet, gdy jest spięty.*



HARCOWNICY

Słowo wyjaśnienia

Kozacy słynęli z indywidualnych umiejętności walki i radzenia sobie w ciężkiej sytuacji. Często grupy Kozaków podejmowały niebezpieczne wyprawy na wybrzeża tureckie, a nawet na Krym. Krążyły liczne historie i legendy o ich odwadze i bitności, umiejętnościach bezszelestnego poruszania i doskonałego ukrywania się czy zgoła nadprzyrodzonych zdolnościach. Postanowiliśmy oddać tą Kozacką różnorodność i awanturnictwo tworząc dwie specyficzne jednostki – harcowników i plastunów. Bardziej ortodoksyjni gracze mogą oczywiście zrezygnować z wystawiania tych formacji. Dla tych, którzy lubią koloryt, formacje te będą ciekawym dodatkiem do kozackiej armii. Należy wiedzieć, iż w rzeczywistości formacje te nie istniały jako zorganizowana i stała siła. Mają one raczej oddać małe oddzialiki czy kilkudziesięciosobowe grupy o określonym charakterze.

popularną szablą, miewali zapewne po kilka pistoletów, swobodnie posługiwali się różnego rodzaju bronią palną (nierazko zabierali na czajki nawet po 2 „samopały”), a w zależności od potrzeb również łukiem. O szerokim arsenale używanym przez Kozaków może świadczyć fakt, że w 1661 r., podczas ataku na krymski port w Kaffie (obecnie Teodozja), nie tylko gęsto strzelali z samopałów, ale także podpalili tureckie galery pochodniami i płonącymi strzałami. Harcownicy to ci z Kozaków, którzy żyli z łupów przywiezionych z wypraw wojennych, a im bardziej były one niebezpieczne tym większą sławę zyskiwali.



O formacji

Harcownikami zdecydowaliśmy się nazwać awanturników – specjalistów od walki wręcz. Niewątpliwie był to znakomity materiał wojskowy, ludzie potrafiący obchodzić się z wieloma rodzajami broni, którzy na Morzu Czarnym zmieniali się w marynarzy i niejednokrotnie zdobywali tureckie galery. Większość Kozaków uczestniczących w wyprawie to biedota, ale niewątpliwie regularnie wyprawiający się na Morze Czarne Kozacy nie żalowali pieniędzy na uzbrojenie i wyposażenie. Harcownicy byli więc bardzo dobrze uzbrojeni. Poza bardzo

HARCOWNICY

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Harcownicy	10/+5	2/5 <sup>2</sup>	7	5	2	2	Broń ręczna	0	WW	Harcownicy
							Pistolety	0	5	Strzał w szarży - pistolet
							Dobra strzelba	2/0	10/25	Broń gwintowana Samodzielność

1. Podstawka harcowników ma 2 punkty Siły.
2. Choć są słabo opancerzeni to doskonałe zdolności walki sprawiają, że w Walce Wręcz należy ich traktować tak jakby mieli Odporność: 5.
3. Niezależnie od wyniku Zwiadu mogą wykonać Forsowny Marsz. Nie liczą się do limitu oddziałów, którymi możesz wykonać Forsowny Marsz. Zasada ta działa niezależnie od Scenariusza czy wybranych przez przeciwnika Taktyk, chyba że dany Scenariusz/Taktyka wyraźnie stwierdza inaczej.



## ZWIADOWCY KOZACCY - PŁASTUNY

## O formacji

Słowo plastun pochodzi od słowa plast czyli płaszczyna, coś płaskiego i jest nawiązaniem do wyrażenia leżeć płasko. W języku rosyjskim słowo to występuje w wyrażeniu oznaczającym specyficzny rodzaj czołgania się – płasko przy ziemi, bez unoszenia tułowia. Słowo plastun na określenie jednostek wojskowych pojawiło się w czasie wojen rosyjsko-czerkieskich w drugiej połowie XVIII wieku na określenie formacji pieszych zwiadowców, jednak badacze wywodzą je z tradycji pieszych zwiadowców Kozaków zaporoskich.

Zdecydowaliśmy się zatem na użycie go do określenia właśnie takich oddziałów. Nasi plastuni reprezentują małe oddziały zwiadowcze. Działają oni na polu bitwy na piechotę, ale przy długich przemarszach i dalekich patrolach Kozacy używali zapewne koni. Zostawiali je jednak w pewnej odległości, gdyż konie łatwo zdradziłyby ich pozycję. Atakując nocą zwiadowcy czernili twarze i ręce dziegiem (smołą drzewną).

Ich uzbrojenie to zwyczajowa kozacka mieszanka. Nie są jednak tak dobrze wyposażeni jak harcownicy – po prostu nadmiar broni przeszkadzałby w skrytym poruszaniu się. Mają szable i długą broń palną, z której część to broń gwintowana.



## PŁASTUNY (ZWIADOWCY)

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Plastuny	15	2	7	5	1	2	Broń ręczna	0	WW	Harcownicy
							Licha strzelba	1/0	10/20	Zwiadowcy Broń gwintowana Samodzielność

1. Podstawka plastunów ma 2 punkty Siły.
2. Niezależnie od wyników Zwiadu możesz ich rozstawić w Zasadzce lub na Dalekim obejściu. Nie liczą się do limitu oddziałów, które możesz umieścić w Zasadzce i na Dalekim

obejściu. Zasada ta działa niezależnie od Scenariusza czy wybranych przez przeciwnika Taktyk, chyba że dany Scenariusz/Taktyka wyraźnie stwierdza inaczej.



**АРТЫЛЕРІЯ КОЗАЦКА**

Artyleria kozacka składała się w całości z broni zdobycznej. Na początku powstania było to ledwie kilka lekkich działek – polskich, moskiewskich i przede wszystkim tureckich, zdobytych podczas „chadzek” czy w inny pokretny sposób. Wraz z każdym zwycięstwem w polu i każdą zdobytą twierdzą było ich coraz więcej. Największą ilość dział udało się Kozakom zdobyć pod Piławcami. Po ucieczce wojsk koronnych w ich ręce dostało się około 100 dział różnych wagomiarów. Od tego momentu artyleria u kozaków stała się siłą, z którą wrogowie musieli się liczyć.

W bitwie obronnej artyleria kozacka działała głównie w oparciu o tabor. Działa umieszczano pomiędzy wozami, oraz tworzone specjalne stanowiska strzeleckie. Lekkie działka – hakownice i śmigownice umieszczano często na wozach. W natarciu lekkie działka towarzyszyły czasem piechocie, wspierając ją ogniem (jak pod Konstantynowem, gdzie ogień lekkiej artylerii wyparł litewskich dragonów z zajmowanych przez nich pozycji).



**АРТЫЛЕРІЯ ЛЕККА**

*Artyleria*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Falkonet-1,5f	10	2	5	4	1		Broń improvizowana <sup>2</sup>	-1/-1	WW	Artyleria
						1	Kula	7	40/80	
Falkon-3f <sup>1</sup>	5	2	5	4	1	1	Kula	9	50/100	
						2	Kartacze <sup>3</sup>	3	30	

1. Falkon należy traktować przy poruszaniu jak średnie działko (porusza się 5 cm, a w zaprzęgu 10cm).
2. Załogi wszystkich rodzajów dział w Walce wręcz korzystają z Broni improvizowanej.
3. Z Kartaczy mogą korzystać wszystkie wymienione działka.

**АРТЫЛЕРІЯ ŚREDNIA**

*Artyleria*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Quarta kolubryny-5f	2	2	5	4	1		Broń improvizowana	-1/-1	WW	Artyleria
						2	Kula	10	70/140	
						3	Kartacze	4	40	

1. Quarta kolubryny jest traktowana przy poruszaniu jak ciężkie działko (porusza się 2 cm, a w zaprzęgu 5cm).



## Zasady specjalne

### Posłuch

Niektórzy dowódcy czy to z racji charyzmy czy zajmowanego stanowiska mieli u podwładnych większy posłuch.

*Dowódca tego pułku lub Podjazdu wydając Rozkaz, może raz na turę zignorować zasadę Niesubordynowani.*

### "Kiedy kozak nie ma wody, błota albo jam, to przepadł"

Kozacy wobec słabości swojej kawalerii unikali walki w otwartym polu, starając się zawsze maksymalnie wykorzystać warunki terenowe.

*W czasie przygotowania scenariusza lub bitwy, na etapie sprawdzania wyników Zwiadu, grający Kozakami może zmniejszyć ilość własnych punktów Zwiadu o 6 (o ile tyle ma) aby przesunąć jakiś z elementów terenu o 30 cm. Nie można przesunąć w ten sposób terenu kluczowego dla scenariusza (mostu, rzeki itp.). Można przesunąć w ten sposób tylko 1 element terenu.*

### Chłopszy szpiedzy

Kozacy mając słabą jazdę często nie dysponowali zbyt dobrymi informacjami o wrogu. Na szczęście dla nich miejscowa ludność, a szczególnie zbiegli chłopcy stanowili w miarę dobre źródło informacji o ruchach nieprzyjaciela. Czasami jednak udawało się takich chłopskich informatorów wyłapać, a często też dostarczone przez nich informacje okazywały się bezwartościowe...

*Podjazd z tą zasadą otrzymuje k10 Punktów Zwiadu, ale nie mniej niż ma watach czerni (jeżeli wyrzucisz liczbę mniejszą niż ilość watach to otrzymujesz tyle PZ ile masz watach). Na wyższych poziomach, każdy pułk z tą zasadą dodaje taką ilość Punktów Zwiadu do ilości Punktów Zwiadu armii (nawet, gdy sam ani żaden inny pułk nie zostanie wysłany na Zwiad).*

*W obu przypadkach wyrzucenie "0" na kości oznacza, że chłopcy szpiedzy zawiedli i podjazd lub pułk nie przynosi żadnych Punktów Zwiadu.*

### „Gdzie łupy? Gdzie jeńcy? Gdzie zwycięstwo?”

Pomoc Tatarów była kosztowna i ciężka do wynegocjowania. Wspierali oni Kozaków licząc na łupy, a gdy tych nie starczało byli gotowi odbić to sobie na ludności Ukrainy. Był to sojusznik bardzo niepewny i gdy sytuacja przybierała zły obrót często porzucali swoich sprzymierzeńców i wycofywali się z walki.

*Za każdy Zniesiony pułk Kozaków w armii każdy czambuł tatarski otrzymuje dodatkowy Punkt Złamania.*

## Sojusznicy

Dywizja kozacka wystawić następujące pułki jako Sojuszników. W nawiasie podano lata, w jakich te pułki można wystawiać (ma to znaczenie przy kampaniach historycznych, a czasem także przy formowaniu dywizji).

Czambuł mirzy (1648-1654 i 1666-1676)

Sereg jazdy szeklerskiej albo zacieężnej albo komitackiej (1657). Patrz opis armii siedmiogrodzkiej w podręczniku "Potop".

*Angielski podróżnik Morrison widząc Kozaków w walce miał zanotować ze zdumieniem, że motocyzy nie przestrzegają żadnego stałego szyku, lecz uderzają pojedynczo i w rozproszeniu na nieprzyjaciela.*



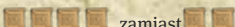

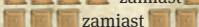


# POJAZD KOZACKI (1648-76)

Zasady specjalne:

"KIEDY KOZAK NIE MA WODY, BŁOTA ALBO JAM, TO PRZEPADŁ"

	Pułkownik		Tabor	Czerń
PS: 4	Sotnia mołojców	Sotnia mołojców	Plastuny	
PS: 5	Sotnia mołojców	ALBO Sotnia mołojców		
PS: 6	Sotnia mołojców	ALBO Sotnia jazdy		
PS: 7	Sotnia mołojców	ALBO Sotnia mołojców rejestrowych (weterani)		
PS: 8	Sotnia mołojców	ALBO Sotnia jazdy (doborowa)		

**UWAGI:**

- +2 PS za Pułkownika  zamiast 
- +1 PS za Pułkownika  zamiast 
- +1 PS za Esaula 
- +1 PS za 2 dowolne wozy taborowe. Nie możesz mieć więcej wozów z działkiem niż ze strzelcami.
- +1 PS za wystawienie plastunów. Można wystawić harcowników zamiast plastunów.

+1 PS za 3 dodatkowe podstawki dowolnych rejestrowych lub jazdy (zwykłej lub doborowej).

\* Możesz zamienić trzypodstawkową sotnię mołojców rejestrowych z podstawy podjazdu na tej samej wielkości sotnię jazdy. Sotnię jazdy można powiększyć do 4 podstawek.

+1 PS za 4 dodatkowe podstawki mołojców.

+2 PS za wystawienie watahy czerni. Jej liczebność pokazuje tabela.



# PULK KOZACKI (1648-76)

Zasady specjalne:  
BRAK



	Pułkownik		Tabor	Czerń
PS: 4	Sotnia mołojców	Sotnia mołojców	Sotnia mołojców rejestrowych (weterani)	
PS: 5	Sotnia mołojców	Sotnia mołojców	Sotnia mołojców rejestrowych	
PS: 6	Sotnia mołojców			
PS: 7	Sotnia mołojców	Sotnia mołojców	Sotnia mołojców rejestrowych (weterani)	
PS: 8	Sotnia mołojców	Sotnia mołojców	Sotnia jazdy (doborowa)	

**UWAGI:**

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Esaula
- +1 PS za 2 dowolne wozy taborowe. Nie możesz mieć więcej wozów z działkiem niż ze strzelcami.
- \* Podstawki wozów taborowych nie są liczone do Motywacji pułku. Wystawiając armię zbierasz wszystkie wozy ze wszystkich pułków i tworzysz z nich tabor.

- +1 PS za 3 dodatkowe podstawki dowolnych rejestrowych lub jazdy (zwykłej lub doborowej).
- \* Możesz zamienić sotnię mołojców rejestrowych (weteranów) z podstawy pułku na takiej samej wielkości sotnię jazdy. Sotnię jazdy można powiększyć do 4 podstawek.
- +1 PS za 4 dodatkowe podstawki mołojców.
- +2 PS za wystawienie watahy czerni. Jej liczebność pokazuje tabela.



# ДОБОРОВА ПУЛК КОЗАКСКИ (1648-76)

Zasady specjalne:  
BRAK



Tabor

Czerń

PS: 5



PS: 6



ALBO



PS: 7



PS: 8



ALBO



PS: 9



ALBO



UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Esaula
- +1 PS za 2 dowolne wozy taborowe. Nie możesz mieć więcej wozów z działkami niż ze strzelcami.
- \* Podstawki wozów taborowych nie są liczone do Motywacji pułku. Wystawiając armię zbierasz wszystkie wozy ze wszystkich pułków i tworzysz z nich tabory.

- +1 PS za 3 dodatkowe podstawki dowolnych rejestrowych lub jazdy (zwykłej lub doborowej).
- \* Możesz zamienić sotnię mołojców rejestrowych (weteranów) z podstawy pułku na takiej samej wielkości sotnię jazdy. Sotnię jazdy można powiększyć do 4 podstawek.
- +1 PS za 4 dodatkowe podstawki mołojców.
- +2 PS za wystawienie watahy czerni. Jej liczebność pokazuje tabela.



# "PUŁK" CZERNI (1648-52)

Zasady specjalne:  
 CHŁOPSCY SZPIEDZY, POSŁUCH,  
 "KIEDY KOZAK NIE MA WODY, BŁOTA ALBO JAM, TO PRZEPADŁ" (TYLKO JAKO PODJAZD)



Watazka

Czerńcy

PS: 2



Wataha czerni



Wataha czerni



PS: 3



Wataha czerni



PS: 4



Wataha czerni



PS: 5



Wataha czerni



PS: 6



Wataha czerni



## UWAGI:

\* W Fazie Rozkazów pierwszej tury gry rzuć kostką by określić Dowodzenie watazki. Od wyniku odejmij 1 za każde 2 watahy w pułku:

0 i mniej – Dowodzenie:

1-6 Dowodzenie:

7+ Dowodzenie:

+1 PS za 6 podstawek czerni.

\* Możesz połączyć dwie watahy w jedną – dużą, Maksymalna ilość podstawek takiej watahy wynosi 20. Możesz tak połączyć dowolną ilość par.

+1 PS za wystawienie czerńców (1,2 lub 3 podstawek – zależnie od wielkości pułku).

\* Możesz wystawić ten pułk na Poziomie I (jako Podjazd). W takiej sytuacji nie losujesz Dowodzenia watazki. Wynosi ono zawsze 3.



# DYWIZJA KOZACKA (1648-76)

Zasady specjalne:

"GDZIE ŁUPY? GDZIE JEŃCY? GDZIE ZWYCIĘSTWO?"

"KIEDY KOZAK NIE MA WODY, BŁOTA ALBO JAM, TO PRZEPADŁ"



Pułkownik

+ 1 PS

+ 3 PS

Podstawa  
dywizji



Pułk kozacki



Pułk kozacki



Doborowy  
pułk kozacki

albo



"Pułk" czerni

Dodatkowe  
pułki  
(maks. 2)



Pułk kozacki



Pułk kozacki



"Pułk" czerni

Artyleria

Pułkownik  
 + 0 PS  
 + 1 PS



Średnie działa

Lekkie działa

**UWAGI:**

\* Możesz wystawić dowódcę tylko jeżeli wystawisz przynajmniej 3 działa.  
+1 PS za każde lekkie działo.  
+2 PS za każde średnie działo.

Dodatkowe  
jednostki i oddziały

Plastuny  
+ 1 PS

Plastuny  
+ 1 PS

Plastuny  
+ 1 PS

Harcownicy  
+ 1 PS

Harcownicy  
+ 1 PS

Harcownicy  
+ 1 PS

Sotnia jazdy  
+ 1 PS

Sotnia jazdy  
+ 1 PS







# Gorzyce, widły Wisły i Sanu, wiosna 1656

Pułkownik Bernt Uggla w zamyśleniu opierał się o działo i czekał. Grupa konnych powoli zbliżała się do brzegu rzeki – najpierw kilku drabantów, za nimi sztabowcy, gońcy, kilku dowódców regimentów, a między nimi sam król Karol X Gustaw. Władca zatrzymał konia przy pułkowniku, uśmiechnął się do niego lustrując baterię po czym powiedział:

- I jak tam Uggla, wszystko gotowe?
- O tak, Wasza Wysokość – oficer pokiwał głową – sam „Piorun” by się tego nie powstydział.
- Byłeś z nim pod Lipskiem? – król pochylił się w siodle, zaciekawiony przywołaniem przydomku słynnego feldmarszałka.
- Tak jest, pod Lipskiem, Jankowem, biliśmy też zdradzieckich Duńczyków – Uggla radośnie wyszczerzył zęby do wspomnień z wojny trzydziestoletniej – Dzisiaj także pokażę, że duch starego Torstenssona nie zginął u naszych artylerzystów.
- I to właśnie chcę usłyszeć – Karol pokiwał głową – Zaczynaj pułkowniku, czas na nas.
- Natychmiast!

Król powoli odjechał do regimentów jazdy stojących w równych szeregach kilkadziesiąt metrów za baterią, podczas gdy pułkownik zaczął wydawać rozkazy. Obsługi dział były już przygotowane. Czekano tylko na królewski nakaz. Ponad pięćdziesiąt dział, zgrupowanych w bodaj największej baterii jaką widziała historia szwedzkiej armii, za chwilę miało zacząć piekielny koncert. Celem był leżący po drugiej stronie rzeki obóz wojsk litewskich, oświetlany teraz ostatnimi promieniami zachodzącego słońca. Oficerowie artylerii błyskawicznie przekazali rozkazy pułkownika i rozpoczął się ostrzał. Pierwsze otworzyły ogień trzyfuntowe działa regimentowe – ich pociski raz za razem trafiały litewskie obwałowania obozu. Potem zarzycały większe sześciofuntówki i trzy największe działa jakie pułkownik Uggla miał do dyspozycji – dwunastofuntówki. Litwini odpowiedzieli ogniem swych dział – mieli ich jednak zbyt mało, a i kunsztem kanonierów wyraźnie ustępowali Szwedom. Uggla z kilkoma oficerami doradzając. Dobrze wytrenowane obsługi uwijały się niczym w ukropie – po strzale wtaczano działa na stanowiska, ładowano je ponownie, czasami na rozkaz oficerów zmieniano cel.

Litewski obóz spowijała chmura dymu i kurzu, wzniecanego ostrzałem – co chwila kolejne szwedzkie pociski spadały na szańce i wały. Niesamowity huk dziesiątek grających dział zagłuszał inne hałasy bitwy – okrzyki żołnierzy, stukot werbli czy dźwięki trąbek. Ostrzał litewskiego obozu był wszak tylko preludium do większej bitwy. Na rozkaz króla Karola X Gustawa karne szeregi piechoty ruszyły przez most na Sanie, docierając do wysepki położonej na środku rzeki. Tam czekały już uprzednio przygotowane szańce, które natychmiast zajęła grupa muszkietierów. Inny oddział – trzystu ochotników – w trzech łodziach zaczęło przeprować się na brzeg zajęty przez Litwinów. Goniec ze świty króla dopadł do baterii i przekazał rozkaz dla pułkownika. Uggla natychmiast zaczął wydawać rozkazy – po kilku minutach ogień najcięższych dział jakie mieli do dyspozycji Szwedzi przeniósł się w rejon ładowania, przygważdżając litewskich obrońców i osłaniając oddział piechurów. Bitwa wkraczała w decydującą fazę...





ANVS SEP.  
TRIONALIS

MYRMANSKOY  
MORE



KRÓLESTWO  
SZWECJI



NOORT  
ZEE

GERMANIA

PERSSIA

LITHVANIA

ANANIA

SEVERIENSIS

TARTARIA

PRZECOPEUS

PARS

PARS

MIAANIA

AUSONIA

HUNGARIA

TRANSILVANIA

MOLDAVIA

PONTVS EVXINVS

ASIA MINOR

NATOLIA

HELVETIA

ROMA

BULGARIA

ASIA

HUNG

ASIA

NATOLIA

ASIA

ITALIA

MARE ADRIATICUM

BULGARIA

ASIA

HUNG

ASIA

NATOLIA

ASIA

ITALIA

MARE ADRIATICUM

BULGARIA

ASIA

HUNG

ASIA

NATOLIA

ASIA

ITALIA

MARE ADRIATICUM

BULGARIA

ASIA

HUNG

ASIA

NATOLIA

ASIA

ITALIA

MARE ADRIATICUM

BULGARIA

ASIA

HUNG

ASIA

NATOLIA

ASIA

ITALIA

MARE ADRIATICUM

BULGARIA

ASIA

HUNG

ASIA

NATOLIA

ASIA

ITALIA

MARE ADRIATICUM

BULGARIA

ASIA

HUNG

ASIA

NATOLIA

ASIA

MARE MEDITERRANEUM

MARMARICA

PARS

EGYPTVS

CÆ



## Królestwo Szwecji

Szwecja pod panowaniem Karola X Gustawa (1654-1660) była potęgą, która dysponowała znakomitą armią złożoną z żołnierzy „krajowych” (szwedzkich i fińskich) oraz zaciężnych werbowanych za granicą, np. w Niemczech czy nawet Szkocji.



Karol X Gustaw

Karol X Gustaw, wybitny wódz i zwolennik silnej władzy królewskiej, starał się kontynuować agresywną politykę swojego poprzednika Gustawa II Adolfa i dążył do zwiększenia kontroli nad akwenem Bałtyku. Wzmacnianie sił zbrojnych i narastanie antypolskiego kursu w polityce datuje się jeszcze na rok 1652 i panowanie królowej Krystyny. Przed 1655 rokiem planowano wojnę albo z Rosją, albo z Rzeczpospolitą. Ostatecznie wybór padł na Rzeczpospolitą, która była w wielkich kłopotach (wojny na wschodzie z Kozakami i Rosją) i jak się wydawało jej upadek był bliski. Poza tym król Szwecji sądził, że może liczyć na poparcie polskich magnatów, w czym upewniał go „zdrajca” Radziejowski przebywający w Szwecji. Faktycznie Jan Kazimierz nie był popularny i pierwsze miesiące wojny wydawały się potwierdzać te przypuszczenia – szlachta dość łatwo przechodziła pod szwedzką protekcję. Wymownym tego przykładem

jest kapitulacja pod Ujściem (Wielkopolska) i w Kiejdanach (Radziwiłł). Co do ostatniego wydarzenia trwają spory, czy była to „czysta” zdrada, czy konieczność podjęta przez ks. Janusza Radziwiłła, aby uratować Litwę przed zajęciem przez Rosjan. Dopiero kolejne wydarzenia – narastający antyszwedzki ruch oporu, powrót Jana Kazimierza i grabieżcza polityka Szwecji na terenach podbitych, odwróciły losy wojny. Ważne były także elementy szwedzkiej polityki okupacyjnej i motywy religijne (jak wiadomo Szwedzi byli luteranami). Historycy szwedzcy podkreślają, że początkowo Karol X Gustaw zamierzał podbić tylko północne obszary Rzeczpospolitej i dopiero po pierwszych szybkich sukcesach rozszerzył plany, zmierzając na południe w celu podbicia całej Polski (Korony). Do zrealizowania ograniczonego celu, zajęcia nadmorskich terenów Rzeczpospolitej, Szwedzi mieli siły wystarczające, natomiast do podbicia całej Korony okazały się być zdecydowanie zbyt małe.

Potęga Szwecji była wówczas tak duża, że była ona w stanie prowadzić wojnę na kilku frontach: rosyjskim, polskim, duńskim. W chwili wybuchu wojny z Polską Karol X Gustaw dysponował ok. 55 tys. żołnierzy, w dużej części weteranów, z dobrze zorganizowaną i wyposażoną artylerią. Wojna w Polsce była bardzo niepopularna i przynosiła Szwedom znaczne straty, zwłaszcza w wyniku akcji partyzanckich. Wojska szwedzkie „wsiąkały” na terenie Rzeczpospolitej i od 1657 r. Karol X Gustaw myślał już tylko jak się z wojny wycofać, nie tracąc jednocześnie „twarzy”.

Od 1657 r. Karol X Gustaw zaangażował się w wojnę z Danią (de facto dwie wojny duńskie), oceniając, że tam szanse na zwycięstwo są większe niż w Polsce. Od tego momentu wojnę

Okres tzw. wojen Karola X Gustawa czyli wojen z udziałem Szwecji w latach 1655-1660 miał kosztować życie blisko 60 000 Szwedów i Finów. Straty najemnych żołnierzy, głównie niemieckojęzycznych, nie są znane, ale także muszą być liczone w dziesiątkach tysięcy.



z Rzeczpospolitą król Szwecji zaczął traktować jako drugorzędną i na terenie Polski w latach 1658-1660 już się nie pojawił. Atak na Danię uruchomił proces tworzenia się silnej antyszwedzkiej koalicji (Dania, Cesarstwo, Rzeczpospolita, Brandenburgia, Holandia, Rosja). Ciężar walk przeniósł się do Danii, gdzie pomaszerowały wojska cesarskie, brandenburskie i posiłkowa dywizja Czarnieckiego. Z końcem „Potopu” Szwecja zmuszona została do defensywy, widoków na zwycięstwo już nie było. Ostatecznie tak silnej koalicji przeciwników Szwecja nie była w stanie się przeciwstawić, na terenie Pomorza i w Danii ponosiła klęski. Pokój w Oliwie podpisany w maju 1660 roku oznaczał na kilkadziesiąt lat krach wielkomocarstwowej polityki Szwecji.

Machina szwedzkiej wojskowości w połowie XVII wieku nie miała sobie równych i uważana była za niezwykle agresywną i skuteczną. Minusem wojskowości szwedzkiej był fakt, że ubogi w ludność kraj, musiał prowadzić wojnę opierając się na werbowaniu żołnierzy zaciężnych. Oznaczało to prowadzenie wojny na kredyt – żeby opłacić zaciężnych należało zdobyć łupy, a do tego potrzebna była znowu zwycięska wojna. W efekcie było to powodem ogromnych łupiestw i zorganizowanej grabieży w Polsce bo skarb szwedzki był wciąż pusty, a koszty prowadzenia wojen ogromne. Wojny Szwecji z połowy XVII wieku spustoszyły skarb państwa i okazały się straszliwie uciążliwe dla rodzimej ludności. Dla niewielkiej Szwecji straty w populacji męskiej poniesione w prowadzonych przez Karola X Gustawa kilkuletniej wojnie były bardzo dotkliwe.



starcie rajtarów z jazdą kozacką



## Armia Karola X Gustawa

Armia szwedzka już w okresie wojny 30-letniej dała się poznać jako dobrze działająca machina wojenna i jedna z najlepszych armii w Europie. W okresie „potopu” Karol X Gustaw nie dokonał żadnych rewolucyjnych zmian w organizacji, taktyce czy strategii i dowodził armią, która ukształtowała się w II połowie wojny 30-letniej. Z wojny tej doświadczenie wnosili nie tylko szeregowi żołnierze jego armii, ale przede wszystkim wyższa kadra oficerska.

Zasadniczo regimenty piechoty, dragonii i rajtarii składały się z dwóch rodzajów wojsk: krajowych (szwedzkich) i zwerbowanych, zwanych potocznie „niemieckimi” a przez samych Szwedów: „Värvade”. Choć te ostatnie rzeczywiście najczęściej były werbowane w krajach niemieckich, to zdarzali się w nich ochotnicy z rozmaitych zakątków Europy np. z Holandii, czy Szkocji. Trzeba jednocześnie pamiętać, że na porządku dziennym było, że zarówno szeregowi żołnierze jak i oficerowie z armii szwedzkiej, tak jak i z innych armii tego okresu, służyli także w armiach przeciwników. Zarówno Szwedzi jak i Polacy chętnie wcielali w swoje szeregi jeńców bądź nawet całe oddziały z przeciwnej armii, nie zważając na ich skład narodowościowy. Skwadrony zwerbowane i krajowe nie różniły się zbyt wiele pod względem taktycznym, natomiast istniały różnice w składzie osobowym, być może drobne w uzbrojeniu i ubiorze („niemcy” na przykład chętniej używali hełmów i pancerzy niż kapeluszy i koletów) i zupełnie marginalne w kadrze podoficerskiej i oficerskiej. Regimenty krajowe oparte na szwedzkim, ewentualnie fińskim rekrucie, były przed wojną dobrze i jednolicie uzbrojone, zaopatrzone i wyszkolone. Od regulaminowego mogło natomiast odbiegać nieco uzbrojenie regimentów „niemieckich”, werbowanych według umowy kapitulacyjnej, która określała stan liczebny oddziały, miejsce werbowania, wysokość żołdu itd. Różnice te polegały przede wszystkim na używaniu przez oddziały najemne pancerza i różnych rodzajów długiej broni palnej.





Trzonem armii była w czasie „potopu” kawaleria (rajtaria i dragonia), która decydowała o ruchliwości armii szwedzkiej. Karol X Gustaw zdawał sobie sprawę, że w Rzeczypospolitej będzie musiał sprostać znakomitej jeździe polskiej, a armia polska to przede wszystkim armia konna. Piechota i artyleria odgrywały ważną rolę zwłaszcza w pierwszej fazie wojny (1655-1656), z czasem jednak kampanie polowe musieli toczyć Szwedzi głównie jazdą. W 1657 r. król szwedzki nakazał dać muszkietierom konie i uczynił z nich de facto jednostki dragonii, natomiast piechota i ciężka artyleria stanowiła trzon garnizonów zajętych miast i twierdz. Zmiana w strukturze armii i wycofanie z kampanii polowych piechoty spowodowane były w dużej mierze również taktyką strony polskiej stosującej wojnę szarpaną (partyzancką).

Mocną stroną armii szwedzkiej była nowoczesna organizacja władz wojskowo-administracyjnych, które były w stanie sprostać poważnym wyzwaniom w dziedzinie mobilizacji oddziałów krajowych i werbowania jednostek za granicą (cudzoziemcy, w tym także oficerowie, stanowili znaczny odsetek w armii szwedzkiej), zabezpieczenia potrzeb logistycznych armii oraz prowadzenia systematycznej grabieży na terenie Rzeczypospolitej (kontrybucje, salwagardie, grabież itd.).

Niewątpliwie o skuteczności armii szwedzkiej decydowało wiele czynników, z których ważnymi były skład armii (weterani), wysokie walory kadry oficerskiej, skuteczna taktyka broni połączonych (jazda, piechota, artyleria), duże nasycenie wojska artylerią. Na ogół podkreśla się, że armia szwedzka dysponowała dużą siłą ognia i jednocześnie była ruchliwa w skali operacyjnej i taktycznej. W dużych bitwach polowych rozbić armii szwedzkiej było bardzo trudne, jak wykazały bitwy pod Warszawą czy Gnieznem. Armia szwedzka na polu bitwy była w stanie zmienić front lub dokonać ubezpieczonego marszu dużymi siłami w obliczu przeciwnika. Była to jedna z przyczyn zrezygnowania przez stronę polską z bitew polowych i preferowania działań partyzanckich. Szwedzi potrafili rozbić siły polskie i zmusić do odwrotu, ale nie byli w stanie zniszczyć armii polskiej (skuteczny pościg), która nawet po przegranej bitwie odskakiwała od przeciwnika i szybko odzyskiwała sprawność bojową, by po kilku dniach znowu zagrażać Szwedom.





Wojska szwedzkie, mimo iż przed wojną zaplanowano zwerbowanie wielu regimientów „niemieckich”, okazały się za małe by skutecznie kontrolować ogromne obszary Rzeczypospolitej, którą tak łatwo opanowały. Wojna szarpana (partyzancka), wysiłek mobilizacyjny strony polskiej i uczestnictwo w ruchu antyszwedzkim znacznych części społeczeństwa spowodowały, że Szwedzi wygrywali bitwy, ale nie byli w stanie wygrać wojny. W czasie ciężkich kampanii w Polsce zanotowano problemy z zaopatrzeniem jednostek, niskimi stanami personalnymi, zniechęcenie do wojny wśród kadry oficerskiej. Trzeba jednak pamiętać, że do ostatecznego pokonania armii Karola X Gustawa potrzebna była dopiero silna koalicja polsko-austriacko-duńsko-brandenburska, do której przejściowo dołączyła też Rosja. Od roku 1657, kiedy w granice Rzeczypospolitej wkroczyła sprzymierzona ze Szwedami armia siedmiogrodzka Jerzego II Rakoczego i Szwedzi przeprowadzili ostatnią dużą operację ofensywną, ciężar wojny przeniósł się do Danii. Od tej pory front w Rzeczypospolitej z punktu widzenia Karola X Gustawa miał drugorzędne znaczenie – Szwedzi przeszli do defensywy, która ograniczyła się do utrzymania punktów umocnionych wzdłuż Wisły, na Żuławach Wiślanych i w Kurlandii. Już nigdy po 1657 r. Szwedzi na froncie polskim nie przeprowadzili zakrojonej na wielką skalę operacji ofensywnej z użyciem piechoty i artylerii. Działania zaczepne realizowano tylko jazdą i dragonią. Jednak odbijanie kolejnych twierdz w latach 1658-1659 (Toruń 1658, Grudziądz 1659) był zadaniem trudnym i wymagał od Polaków ogromnego wysiłku mobilizacyjnego i taktycznego.







# LISTA ARMII



# Królestwo Szwecji





## Kadra dowódcza Królestwa Szwecji

Najwyższym dowódcą armii szwedzkiej był król. Podlegali mu feldmarszałkowie, którzy w zastępstwie króla dowodzili dużymi zgrupowaniami wojsk, jeden z nich (Gustaf Horn) był także konstabłem królewskim i generalnym inspektorem wszystkich wojsk. Specjalną rangę – generalissimus – stworzono dla Adolfa Jana, brata króla. Niżej w hierarchii stali generałowie, dowodzący zgrupowaniami kilku-kilkunastu regimentów, niektórzy

z nich piastowali przy tym specjalne stanowiska w sztabie generalnym (np. generał kawalerii czy generał piechoty). Regimentami dowodzili pułkownicy lub generałowie, za tych ostatnich w polu dowodził z reguły podpułkownik, rzadziej major. Skwadronami (samodzielnymi lub wydzielonymi z regimentu) dowodzili podpułkownicy lub majorzy, czasem kapitanowie.

### GENERAL [ ]

*Dowódca*



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

### 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	Mało amunicji



**MAJOR ARTYLERII [ / ]**

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Major	10	3	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca artylerii
							Pistolety	0	5	Mało amunicji

**PODPUŁKOWNIK/MAJOR/KAPITAN 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	Mało amunicji

**PODPUŁKOWNIK/MAJOR/KAPITAN PIECHOTY [ / LUB / ]**

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Major	10	3	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca
							Pistolety	0	5	Mało amunicji







## Rajtaria - regimenty krajowe

### Historia i organizacja

W momencie wybuchu wojny 1655 roku rajtaria narodowa, wchodząca w skład tzw. milicji JKM, składała się z czterech regimentów szwedzkich i trzech fińskich. Była to formacja ochotnicza, żołnierze w niej służyli pochodzili najczęściej z obszaru prowincji, której nazwę nosił regiment. Dzięki służbie w armii ochotnicy i ich rodziny zwolnieni byli od części podatków.

Regiment składał się z 8 kompanii – każda kompania miała etatowo 13 oficerów i 125 szeregowych (podzielonych najczęściej na 3 kapralstwa). Regiment podzielony był na dwa 4-kompanijne skwadrony, które często działały samodzielnie, na innych teatrach walk. Jednostki rzadko miały pełne stany etatowe – straty bojowe i niebojowe (choroby), detaszowanie oddziałów czy grup żołnierzy jako garnizony – wszystko to wpływało na liczebność regimentu w polu. Wydaje się także, że rajtaria krajowa nie otrzymywała uzupełnień w toku kampanii, dosyłanie rekrutów było bowiem zbyt trudne. Często więc kompanie miały niskie stany, mimo to nie rozwiązywano regimentów, tak jak to się działo w przypadku oddziałów zaciężnych.

W toku wojny w oparciu o rezerwy rajtarii krajowej, pozostałe w kraju, tworzone „skwadrony polowe” – dodatkowe kompanie ponad limit 8 tworzących macierzysty oddział, działające pod nazwą regimentu ale jako samodzielne jednostki.

### Uzbrojenie

Kawalerzyści wyposażenie byli w pałasze (znane w naszej historiografii pod nazwą rapiera) i parę pistoletów. Prawdopodobnie regimenty krajowe w przededniu wojny otrzymały pancerze (napierśnik i naplecznik) jednak raczej nie używały ich w toku kampanii, zadowalając się kołem skórzonym. Hełm kawaleryjski był z kolei najczęściej zastępowany kapeluszem z szerokim rondem.

### Taktyka

Kawaleria narodowa walczyła kompaniami stojącymi najczęściej w sześciu szeregach, zdwajając je do trzech w przypadku szarży. Mimo, że wciąż zdarzało się stosować karacol, najpopularniejszym sposobem walki było dążenie do zwarcia, tuż po oddaniu salwy z pistoletów (z około 50 metrów od przeciwnika).

### Regimenty rajtarii krajowej

Szwedzi:  
Upplands ryttare  
Västgöta kavalleriregemente  
Smålands och Ölands ryttare  
Östgöta kavalleriregemente

Finowie:  
Åbo och Björneborgs läns regemente  
Nylands och Tavastehus läns regemente  
Viborgs och Nyslotts läns regemente



## KOMPANIA RAJTARÓW KRAJOWYCH

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
Opancerzeni rajtarzy <sup>1</sup>	20/+10	6	5	4	2	2	Pistolety	0	5	Karakol
Rajtarzy weterani	20/+10	4	5	5	2	2				Dokonała dyscyplina taktyczna
Opancerzeni weterani <sup>1</sup>	20/+10	6	5	5	2	2				

1. Rajtarzy krajowi oprócz kołętów posiadali broje. Prawdopodobnie w czasie wojny z Rzeczpospolitą pozostały one w magazynach, ale nie jest wykluczone, że część kompanii je posiadała. Z tego powodu część kompanii rajtarów może nosić uzbrojenie ochronne: napierśniki i hełmy (Odporność: 6) – szczegóły w Strukturze armii.
2. Jako modeli rajtarów krajowych użyj zestawu SWE-1 Rajtarzy, jako modeli opancerzonych rajtarów krajowych użyj zestawu SWE-2 Opancerzeni rajtarzy.







## Rajtaria regimenty najemne

### Historia i organizacja

Rajtaria najemna stanowiła gros jazdy w armii szwedzkiej w toku wojny 1655-1660. Zaciągana przede wszystkim z Niemców, zdarzały się jednak i ochotnicze regimenty najemne złożone ze Szwedów i Finów. Właściciel oddziału otrzymywał tzw. kapitulację – umowę na mocy której werbował oddział dla Korony Szwedzkiej. W umowie zawarte były warunki finansowe, wielkość i wyposażenie oddziału. Typowa kompania najemnej jazdy składała się z 12 oficerów i 50-70 szeregowców, była więc mniejsza od kompanii rajtarii narodowej. Regimenty najemne liczyły najczęściej 8 kompanii, zdarzały się też 2-4 kompanijne skwadrony czy nawet samodzielne kompanie.

W toku walk oddziały najemne były uzupełniane w różny sposób – poprzez dodatkową rekrutację na terenie Niemiec, wcielanie jeńców czy łączenie z innymi jednostkami najemnymi. Nader często zdarzało się, że oddział topniał w wyniku strat i był rozwiązywany, a w jego miejsce werbowano nowy regiment.

### Uzbrojenie

Jazda najemna była wyposażona podobnie jak Szwedzi i Finowie – para pistoletów i pałasz – chociaż część regimентów (zwłaszcza na początku wojny) mogła być także wyposażona w arkebuzę. Prawdopodobnie część żołnierzy używała też pancerzy – generalnie wyposażenie jednostki zależało od kapitulacji jaką podpisał pułkownik i zakresu w jakim przestrzegał takiej umowy.

### Taktyka

Taktyka walki w polu była taka sama jak u kawalerii krajowej – walczone kompaniami stojącymi najczęściej w sześciu szeregach, zdwajając je do trzech w przypadku szarży. Mimo, że wciąż zdarzało się stosować karakol, najpopularniejszym sposobem walki było dążenie do zwania, tuż po oddaniu salwy z pistoletów (z około 50 metrów od przeciwnika).

Dwóch znanych pamiętnikarzy – Patrick Gordon  
i Hieronim Chrystian Holsten – w czasie „Potopu” początkowo służyło  
w regimentach rajtarii najemnej armii szwedzkiej.



## 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
Opancerzeni rajtarzy <sup>1</sup>	20/+10	6	5	4	2	2	Pistolety	0	5	Karakol
Rajtarzy weterani	20/+10	4	5	5	2	2				Doskonała dyscyplina taktyczna
Opancerzeni weterani <sup>1</sup>	20/+10	6	5	5	2	2	Arkebuz <sup>2</sup>	1/0	10/20	

1. Część kompanii rajtarów może nosić uzbrojenie ochronne: napierśniki i hełmy (Odporność: 6) – szczegóły w Strukturze armii.
2. Część kompanii może być wyposażona w arkebuzy – szczegóły w Strukturze armii.

3. Jako modeli użyj zestawów SWE-1, SWE-2, SWE-3 i SWE-4 (zależnie od opcji uzbrojenia i opancerzenia).







## Dragonia

### Historia i organizacja

Dragonia, jako „konna piechota”, była idealną formacją dla wsparcia jazdy szwedzkiej w kampaniach toczonych na obszarze RON. W przededniu wojny istniał jeden regiment dragonii fińskiej, liczący niewiele ponad 1000 żołnierzy (8 kompanii po 18 oficerów i 115 szeregowców każda), działający w toku wojny najczęściej jako dwa oddzielne skwadrony. Początkowo Szwedzi zlekceważyli użyteczność tej formacji i praktycznie nie widzieli w armii nowych jednostek tego typu. Dopiero w toku postępujących walk, zwłaszcza polskiej „wojny szarpanej”, doceniono rolę dragonii i zaangażowano kilka regimentów i skwadronów.

Kompania najemna składała się z 18 oficerów i 100 szeregowców, najczęściej spotykamy 4-kompanijne skwadrony lub 8-kompanijne regimenty. Kompanie podzielone były na 6 kapralstw, złożonych z samych muszkieterów.

### Uzbrojenie

Dragoni byli „piechotą posadzoną na konie”. Ubrani byli zatem podobnie jak muszkieterowie – w wamsy i pludry. Na głowach nosili kapelusze. Zazwyczaj nosili długie buty jeździeckie (jak rajtaria), ale nie było to regułą. Podragoniona piechota nosiła prawdopodobnie zwykle krótkie buty i pończochy.

Dragoni uzbrojeni byli w proste miecze lub pałasze (zwane też w naszej historiografii rapierami) i w krótkie muszkiety (choć w przypadku podragonionej piechoty były to zwyczajne – „pełne” muszkiety). Dragoni nie stosowali uzbrojenia ochronnego – skórzanych koletów, hełmów czy też zbroi.

### Taktyka

Główną zaletą dragonii była jej mobilność – mogła towarzyszyć kawalerii w przemarszu, po czym spieszyć się na polu bitwy i wesprzeć ją ogniem. W toku kampanii 1657 roku Karol X Gustaw, cierpiący na brak dragonii, nakazał wręcz wsadzić część swoich pieszych muszkieterów na konie, dzięki czemu mogli towarzyszyć rajtarii.

*Przed wybuchem wojny polsko-szwedzkiej w 1655 roku armia szwedzka miała na etacie pokojowym tylko jeden regiment dragonii, rekrutowany lokalnie w Finlandii.*



**KOMPANIA DRAGONÓW**

*Kawaleria*



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

1. Użyj modeli z zestawów SWE-9 oraz BRA-3.







## Piechota regimenty krajowe

### Historia formacji i organizacja

W przededniu wybuchu wojny piechota „milicji JKM” składała się z 15 szwedzkich i 9 (lub 7, zależnie od źródeł) fińskich regimentów pieszych, znanych pod nazwą prowincji, w której były zaciągane. Zaciągane na zasadzie powszechnego poboru, składały się najczęściej z 8 (czasami 9, 10 lub 11) kompanii, każda kompania o etatowym składzie 18 oficerów i 132 szeregowych. Regiment podzielony był na dwa skwadrony po 4 kompanie, które często działały samodzielnie (np. jeden skwadron dowodzony przez pułkownika, a drugi przez podpułkownika regimentu). Kompania podzielona z kolei była na 3 kapralstwa muszkietarów (każde liczyło 4 roty) i 3 kapralstwa pikinierów (po 3 roty) co dawało 72 muszkietarów i 54 pikinierów. Sześciu pozostałych szeregowców stanowić miało rezerwę.

Jednostki rzadko miały pełne stany etatowe – straty bojowe i niebojowe (choroby i dezercje), detaszowanie oddziałów czy grup żołnierzy jako garnizony – wszystko to wpływało na liczebność regimentu/skwadronu w polu. Wydaje się także, że piechota krajowa nie otrzymywała uzupełnień w toku kampanii, dosyłanie rekrutów było bowiem zbyt trudne. Często więc kompanie miały niskie stany, mimo to nie rozwiązywano regimentów, tak jak to się działo w przypadku oddziałów zaciężnych. Z nowych żołnierzy tworzone za to kompanie i skwadrony polowe, które często pełniły służbę garnizonową, zwłaszcza w kraju.

### Uzbrojenie

Pikinierzy byli uzbrojeni w piki i broń boczną do walki wręcz (miecz nazywany czasem rapierem). Muszkietarowie posiadali muszkiety lontowe i podobnie jak pikinierzy broń boczną. Zalecano by na wojnę zabierać ciężkie muszkiety, o kalibrze 20 mm (muszkiety na „duże kule”), ale w praktyce używano zwykle broni mniejszego kalibru (np. 18,5 mm). Przy poborze knechci otrzymywali miecz (rapier), który przechowywali w domu, natomiast pikę lub muszkiet otrzymywali po mobilizacji. Muszkietarzy nosili ze sobą wszystkie potrzebne przybory (lont, miarkę do podsypki, wycior itp.) oraz forkiet. Pikinierzy szwedzcy nie używali już uzbrojenia ochronnego. Zarówno pikinierzy jak i muszkietarzy preferowali nakrycia głowy w postaci kapeluszy. W teorii żołnierze powinni rozpocząć kampanię w mundurach w jednolitym kolorze, określonym dla każdego regimentu. Wystąpiły jednak trudności w wyekwirowaniu oddziałów szwedzkich maszerujących z Pomorza i, przede wszystkim, oddziałów fińskich z armii inflanckiej. W toku wojny, przy słabnącym zaopatrzeniu, żołnierze zaopatrywali się lokalnie, co musiało skutkować poważnymi brakami w wyposażeniu i ubiorze.



### Taktyka

Wyuczone ruchy taktyczne i sposoby strzelania stosowane w „potopie” zostały wypracowane po śmierci Gustawa II Adolfa. Skomplikowana „szwedzka brygada”, świńskie (szwedzkie) pióra czy działa skórzane nie przeżyły swojego stwórcy a cały system manewrów został znacznie uproszczony. Skwadron (brygada) liczący 4 kompanie ustawiany był regulaminowo z pikinierami w centrum i muszkietierami na skrzydłach, zazwyczaj w 6 szeregach. Dobrze wyszkolony skwadron piechoty nie miał problemów z manewrowaniem, zdawaniem szeregów, zwrotami, rozwieraniem i zwieraniem szeregów. Strzelano

najczęściej salwami z jednego szeregu wykonując kontrmarsz. Gdy zaś chciano zwiększyć siłę ognia, strzelały jednocześnie dwa lub trzy szeregi. Przy zdwojeniu szeregów oznaczało to, że wszyscy muszkietierzy w skwadronie mogli oddać salwę.

Pikinierzy w tym okresie stanowili już jedynie formację defensywną chroniącą muszkietierów przed szarżą jazdy przeciwnika. Cały czas zmniejszała się też ich ilość w stosunku do muszkietierów. Za Gustawa Adolfa miało to być regulaminowo ok. 2:3, w okresie potopu ok. 1:2 lub jeszcze mniej.

### KOMPANIA PIECHOTY (KRAJOWA)

*Piechota*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Pikinierzy	10	3	5	4	2	-	Broń ręczna Pika <sup>2</sup>	0 1/1	WW WW	Formacja muszkietersko-pikinerska Doskonała dyscyplina taktyczna
Muskietierzy	10	2	5	4	1	2	Broń ręczna Muskiet	0 3/1	WW 10/30	Formacja muszkietersko-pikinerska Kontrmarsz Salwa

1. Można jej dokupić kozły hiszpańskie i czośniki.
2. Piki w tym okresie były dość krótkie, powinny mieć zatem ok. 4 cm długości (należy je przyciąć).







## Piechota – regimenty najemne

### Historia formacji i organizacja

Zaciągana przede wszystkim z Niemców, zdarzały się jednak i ochotnicze regimenty najemne złożone ze Szkotów czy innych narodowości (np. złożone z wziętych do niewoli Polaków czy Litwinów). Właściciel oddziału otrzymywał tzw. kapitulację – umowę na mocy której werbował oddział dla Korony Szwedzkiej. W umowie zawarte były warunki finansowe, wielkość i wyposażenie oddziału. Typowa kompania najemnej piechoty składała się z 18 oficerów i 80-100 szeregowców. Regimenty najemne liczyły najczęściej 8 kompanii, zdarzały się też 2-4 kompanijne skwadrony. W odróżnieniu od piechoty narodowej nie było jasno określonych przepisów dla składu kapralstw w ramach kompanii – regulowały to kapitulacje podpisane z właścicielem regimentu. Z zasady jednak ok. 2/3 oddziału stanowili muszkietierowie. W toku walk oddziały najemne były uzupełniane w różny sposób – poprzez dodatkową rekrutację na terenie Niemiec, wcielanie jeńców czy łączenie z innymi jednostkami najemnymi. Nader często zdarzało się, że oddział topniał w wyniku strat i był rozwiązywany, w jego miejsce werbowano nowy regiment.

### Uzbrojenie i wyposażenie

Uzbrojenie piechoty zaciężnej był podobne jak narodowej, chociaż było znacznie mniej zunifikowane. Zależało głównie od treści kapitulacji ale

także od tego jakie faktycznie uzbrojenie udało się zgromadzić właścicielowi oddziału lub jakich ludzi zaciągnąć pod swój sztandar. Oprócz więc najpopularniejszego w tym okresie muszkietu o kalibrze nie przekraczającym 18 mm zdarzały się całe oddziały uzbrojone w ciężkie muszkiety hiszpańskie, zwane czasami błędnie holenderskimi (kaliber 20 – 22 mm) albo w krótkie muszkiety z zamkami kołowymi. Pikinierzy uzbrojeni byli podobnie jak regimenty narodowe w piki i broń boczną. Umundurowanie żołnierzy nie było uregulowane, pozostawało w gestii pułkownika. Część oddziałów pikinierów zaciężnych mogła występować jeszcze w uzbrojeniu ochronnym (hełmy i pancerze). Także popularne w okresie wojny 30-letniej moriony mogły być wciąż używane przez niektóre oddziały muszkietierów z regimentów zaciężnych.

### Taktyka

Taktyka oddziałów zaciężnych na polu walki była identyczna jak w przypadku oddziałów narodowych. Ewentualne różnice mogły wynikać z rodzaju broni palnej w jakie wyposażona była dana jednostka. Przykładowo jednostki wyposażone w ciężkie muszkiety hiszpańskie stosowały raczej kontrmarsz niż salwę (możliwość strzelania salwą z 3 szeregów przy użyciu muszkietu hiszpańskiego wydaje się kwestią dyskusyjną).



## KOMPANIA PIECHOTY (NAJEMNA)

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Piknierzy	10	3	5	4	2	-	Broń ręczna	0	WW	Formacja muszkietersko-pikinerska Doskonała dyscyplina taktyczna
Opancerzeni piknierzy <sup>1</sup>	10	5	5	4	2	-	Pika <sup>4</sup>	1/1	WW	
Piknierzy weterani	10	3	5	5	2	-				
Opancerzeni weterani <sup>1</sup>	10	5	5	5	2	-				
Muszkietrzy	10	2	5	4	1	2	Broń ręczna	0	WW	Formacja muszkietersko-pikinerska Kontrmarsz Salwa <sup>2</sup>
Muszkietrzy weterani	10	2	5	5	1	2	Muszkiet	3/1	10/30	
							Muszkiet hiszpański <sup>2</sup>	4/2	10/35	

1. Piknierzy starego typu noszą uzbrojenie ochronne: napierśniki i moriony (Odporność: 5) – szczegóły w Strukturze armii.
2. Muszkietrzy starego typu są uzbrojeni w muszkiety hiszpańskie i nie mogą strzelać Salwą.
3. Można jej dokupić kozły hiszpańskie.
4. Piki w tym okresie były dosyć krótkie, powinny mieć zatem ok. 4 cm długości (należy je przyciąć).
5. Najemną piechotę zawiera zestaw SWE-6, modele pikinierów w zbrojach oraz muszkietierów z muszkietami hiszpańskimi zawiera zestaw SWE-7.





Maruderzy

W toku wojny niejednokrotnie zdarzało się, że grupy maruderów łączyły się w większe oddziały, plądrując okolice i często walcząc przeciw siłom regularnym. „Grupa maruderów” ukazuje takich właśnie żołnierzy – mogą być zarówno pozostałości po rozbitych oddziałach regularnych, grupy dezertorów lub bandy niepłatnego żołdactwa, które postanowiło samo upomnieć się o zaległy żołd i przywileje. Są to rajtarzy i piechota „zachodnia”, mająca w zamyśle przedstawić oddziały szwedzkie. Polscy i litewscy maruderzy mogą być oddani na stole bitewnym w formie partii wolontarskiej.

Trudno mówić o jakiejś organizacji. Maruderzy formowali kilkudziesięciososobowe, czasem większe grupy.



MARUDERZY

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Maruderzy -rajtaria	20/4-10	3	4	4	2	1	Broń ręczna Pistolety	0 0	WW 5	Strzał w szarży - Pistolet Mało amunicji Niesubordynowani Rabusie

MARUDERZY

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Maruderzy -piechota	10	2	4	4	1	2	Broń ręczna Muskiet	0 3/1	WW 10/30	Kontrmarsz Słaba Dyscyplina Taktyczna Niesubordynowani Rabusie

1. Jako modeli maruderów – rajtarów można użyć zestawu SWE-1, jako modeli piechoty – muszkietorów z zestawu SWE-6.
2. Maruderzy tworzyli małe grupy – rajtarów możesz połączyć w oddziały liczące maksymalnie 4 podstawki, a muszkietorów – 6 podstawek.
3. Maruderzy nie dają Punktów Zwiadu.



## Artyleria szwedzka

### Historia formacji

Do szwedzkich sukcesów w czasie "Potopu" bez wątpienia przyczyniła się artyleria, dobrze zorganizowana, wyszkolona i dysponująca nowoczesnym parkiem artyleryjskim. W chwili wybuchu wojny z istniejącego w czasie pokoju regimentu artylerii i jego kompanii tworzone kompanie polowe, które przydzielano do poszczególnych armii. Personel artylerii składał się zarówno ze Szwedów jak i żołnierzy werbowanych na wojnę w innych krajach (zaciężnych). W sztabach armii znajdowali się oficerowie artylerii o dużych umiejętnościach, znający się także na sztuce oblężniczej i inżynieryjnej. Liczba dział wyprowadzanych w pole na kampanie z lat 1655-1656 była bardzo duża. Szwedzi byli w stanie osiągnąć nasycenie 9 dział na każde tysiąc żołnierzy, co w warunkach wojny z Rzeczypospolitą było nasyceniem ogromnym.

### Organizacja

Artyleria nie działała w polu całymi kompaniami polowymi, ale w razie potrzeb wydzielano działa i obsługę do poszczególnych armii i oddziałów. Przed wojną sformowano 2 sztaby i 7 kompanii polowych artylerii. Przykładowo kompania polowa artylerii utworzona na wojnę z Rzeczypospolitą w Bremie dysponowała 2 działami 24-funtowymi, 4 12-funtowymi, 6 6-funtowymi i 60 3-funtowymi oraz pewną ilością moździerzy.

### Uzbrojenie

Szwedzi dysponowali nowoczesnym parkiem artyleryjskim składającym się z ciężkich dział – 24 i 12 funtowych, oraz polowych 6 i 3 funtowych (regimentowych). Do tego dochodziły także moździerze 300, 200, 150, 120, 100, 60, 17 i 10 funtowe. Ciężka artyleria oraz moździerze odgrywały znaczną rolę w czasie oblężenia, natomiast w bitwie polowej rolę tę odgrywały mobilne działka regimentowe, towarzyszące regimentom piechoty w obronie i natarciu.

### Taktyka

W pierwszej fazie wojny artyleria ciężka wprowadzana była w pole, później widzimy już ją tylko w twierdzach. Ciężar wojny ponosiły regimentowe działka kalibru 3 funtów, które łatwo można było przemieszczać, a co za tym idzie, mogły towarzyszyć piechocie w natarciu. W ten sposób lekkie i mobilne działka przydzielane skwadronom (brygadam) piechoty bardzo poważnie wzmacniały jej siłę ognia (kartacze), można nawet powiedzieć, że ogień z dział miał większe znaczenie w wielu sytuacjach taktycznych niż ostrzał z muszkietów. Warto wspomnieć również, że bardzo dobre było zaopatrzenie artylerii Karola X Gustawa w proch i amunicję, co było z kolei wielką bolączką strony polskiej (głównie litewskiej).

## 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	



## ARTYLERIA ŚREDNIA

### Artyleria

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Oktawa-6f	5	2	5	5	1		Broń improwizowana <sup>2</sup>	-1/-1	WW	Artyleria
						2	Kula	10	65/130	
						3	Kartacze	4	40	
Szwedzka 12f <sup>1</sup>	5	2	5	5	1	3	Kula	11	65/130	
						4	Kartacze	4	50	



1. Szwedzka 12 funtówka powstała w wyniku skrócenia lufy i „odchudzenia” leża normalnej 12 funtówki. Dzięki temu stała się działem polowym. Jest to teoretycznie dział ciężkie ale wystawia się je i porusza jak średnie – szczegóły w Strukturze armii.

2. Załogi wszystkich rodzajów dział w Walce Wręcz korzystają w broni improwizowanej.



## Zasady specjalne

### 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 ciemężycielach.

*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.*

### 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.

### 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 przetrzymać 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.

### Leibregiment

Szwedzcy feldmarszałkowie i generałowie zaciągając swoje regimenty przyboczne starali się, by trafił tam najlepszy materiał żołnierski.

*Jeden dowolny regiment najemny (piechoty lub rajtarii, ale nie dragonii) może zostać desygnowany jako regiment przyboczny (leibregiment). Dodaj +1PS do jego łącznej Siły. Regiment otrzymuje +10% do Motywacji oraz może przetrzymać pierwszy nieudany test Motywacji.*

*Zasadę tę otrzymują też dwie dywizje historyczne z podręcznika:*

**Dywizja polowa feldmarszałka Roberta Douglasa – Kurlandia 1658-1659** („Armie Ogniem i Mieczem. Tom I”, s. 78-79).

*Jeżeli wystawiasz leibregiment (patrz zasada Livregemente) wtedy otrzymuje on tę zasadę bez konieczności płacenia za nią 1PS.*

**Niezwyciężeni – dywizja Wrangla** („Wojny Duńskie 1657-1660”, s. 86).  
*Leibregimentem może zostać tylko regiment rajtarii.*



### Małe Kompanie

Kompanie szwedzkie miały zazwyczaj bardzo niskie stany osobowe. Nawet na papierze liczebność kompanii jazdy najemnej wynosiła ok. 80 ludzi a w późniejszym okresie walk – ok. 50. Podobna sytuacja miała miejsce i w innych regimentach. W regimentach krajowych z kolei wielu żołnierzy odsyłano do służby garnizonowej, a uzupełnienia przychodziły niezwykle rzadko. Z tych powodów wprowadziliśmy poniższą Zasadę Specjalną.

*Po wystawieniu jednostek musisz przydzielić im straty symulujące obniżone stany osobowe. Strat tych nie można zdjąć przy pomocy Porządkowania. Jednej Jednostce możesz przydzielić maksymalnie 2 znaczniki strat. Dodatkowo jako że nie były to nagle straty, można było starać się je zrekompensować wyszkoleniem. Jeżeli jednostka ma na sobie tylko 1 ranę i jest to rana wynikająca z zasady Małe Kompanie, to jednostka nie traci kostki w Walce Wręcz i Strzelaniu.*

Przydzielanie ran zależy od poziomu rozgrywki:

#### Podjazd:

Otrzymujesz liczbę znaczników równą połowie liczby Jednostek w Podjeździe (zaokrąglając w górę). Nie wliczasz Dowódców, dział i wozów. Nie możesz przydzielać strat artylerii, wozom i Sojusznikom.

#### Dywizja:

W pułku z tą zasadą otrzymujesz liczbę znaczników równą połowie liczby Jednostek w Pułku (zaokrąglając w górę). Nie wliczasz Dowódców, dział i wozów. Nie możesz przydzielać strat artylerii, wozom, Sojusznikom i jednostkom dołączonym do pułku.



Muskietier z Västerbottens regemente wg. instrukcji Karola Gustawa

### Maruderzy

Maruderzy nie wykonywali zadań charakterystycznych dla normalnych podjazdów, stąd w czasie gier z nimi obowiązują następujące zasady.

*W czasie bitwy, o ile przynajmniej jeden z Podjazdów ma*

*tę zasadę, gracz wybierający Scenariusz może wybierać tylko spośród następujących Scenariuszy:*

*Konwój, Atak na wioskę, Obrona wioski, Zasadzka,*

*Furaż, Nocny Atak. Scenariusze losuje się normalnie –*

*zależnie od tego, czy siły Podjazdów są równe, jeden z nich to*

*Podjazd Defensywny, albo ma zasadę Atak z zaskoczenia. Różnica jest tylko taka,*

*że spośród wylosowanych Scenariuszy można wybrać tylko wymieniony w tej*

*zasadzie. Dodatkowo, jeżeli żaden ze Scenariuszy nie może być z*

*jakiegoś powodu wybrany, to rozgrywa się Scenariusz Atak na wioskę. Ten punkt*

*zasady stoi ponad innymi (zapisami w zasadach Podjazd Defensywny i Atak z*

*zaskoczenia).*





## Oddział pacyfikacyjny

W starciu z następującymi armiami: Koroną, Litwą, Gdańskiem, Kurlandią i Danią podjazd ignoruje zasadę „Bellum se ipsum alet”.

## Podragonieni muszkietery

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

### **Poziom Podjazd:**

Muszkietery 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.

### **Poziom Dywizja:**

Jeden regiment piechoty najemnego nowego typu (może być weteranami) zostaje podragoniony. Usuń wszystkie podstawki pikinierów z bazy regimentu i zmniejsz koszt o 1 PS. Nie można też dokupić dodatkowych pikinierów. Jeżeli w pierwszej turze bitwy regiment znajduje się dalej niż 30 cm od wroga, to może się poruszyć o 20 cm (jeżeli nie ma dział) lub 15 cm (jeżeli ma działa). W kolejnych turach gry regiment traktowany jest jak normalny regiment piechoty.

## Rozbudowany sztab

Szwedzkie regimenty miały rozbudowane struktury mające utrzymywać w wojsku karność i porządek, oraz zmniejszać straty. Na stanie regimentów i kompanii znajdowali się kapelani, profosi, kaci, oprawcy, sędziowie, cyrulicy itp.

Gdy dowolny z Dowódców w regimencie/Podjeździe z tą Zasadą Porządkuje podlegające sobie Jednostki, możesz przetrzucić niezdane testy Morale.

## Sojusznicy

**W** toku wojen zawiązywane były liczne sojusze. Dawni przyjaciele stawali się wrogami i odwrotnie. Często państwa były w sojuszu przez bardzo krótkie okresy. Zmian tych było na tyle dużo, że postanowiliśmy nie dawać informacji o dostępnych sojuszach na kartach dywizji, tylko stworzyć osobne listy wymieniające sojuszników.

Dywizje szwedzkie mogą wystawić następujące pułki jako Sojuszników. W nawiasie podano lata, w jakich te pułki można wystawiać (ma to znaczenie przy kampaniach historycznych, a czasem także przy formowaniu dywizji).



**Dywizja polowa (1648-60) i Dywizja jazdy (1655-60):**

\* Możesz wystawić maksymalnie 1 pułk sojusznicy.

Pułk jazdy koronnej lub jazdy lekkiej (1655-56)

\* W pułku jazdy (koronnym) nie można wystawiać husarii.

\* Polacy niezbyt entuzjastycznie walczyli za Karola X Gustawa. Pułk jazdy (koronny) i pułk jazdy koronnej (lekki) mają Motywację = 30%, nie korzystają też z zasad Dywizji Dyscyplina i Bellum se ipsum alet, korzystają za to z zasad Z bandoletem i szablą, oraz Batoń. Z uwagi na te kary pułki te są tańsze o 1 PS.

Sereg jazdy szeklerskiej albo zaciężnej, albo komitackiej (1657)

\* Siedmiogrodzianie nie korzystają z zasad Dywizji Dyscyplina i Bellum se ipsum alet.

1-2 półregimenty rajtarii brandenburskiej (1656-57)

\* Brandenburczycy nie korzystają z zasady Bellum se ipsum alet.

**Dywizja garnizonowa (1648-60)**

1-2 półregimenty rajtarii brandenburskiej albo regiment piechoty brandenburskiej (1658-60)

\* Brandenburczycy nie korzystają z zasady Bellum se ipsum alet. 1-2 półregimenty rajtarii brandenburskiej (1656-57)

\* Brandenburczycy nie korzystają z zasady Bellum se ipsum alet.



Chorągwie były: dwie żółte, w lazurowym wieńcu klucz; drugie dwie czerwone, po trzy róże po brzegach, mające litery złote; trzecie dwie zielone, wielkie, w wieńcu także litery złote; a biała jedna.

Jan Poczobut Odlanicki o sztandarach szwedzkiego garnizonu Mitawy w 1660 roku z wyprawy siedmiogrodzkiej w 1657 roku



# Podjazd szwedzki 1648-60

Zasady specjalne:  
DRYL WOJSKOWY, BELLUM SE IPSUM ALET, DYSCYPLINA



## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Podpułkownika
- +1 PS za Majora . Jeżeli w Podjeździe nie ma opancerzonych kompanii, to możesz wystawić Majora za darmo.
- \* Możesz wystawić maksymalnie połowę rajtarów (ale nie rajtarów krajowych) z arkebuzami. Jeżeli nie masz żadnej kompanii z arkebuzami, możesz

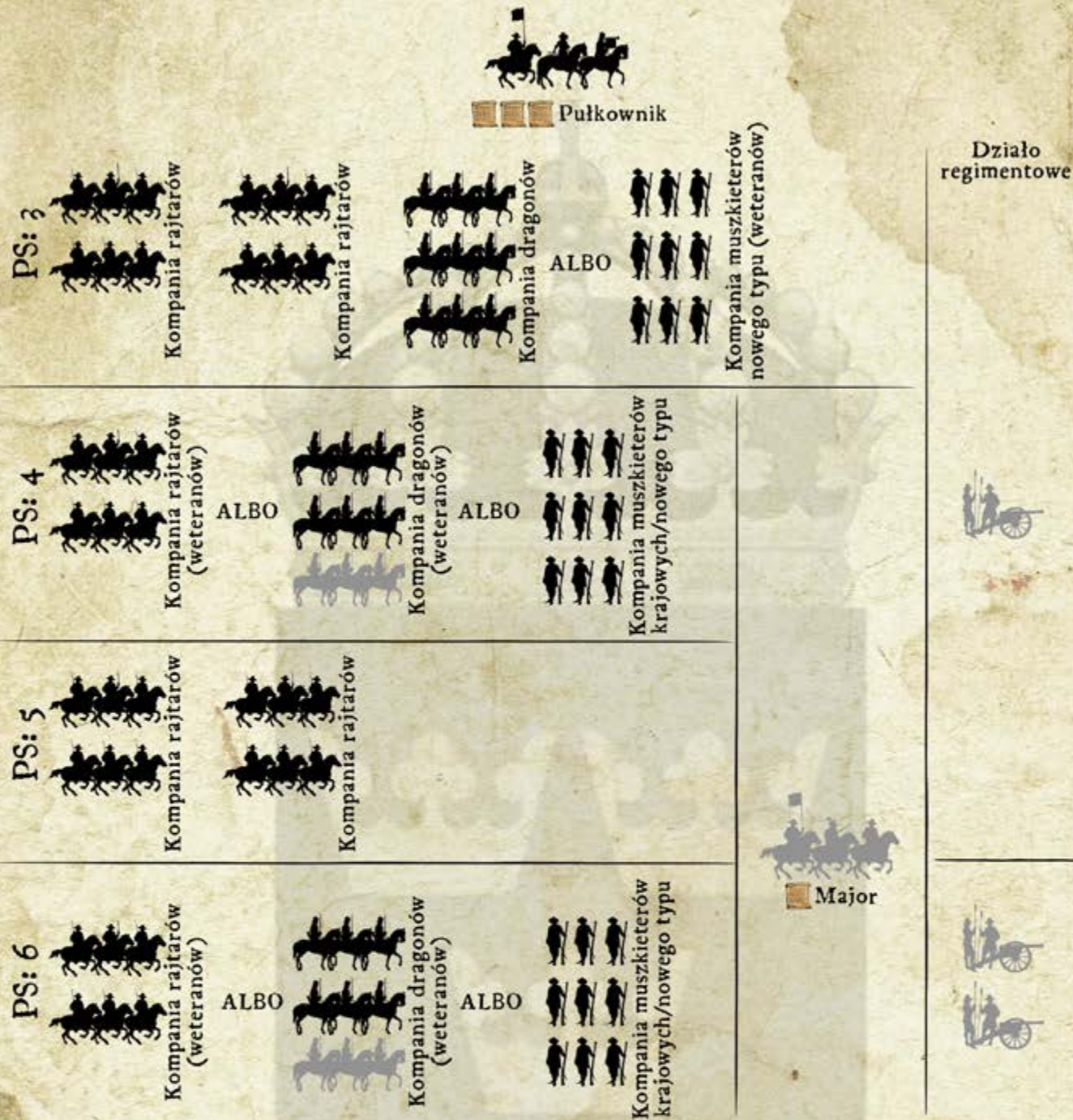
- za darmo zamienić jedną dwupodstawkową kompanię rajtarów z podstawy Podjazdu na trzypodstawkową.
- + 1 PS za zamianę 4 podstawek Rajtarów najemnych na Opancerzonych Rajtarów najemnych. Możesz w ten sposób zmienić maksymalnie 8 podstawek (płacąc za to 2 PS), ale nie możesz mieć więcej Opancerzonych Rajtarów najemnych niż nieopancerzonych.



# Oddział wydzielony 1648-1660

Zasady specjalne:

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



## 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 muszkieterów 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 muszkieterów. Jeżeli posiadasz przynajmniej 8 takich podstawek, możesz wystawić 2 działa regimentowe.



# Banda maruderów (1656-59)

Zasady specjalne:

BELLUM SE IPSUM ALET, MAŁE KOMPANIE, MARUDERZY, MAŁY PODJAZD



Major

PS: 1



Maruderzy rajtarzy



Maruderzy piechota



Maruderzy piechota

PS: 2



Maruderzy rajtarzy



Maruderzy piechota



Maruderzy piechota




Maruderzy piechota



Kapitan

## UWAGI:

- +1 PS za Kapitana .
- +1 PS za 4 podstawki dowolnych maruderów
- \* Możesz zamienić dwie grupy maruderów piechurów z podstawy Podjazdu na dwupodstawkową grupę maruderów rajtarów.
- \* Pojedyncze podstawki maruderów nie mogą działać samodzielnie. Przed bitwą należy je połączyć w grupy z innymi podstawkami.




# Podjazd pacyfikacyjny 1648-60


Zasady specjalne:

DRYL WOJSKOWY, BELLUM SE IPSUM ALET, DYSCYPLINA, ODDZIAŁ PACYFIKACYJNY


PS: 4




Kompania rajtarów (weteranów)




Kompania rajtarów (weteranów)



Kompania muszkieterów krajowych/nowego typu



Kompania muszkieterów krajowych/nowego typu



Pułkownik

PS: 5



Kompania rajtarów (weteranów) Rabusie

PS: 6



Kompania rajtarów (weterani)

ALBO



Kompania muszkieterów krajowych/nowego typu

ALBO



Kompania dragonów (weteranów)

PS: 7



Kompania rajtarów (weteranów) Rabusie

PS: 8



Kompania rajtarów (weteranów)

ALBO



Kompania muszkieterów krajowych/nowego typu

ALBO



Kompania dragonów (weteranów)



Major

## UWAGI:

- \* Możesz wystawić maksymalnie połowę rajtarów z arkebuzami. Jeżeli nie masz żadnej kompanii z arkebuzami, to kompania rajtarów z poziomem PS:5 staje się za darmo trzypodstawkowa.
- \* Oznaczone kompanie rajtarów otrzymują zasadę Rabusie.
- \* +1 PS za dwie podstawki dragonów weteranów.
- \* +1PS za wystawienie maks. 4 podstawek rajtarów weteranów w pancerzach (Odporność:6).

- \* Jedna kompania rajtarów weteranów lub muszkieterów z podstawy podjazdu może zostać wymieniona na dwupodstawkową kompanię dragonów weteranów.
- \* +1 PS za Majora. Jeżeli masz majora i 7 lub 8 kompanii to dwie dowolne kompanie muszkieterów nowego typu stają się za darmo weteranami.



# Regiment rajtarii krajowej (1648-60)

Zasady specjalne:  
MAŁE KOMPANIE, ROZBUDOWANY SZTAB



Pułkownik

PS: 3

Kompania rajtarów krajowych

Kompania rajtarów krajowych

Kompania rajtarów krajowych

Kompania rajtarów krajowych

PS: 4

Kompania rajtarów krajowych

PS: 5

Kompania rajtarów krajowych

PS: 6

Kompania rajtarów krajowych

PS: 7

Kompania rajtarów krajowych



Podpułkownik



Major

## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Podpułkownika
- +1 PS za zamianę 4 podstawek rajtarów na opancerzonych rajtarów (Odporność: 6). Możesz w ten sposób zamienić maksymalnie 8 podstawek (płacąc za to 2 PS), ale nie możesz mieć więcej opancerzonych rajtarów niż nieopancerzonych.

- \* W swojej armii możesz mieć tylko 1 regiment rajtarii krajowej w zbrojach.
- \* Jednostkowe kompanie nie mogą działać samodzielnie musisz je połączyć w Skwadrony z innymi kompaniami (minimalny Skwadron to 2 podstawki).
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych rajtarów.




# Regiment rajtarii krajowej – weterani (1648-60)

Zasady specjalne:

DRYL WOJSKOWY, MAŁE KOMPANIE, ROZBUDOWANY SZTAB



 Pułkownik

PS: 4

Kompania rajtarów krajowych (weterani)

Kompania rajtarów krajowych (weterani)

Kompania rajtarów krajowych (weterani)

Kompania rajtarów krajowych (weterani)

PS: 5

Kompania rajtarów krajowych (weterani)

PS: 6







	
	

Kompania rajtarów krajowych (weterani)

 Podpułkownik

 Major

## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika   zamiast  
- +1 PS za Podpułkownika 
- +1 PS za Majora 
- +1 PS za zamianę 4 podstawek rajtarów na opancerzonych rajtarów (Odporność: 6). Możesz w ten sposób zamienić maksymalnie 8 podstawek (płacąc za to 2 PS), ale nie możesz mieć więcej opancerzonych rajtarów niż nieopancerzonych.

- +1 PS za 2 podstawki rajtarów krajowych weteranów.
- \* Jednopedstawkowe kompanie nie mogą działać samodzielnie – musisz je połączyć w Skwadrony z innymi kompaniami (minimalny Skwadron to 2 podstawki).
- \* W swojej armii możesz mieć tylko 1 regiment rajtarii krajowej w zbrojach.



# Regiment rajtarii najemnej (1648-60)

Zasady specjalne:  
MAŁE KOMPANIE, ROZBUDOWANY SZTAB



## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Podpułkownika
- +1 PS za 2 podstawki rajtarów.
- +1 PS za 2 podstawki rajtarów krajowych
- \* Jednostkowe kompanie nie mogą działać samodzielnie – musisz je połączyć w Skwadrony z innymi kompaniami (minimalny Skwadron to 2 podstawki).

+1 PS za zamianę 4 podstawek rajtarów na opancerzonych rajtarów (Odporność: 6). Możesz w ten sposób zamienić maksymalnie 8 podstawek (płacąc za to 2 PS), ale nie możesz mieć więcej opancerzonych rajtarów niż nieopancerzonych.

\* Możesz wystawić maksymalnie połowę rajtarów z arkebuzami. Jeżeli nie masz żadnej kompanii z arkebuzami, możesz za darmo zamienić kompanię z poziomu PS: 4 na dwupodstawkową.




# Regiment rajtarii najemnej – weterani (1648-60)

Zasady specjalne:

DRYL WOJSKOWY, MAŁE KOMPANIE, ROZBUDOWANY SZTAB



 Pułkownik

PS: 4

 Kompania rajtarów (weterani)

 Kompania rajtarów (weterani)

 Kompania rajtarów (weterani)

 Kompania rajtarów (weterani)

PS: 5

 Kompania rajtarów (weterani)





PS: 6

 Kompania rajtarów (weterani)

 Podpułkownik

 Major

## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika  zamiast 
- +1 PS za Podpułkownika 
- +1 PS za Majora 
- +1 PS za 2 podstawki rajtarów.

\* Jednostkowe kompanie nie mogą działać samodzielnie – musisz je połączyć w Skwadrony z innymi kompaniami (minimalny Skwadron to 2 podstawki).

+1 PS za zamianę 4 podstawek rajtarów na opancerzonych rajtarów (Odporność: 6). Nie możesz mieć więcej opancerzonych rajtarów niż nieopancerzonych.

\* Możesz wystawić maksymalnie połowę rajtarów z arkebuzami. Jeżeli nie masz żadnej kompanii z arkebuzami, możesz za darmo zamienić kompanię z poziomu PS: 5 na dwupodstawkową.



# Regiment dragonii (1648-60)

Zasady specjalne:  
MAŁE KOMPANIE, ROZBUDOWANY SZTAB



**UWAGI:**

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Podpułkownika
- +1 PS za Majora
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych dragonów.




# Regiment dragonii – weterani (1648-60)

Zasady specjalne:

DRYL WOJSKOWY, MAŁE KOMPANIE, ROZBUDOWANY SZTAB



 Pułkownik

PS: 4



Kompania dragonów (weterani)

Kompania dragonów (weterani)

Kompania dragonów (weterani)

Kompania dragonów (weterani)

PS: 5




Kompania dragonów (weterani)

PS: 6




Kompania dragonów (weterani)







 Podpułkownik



 Major

## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika  zamiast 
- +1 PS za Podpułkownika 
- +1 PS za Majora 
- +1 PS za 2 podstawki dowolnych dragonów.



# Regiment piechoty krajowej (1648-60)

Zasady specjalne:  
MAŁE KOMPANIE, ROZBUDOWANY SZTAB



Pułkownik

Działka regimentowe



Podpułkownik



Major



## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Podpułkownika
- +1 PS za Majora
- +1 PS za każde działko regimentowe
- +1 za 3 podstawki piechoty (pikiniarów lub muszkietarów).

\* Przed bitwą wszyscy pikiniarzy z jednego regimentu muszą zostać sformowani w bloki pikiniarskie. Blok musi się składać minimalnie z 3 podstawek pikiniarów (chyba, że poniesiesz straty marszowe etc.). Tworzą oni samodzielną Jednostkę, której nie można dzielić. Możesz utworzyć maksymalnie 2 bloki pikiniarskie.

\* Jednostkowe kompanie nie mogą działać samodzielnie – musisz je połączyć w Skwadrony z innymi kompaniami (minimalny Skwadron to 2 podstawki).

\* Wystawiając regiment możesz wydzielić pewną liczbę podstawek muszkietarów. Mogą pochodzić z różnych kompanii. Wydzieleni (komenderowani) muszkietarzy tworzą Jednostki liczące 2-3 podstawki. Możesz utworzyć 1 taką Jednostkę, jeżeli masz 4-6 kompanii, albo 2, jeżeli masz 7 lub więcej kompanii. Jednostka otrzymuje Zasadę Specjalną Muszkietarzy komenderowani.

\* Jeżeli regiment stanie się celem Pomniejszego Efektu Straty marszowe, losują tylko spośród kompanii piechoty. Możesz wybrać, czy traciśz pikiniarów, czy muszkietarów. Jeżeli regiment stanie się celem Pomniejszych Efektów Opóźnienie, Niezadowolnienie lub Panika to potraktuj każdy z nich jak Pomniejszy Efekt Straty marszowe.



# Regiment piechoty najemnej nowego typu (1648-60)

Zasady specjalne:  
MAŁE KOMPANIE, ROZBUDOWANY SZTAB



Działka regimentowe



## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika zamiast
- +1 PS za Podpułkownika
- +1 PS za Majora
- +1 PS za każde działo regimentowe.

\* Jednostkowe kompanie nie mogą działać samodzielnie – musisz je połączyć w Skwadrony z innymi kompaniami (minimalny skwadron to dwie podstawki).

\* Przed bitwą wszyscy pikinierzy z jednego regimentu muszą zostać sformowani w bloki pikinierskie. Blok musi się składać minimalnie z 3 podstawek pikinierów (chyba, że poniesiesz Straty marszowe etc.). Tworzą oni samodzielną Jednostkę, której nie można dzielić. Możesz utworzyć maksymalnie 2 bloki pikinierskie.

\* Wystawiając regiment, możesz wydzielić pewną liczbę podstawek muszkieterów. Mogą pochodzić z różnych kompanii. Wydzieleni (komenderowani) muszkieterzy tworzą Jednostki liczące 2-3 podstawki. Możesz utworzyć 1 taką jednostkę, jeżeli masz 4-6 kompanii, albo 2, jeżeli masz 7 lub więcej kompanii. Jednostka otrzymuje Zasadę Specjalną Muszkieterzy komenderowani.

\* Jeżeli regiment stanie się celem Pomniejszego Efektu Straty marszowe, losuj tylko spośród kompanii piechoty. Możesz wybrać, czy tracisz pikinierów, czy muszkieterów. Jeżeli regiment stanie się celem Pomniejszych Efektów Opóźnienie, Niezadowolone lub Panika, to potraktuj każdy z nich jak Pomniejszy Efekt Straty marszowe.



# Regiment piechoty najemnej nowego typu – weterani (1648–60)



50%

Zasady specjalne:  
DRYL WOJSKOWY, MAŁE KOMPANIE, ROZBUDOWANY SZTAB



■ ■ Pułkownik

Działa regimentowe



■ Podpułkownik



■ Major



## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika ■ ■ ■ zamiast ■ ■ ■
- +1 PS za Podpułkownika ■ ■
- +1 PS za Majora ■
- +1 PS za każde działo regimentowe.
- +1 za 3 podstawki piechoty (pikinierów lub muszkietarów).

\* Przed bitwą wszyscy pikinierzy z jednego regimentu muszą zostać sformowani w bloki pikinierskie. Blok musi się składać minimalnie z 3 podstawek pikinierów (chyba że poniesiesz Straty marszowe etc.). Tworzą oni samodzielną jednostkę, której nie można dzielić. Możesz utworzyć maksymalnie 2 bloki pikinierskie.

\* Jednostekowe kompanie nie mogą działać samodzielnie – musisz je połączyć w Skwadrony z innymi kompaniami (minimalny Skwadron to 2 podstawki).

\* Wystawiając regiment, możesz wydzielić pewną liczbę podstawek muszkietarów. Mogą pochodzić z różnych kompanii. Wydzieleni (komenderowani) muszkietarzy tworzą Jednostki liczące 2-3 podstawki. Możesz utworzyć 1 taką Jednostkę. Jednostka otrzymuje Zasadę Specjalną Muszkietarzy komenderowani.

\* Jeżeli regiment stanie się celem Pomniejszego Efektu Straty marszowe, losuj tylko spośród kompanii piechoty. Możesz wybrać, czy tracisz pikinierów, czy muszkietarów. Jeżeli regiment stanie się celem Pomniejszych Efektów Opóźnienie, Niezadowolenie lub Panika to potraktuj każdy z nich jak Pomniejszy Efekt Straty marszowe.



# Regiment piechoty najemnej nowego typu (1648-60)

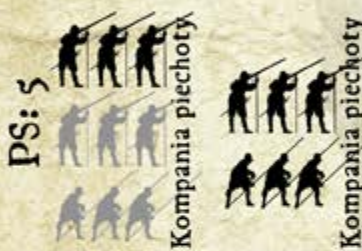


Zasady specjalne:  
MAŁE KOMPANIE, ROZBUDOWANY SZTAB



☐☐☐ Pułkownik

Działa  
regimentowe



☐ Podpułkownik



☐ Major



## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika ☐☐☐ zamiast ☐☐☐
- +1 PS za Podpułkownika ☐
- +1 PS za Majora ☐
- +1 PS za każde działo regimentowe.
- +1 PS za 2 podstawki piechoty (pikinerów lub muszkietarów).

\* Przed bitwą wszyscy pikinerzy z jednego regimentu muszą zostać sformowani w bloki piknierskie. Blok musi się składać minimalnie z 3 podstawek pikinerów (chyba że poniesiesz Straty marszowe etc.). Tworzą oni samodzielną Jednostkę, której nie można dzielić. Możesz utworzyć maksymalnie 2 bloki piknierskie.

\* Jednostkowe kompanie nie mogą działać samodzielnie – musisz je połączyć w Skwadrony z innymi kompaniami (minimalny Skwadron to 2 podstawki).

\* Wystawiając regiment, możesz wydzielić pewną liczbę podstawek muszkietarów. Mogą pochodzić z różnych kompanii. Wydzieleni (komenderowani) muszkietery tworzą Jednostki liczące 2-3 podstawki. Możesz utworzyć 1 taką jednostkę. Jednostka otrzymuje Zasadę Specjalną Muszkietery komenderowani.

\* Jeżeli regiment stanie się celem Pomniejszego Efektu Straty marszowe, losuj tylko spośród kompanii piechoty. Możesz wybrać, czy tracisz pikinerów, czy muszkietarów. Jeżeli regiment stanie się celem pomniejszych Efektów Opóźnienie, Niezadowolenie lub Paniką to potraktuj każdy z nich jak Pomniejszy Efekt Straty marszowe.



# Regiment piechoty najemnej starego typu – weterani (1648-60)









Zasady specjalne:  
DRYL WOJSKOWY, MAŁE KOMPANIE, ROZBUDOWANY SZTAB



Działa regimentowe



## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika   zamiast  
- +1 PS za Podpułkownika 
- +1 PS za Majora 
- +1 PS za każde działo regimentowe.
- +1 PS za 2 podstawki piechoty (pikinierów lub muszkietierów).
- \* Jednostkowe kompanie nie mogą działać samodzielnie – musisz je połączyć w Skwadrony z innymi kompaniami (minimalny Skwadron to 2 podstawki).
- \* Muszkietrzy w tym regimencie mają muszkiety hiszpańskie i nie mogą strzelać Salwą, pikinierzy zaś mają pancerze.
- \* Przed bitwą wszyscy pikinierzy z jednego regimentu muszą zostać sformowani w bloki pikinierskie. Blok musi się składać minimalnie z 3 podstawek pikinierów (chyba że poniesiesz Straty marszowe etc.). Tworzą oni samodzielną Jednostkę, której nie można dzielić. Możesz utworzyć maksymalnie 2 bloki pikinierskie.

- \* Wystawiając regiment, możesz wydzielić pewną liczbę podstawek muszkietierów. Mogą pochodzić z różnych kompanii. Wydzieleni (komenderowani) muszkietrzy tworzą Jednostki liczące 2-3 podstawki. Możesz utworzyć 1 taką Jednostkę. Jednostka otrzymuje Zasadę Specjalną Muszkietrzy komenderowani.
- \* Jeżeli regiment stanie się celem Pomniejszego Efektu Straty marszowe, losuj tylko spośród kompanii piechoty. Możesz wybrać, czy tracisz pikinierów, czy muszkietierów. Jeżeli regiment stanie się celem pomniejszych Efektów Opóźnienie, Niezadowolone lub Paniką to potraktuj każdy z nich jak Pomniejszy Efekt Straty marszowe.



# Dywizja jazdy (1655-60)

Zasady specjalne:

BELLUM SE IPSUM ALET, DISCYPLINA, LEIBREGIMENT, PODRAGONIENI MUSZKIETERZY



General

+ 2 PS

+ 4 PS

## Podstawa dywizji:



Regiment rajtarii (dowolny)



Regiment rajtarii (dowolny)

ALBO



Regiment dragonii (nie mogą być weteranami)



Regiment rajtarii (dowolny)

## Dodatkowe pułki:

(maksymalnie 3 spośród poniższych, jeżeli 1 z nich jest pułkiem sojuszniczym - inaczej maksymalnie 2)



Regiment rajtarii (dowolny)



Regiment rajtarii (dowolny)



Regiment dragonii (dowolny)

## Artyleria:



Lekkie działa

## UWAGI:

+1 PS za każde lekkie działo

## Dodatkowe jednostki i odziały:

(maksymalnie tyle, ile pułków liczy dywizja)



Rajtarczy najemni z arkebuzami (weterani) + 1 PS



Rajtarczy najemni z arkebuzami + 1 PS



Opancerzeni rajtarczy najemni z arkebuzami (weterani) + 2 PS



Rajtarczy krajowi + 1 PS



Rajtarczy najemni (weterani) + 1 PS



Rajtarczy najemni + 1 PS



Opancerzeni rajtarczy najemni z arkebuzami (weterani) + 2 PS



Dragoni + 1 PS



Dragoni + 1 PS



Dragoni (weterani) + 1 PS



Dragoni (weterani) + 1 PS



Rajtarczy krajowi + 1 PS



# Dywizja polowa (1648-60)

Zasady specjalne:

BELLUM SE IPSUM ALET, DISCYPLINA, LEIBREGIMENT, PODRAGONIENI MUSZKIETERZY



General



Podstawa  
dywizji:



Regiment rajtarii  
(dowolny)



Regiment rajtarii  
(dowolny)

ALBO



Regiment dragonii  
(dowolny)

ALBO



Regiment piechoty  
(krajowy albo najemny nowego typu)



Regiment rajtarii  
(dowolny)

Dodatkowe  
pułki:  
(maks. 2)



Regiment rajtarii  
(dowolny)



Regiment rajtarii  
(dowolny)



Regiment dragonii  
(dowolny)

Artyleria:



Lekkie działa



Średnie działa

**UWAGI:**

- \* Możesz wystawić dowódcę, tylko jeżeli wystawisz przynajmniej 3 działa.
- +1 PS za każde lekkie działo.
- +2 PS za każde średnie działo.
- \* Nie możesz wystawić 12-funtówki.

Dodatkowe  
jednostki i odziały:  
(maksymalnie tyle, ile pułków liczy dywizja)



Rajtarczy najemni  
z arkebuzami (weterani)  
+ 1 PS



Rajtarczy najemni  
z arkebuzami  
+ 1 PS



Opancerzeni rajtarczy najemni  
z arkebuzami (weterani)  
+ 2 PS



Muskietery (nowego typu)  
+ 1 PS



Rajtarczy krajowi  
+ 1 PS



Rajtarczy najemni  
(weterani) + 1 PS



Rajtarczy najemni  
+ 1 PS



Opancerzeni rajtarczy najemni  
z arkebuzami (weterani)  
+ 2 PS



Wóz z amunicją  
+ 2 PS



Rajtarczy krajowi  
+ 1 PS



Dragoni  
+ 1 PS



Dragoni  
+ 1 PS



Dragoni (weterani)  
+ 1 PS



Dragoni (weterani)  
+ 1 PS



Muskietery (nowego typu)  
+ 1 PS



# Dywizja garnizonowa (1648-60)

Zasady specjalne:

BELLUM SE IPSUM ALET, DISCYPLINA, LEIBREGIMENT, PODRAGONIENI MUSZKIETERZY



General

+ 3 PS

+ 5 PS

Podstawa  
dywizji:



Regiment rajtarii  
(nie mogą być weterani)



Regiment piechoty  
(krajowy albo najemny nowego typu)



Regiment piechoty  
(krajowy albo najemny nowego typu)

ALBO



Regiment dragonii  
(nie mogą być weterani)

ALBO



Regiment dragonii  
(nie mogą być weterani)

Dodatkowe  
pułki:  
(maks. 2)



Regiment piechoty  
(krajowy albo najemny  
nowego typu)



Regiment piechoty  
(krajowy albo najemny  
nowego typu)



Regiment rajtarii  
(nie mogą być weterani)



Regiment piechoty  
starego typu (dowolny)

Artyleria:



Major artylerii

+ 0 PS

+ 1 PS



Lekkie działa



Średnie działa

NOTES:

- \* Możesz wystawić dowódcę, tylko jeżeli wystawisz przynajmniej 3 działa.
- +1 PS za każde lekkie działo.
- +2 PS za każde średnie działo.
- \* Możesz wystawić maksymalnie jedną 12-funtówkę.

Dodatkowe  
jednostki i odziały:  
(maksymalnie tyle, ile pułków liczy dywizja)



Muszkieterzy  
nowego typu  
(weterani)  
+ 1 PS



Muszkieterzy nowego typu  
+ 1 PS



Muszkieterzy nowego typu  
+ 1 PS



Muszkieterzy nowego typu  
+ 1 PS



Rajtarczy krajowi  
+ 1 PS



Rajtarczy najemni  
z arkebuzami + 1 PS



Rajtarczy najemni  
+ 1 PS



Dragoni  
+ 1 PS



Dragoni  
+ 1 PS



Rajtarczy krajowi  
+ 1 PS



Wóz z amunicją  
+ 2 PS



Wóz z amunicją  
+ 2 PS



## Okolice Tarnobrodu, jesień 1672 roku

Zaiste, wielki jest Allah a potęga jego jest niezmierna – Aizach murza pogładził dłonią szyję zdenerwowanego hałasem rumaka i uśmiechnął się do stojącego obok buńczuczego – Piękny to widok i raduje się serce moje, gdy widzę klęskę i poniewierkę tych psów! Przekaż Baterszanowi by się pośpieszył z gromadzeniem bydła, zaraz wyruszamy w stronę kosza.

– Tak panie! – ordyniec natychmiast ruszył by wykonać rozkaz, zostawiając murzę napawającego się widokiem. Aizach z dumą obserwował jak jego torhak plądruje wioskę – chłopci niczego się nie spodziewali, tatarski zagon wpadł między chaty z zupełnego zaskoczenia. Tylko kilku mężczyzn próbowało stawiać opór, ich ciała leżały teraz porzucane wokół wioskowej studni, gdzie na arkanach zaciągnęli ich ordyńcy. Tatarzy zgromadzili wszystkich mieszkańców wsi i dokonywali teraz selekcji – wśród płaczu chłopów i przekleństw oprawców dzielono jasyr na tych, którzy mogli stanowić potencjalnie dobry towar na rynkach niewolników i na tych, którzy nie przyniosą żadnego zysku. Ci ostatni musieli zdawać sobie sprawę co ich czeka – grupa dwudziestu czy trzydziestu kazindźich czekała już z masłakami i inną prowizoryczną bronią, by zacząć rzeź. Kolejni kazindzi, poganiani przez kilku ordyńców na czele z Baterszanem, gromadzili bydło, trzodę i konie z wioski, pędząc je drogą w stronę tatarskiego kosza z którego nadciągnął torhak Aizacha. Jeszcze inna grupa przetrząsała chaty, sprawdzając czy nie ukryto tam jakiegos cennego łupu. Kilka przetrząśniętych domostw już płonęło, gęsty dym zasnuwał umierającą wioskę.

Do Aizacha podjechał jeden z ordyńców wystawionych na posterunkach wokół wioski. Murza wołał być ostrożny, nie chciał ryzykować, że żołnierze Lachów mogą zaskoczyć go podczas plądrowania wioski. Jeździec zatrzymał się przed przywódcą torhaku, zeskoczył z konia i przypadł głową do ziemi. Aizach oderwał wzrok od napawającego go zadowoleniem widoku i spojrzał na posłańca:

– Mów!

– Panie, ani śladu wojska. Tak jak rozkazałeś, Zenir zapuścił się nawet w stronę kolejnej wioski, ale i tam nikogo.

– Dobrze – murza wyszczerzył zęby w uśmiechu zadowolenia – Wracaj do Czagaja i powiedz mu, że zaraz wyruszamy w stronę kosza. Przyślę mu jeszcze kilkudziesięciu ordyńców, będzie osłaniał nasz marsz.

Uwagę murzy przykuły wzmagające się krzyki od strony grupy jeńców – niechybny znak, że podzielono już jasyr na dwie grupy i kazindzi rzucili się na zbędnych, by wykonać rozkaz Aizacha wydany przez atakiem. Coraz więcej chat padało ofiarą płomieni, długa kolumna ludzi i zwierząt zaczęła opuszczać wioskę, bezlitośnie popędzana przez oprawców. Murza skinął dłonią na swych przybocznych i cała grupa powoli ruszyła za jasyrem. Za nimi zdobyte siolo ginęło wśród krzyków mordowanych mieszkańców i trzasku płomieni...





ANVS SEP.  
TRIONALIS

MYRMANSKOY  
MORE



CHANAT  
KRYMSKI

Arcticus

ORT  
E

CÆ

MARE MEDITERRANEUM

MARMARICA

PARS

EGYPTVS



Map labels include: MYRMANSKOY MORE, FINNIA, LAPPIA, ALBVAI MARE, KAROLIA, SVETIGAR, ALOTHAGOLA, PESTI, OLAN, NETSER, COLO, GENT, SVE, ESTENNES DE ESTE, RVS SIA, MOSCOVIA, BULGARIA, ASIÆ, TA RTARIE, PARS, PARS, PONTVS EVXINVS, NATOLIA, MARE ADRIATICVM, SICILIA, SAR, MALTA INS., MARE MEDITERRANEUM, MARMARICA, PARS, EGYP TVS, CAIRO, MENVIT, ALMONA, ELFIVIT, ALBUTI, GIORIN.



## Chanat Krymski

**W** okresie 1648-1676 na Krymie panowało kilku chanów: Islam Gerej III (1644-1654), Mehmed Gerej IV (1654-1666), Adil Gerej (1666-1671) i wreszcie Selim Gerej (1671-1677/78 i 1684-1691). Stosunki polsko-tatarskie były wówczas dość mocno skomplikowane. W pierwszym okresie Tatarzy występowali jako przeciwnik Rzeczypospolitej, potem jako sojusznik, a następnie znowu jako jej zacieklej wróg. W połowie XVII wieku Krym umocnił swoją pozycję.

Za panowania Mehmeda Gereja IV Chanat prowadził nawet swoją własną niezależną politykę zagraniczną. Oczywiście nawet w tym okresie o całkowitej samodzielności nie można mówić, gdyż Turcja była przez cały czas protektorką Krymu, były jednak okresy, gdy ta zależność była nieco mniejsza niż zazwyczaj. Generalnie w interesującym nas okresie chanowie krymscy prowadzili politykę, której celem było aby ani Rosja, ani Rzeczypospolita czy Kozacyzna nie urosły zbyt w siłę. Tatarzy starali się więc utrzymać równowagę sił na Ukrainie. Umożliwiało im to bowiem prowadzenie najazdów grabieżczych i zabezpieczało państwo przed atakiem.

W latach 1648-1654 Chanat wspierał militarnie Kozaków Chmielnickiego, co jak wiadomo pozwoliło im odnieść wiele spektakularnych zwycięstw nad armią koronną (m. in. Korsuń, Zborów, Batoń). Po przyjęciu przez Kozaków protekcji rosyjskiej sytuacja zasadniczo się zmieniła, więc Tatarzy, obawiając się wzrostu potęgi Rosji, przeszli do sojuszu z osłabioną Rzeczypospolitą. Już w kampanii 1655 roku Tatarzy wystąpili po stronie wojsk polskich przeciwko siłom kozacko-rosyjskim. Kontynuując politykę sojuszu Mehmed Gerej IV wysłał posiłki dla Jana Kazimierza przeciwko Szwedom. Ocenia się, że również sama deklaracja chana wzywająca do oporu przeciw Szwedom i zachowania wierności Janowi Kazimierzowi miała duże znaczenie propagandowe. W latach 1656-1657 posiłki krymskie walczyły u boku Polaków ze Szwedami i księciem Rakoczym. W 1659 Tatarzy wsparli propolsko nastawionych Kozaków Iwana Wyhowskiego i przyczynili się do zadania Moskalom klęski pod Konotopem (1659). Tatarzy wspierali Polaków także w kampaniach z I połowy lat 60-tych.

Mehmed Gerej IV uchodził za wiernego sojusznika Rzeczypospolitej, jednak w 1666 roku został obalony. Od tego momentu Tatarzy będą pełnić na Ukrainie rolę tureckiej awangardy. Doprowadzi to do wznowienia najazdów tatarskich na tereny Rzeczypospolitej, a w walce z ordyńcami będzie mógł się wykazać jako znakomity wódz Jan Sobieski. W latach 70-tych chanem krymskim był Selim I Gerej (Girej) uważany za wybitnego dowódcę wojskowego i zręcznego polityka.

System władzy i administracja w Chanacie Krymskim opierał się na prawie islamskim, tradycji tatarskiej i zasadach prawa osmańskiego. Jak podkreślają współcześni historycy i orientaliści Chanat był „państwem militarnym”, w którym większość mężczyzn zobowiązana była do służby wojskowej. Na czele państwa stał chan z rodu Gerejów (ograniczony przez arystokrację), natomiast stanowiska zastępców chańskich zarezerwowane były dla rodziny Gerejów. Sułtan kałga – najczęściej brat lub najstarszy syn chana – był namiestnikiem chana i zarządzał prawą (wschodnią) częścią, natomiast sułtan nurreidin był drugim namiestnikiem i zarządcą lewej (zachodniej) części państwa.

W połowie XVII wieku aparat administracyjny Chanatu został znacznie rozbudowany, a władza chana uległa wzmocnieniu. Za panowania Islama III i Mehmeda IV pozycja międzynarodowa Krymu była bardzo wysoka, a dzięki wyprawom wojennym dochody państwa znacznie wzrosły. Największe wpływy stanowiły oczywiście zyski z handlu niewolnikami. Dlatego też wojska tatarskie brały jasyr zawsze i wszędzie, nawet na terenie swojego sojusz-



nika, czego niejednokrotnie doświadczyła Rzeczpospolita. Przede wszystkim z tego powodu dowództwo polskie przydzielało posiłkowym oddziałom tatarskim do „towarzystwa” zdolnych oficerów i oddziały jazdy. W 1666 roku na tronie w Bakczysaraju osadzony został przez Turków, jako ich posłuszny wasal, Adil Gerej. Od tego momentu międzynarodowa pozycja Krymu znacznie zmalała.

### Wojskowość tatarska

Chanat krymski powstał w XV wieku w wyniku rozpadu Złotej Ordy. Pod koniec tego wieku przyjął także zwierzchnictwo tureckie. Ustrój państwa krymskiego był dość skomplikowany politycznie, gdyż Chanat składał się z kilku ord (budżacka, oczakowska, białogrodzka itd.), o różnej formalnie zależności politycznej. Na czele państwa stał chan, w praktyce jedynie z rodu Girejów, będący jednocześnie dowódcą sił zbrojnych.

Jego następcami byli kałga (brat lub syn panującego), który w czasie wypraw wojennych dowodził tradycyjnie prawym skrzydłem armii, następny w hierarchii dowódczej był nuredyn, będący niejako drugim następcą tronu, który dowodził lewym skrzydłem. Duże znaczenie mieli również wezyr, koniuszy czy emir będący strażnikiem chorągwi.

Chanat Krymski utracił swoją niezależność z końcem XV wieku i popadł w zależność od Turcji stając się jej lennikiem, chociaż stopień tego uzależnienia był różny w różnych okresach czasu i do dziś budzi spory wśród historyków. W wieku XVI i XVII chanowie wykonywali polecenia sułtanów, a tatarskie najazdy na Rzeczpospolitą i Moskwę stały się środkiem polityczno-militarnych nacisków na te kraje. Dla ubogich mieszkańców Krymu, a zwłaszcza dla ord nogajskich, najazdy grabieżcze były także podstawą życia. Główną rolę odgrywała tu możliwość zagarnięcia licznego jasyru, który później mógł zostać sprzedany jako niewolnicy. W literaturze wyróżnia się kilka rodzajów najazdów od niewielkich najazdów typowo grabieżczych (besz-nasz), w których udział brało kilkuset wojowników aż po duże najazdy z osobistym uczestnictwem chana lub przynajmniej któregoś z jego następców – kałgi lub nuredyna. Wówczas celem Tatarów była nie tylko grabież i wprowadzenie dezorganizacji w granice wrogiego państwa, ale także wykonanie zadań polityczno-wojskowych zleconych im przez sułtana. W takich generalnych wyprawach siły tatarskie mogły sięgać nawet 20 tys. wojowników.

Najazdy tatarskich miały charakter łupieżczy i dezorganizujący, a można je wręcz postrzegać jako działania o cechach terrorystycznych, skierowane przeciwko substancji ludzkiej Rzeczypospolitej czy Moskwy. Tam gdzie mogli, Tatarzy unikali jednak starć, opierając się na swojej ruchliwości i możliwościach pokonywania olbrzymich odległości. Ten sposób walki powodował, że ich przeciwnicy często zarzucali im tchórzostwo nie rozumiejąc zasad tatarskiej sztuki wojennej. Bez dobrego wywiadu i utalentowanych dowódców (zagończyków) dysponujących dobrymi jednostkami jazdy, rozbicie najazdu tatarskiego przed założeniem kosza i rozpuszczeniem po dużych obszarach kraju niszczycielskich podjazdów było niezwykle trudne. Tatarzy często osiąkali swoje cele bez potrzeby bezpośrednich starć z wojskiem przeciwnika, ale zmuszeni do walki w obronie swojego kosza (obozu) potrafili być niezwykle groźnym przeciwnikiem. Tam gdzie realizowali cele polityczno-wojskowe, jak np. pod Cecorą (1620), czy w czasie powstania Chmielnickiego (1648-1651) odgrywali na polu bitwy istotną rolę i byli w stanie przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Z punktu widzenia strategicznego niezwykle mobilni i posiadający dobre dane wywiadowcze Tatarzy byli nie tylko trudni do zniszczenia, ale nawet to zlokalizowania. Także w wymiarze taktycznym w starciu bezpośrednim Tatarzy byli groźni dla każdego rodzaju jazdy wojsk Rzeczypospolitej. W sprzyjających okolicznościach takich jak atak od tyłu, ze skrzydła czy z zaskoczenia, doświadczony oddział Tatarów był w stanie rozbić nawet chorągiew husarii i to przy niewielkich stratach własnych. Aby nie



być gołosłownym warto przytoczyć fakt spod Rohatyna (1618), gdy w potyczce zginęło jedynie 8 Tatarów, a 3 wzięto do niewoli, podczas gdy husarze mieli stracić aż 41 ludzi. Zasadniczo jednak ordyńcy unikali starcia na białą broń, a ich taktyka opierała się w dużej mierze na ostrzale z luków i unikania starć czołowych. Zazwyczaj nie atakowali oddziałów dysponujących dużą siłą ognia, np. piechoty autoramentu cudzoziemskiego lub dragonów, zwłaszcza gdy oddziały takie wsparte były artylerią, chętniej natomiast przystępowali do walki z jazdą. Ich niezwykła mobilność, która umożliwiała uderzenie z głębokiego obejścia i uzyskanie zaskoczenia (Zborów 1649, Konotop 1658), powodowała, że w bitwie polowej byli niezwykle groźni. W 1666 r. pod Braiłowem Tatarzy rozgromili zgrupowanie jazdy polskiej, zadając jej znaczne straty, po czym prowadzili pościg na długim dystansie. Jazda polska w latach 1648-1649 cierpiała na swoisty „syndrom tatarski”, co udało się przełamać dopiero zwycięstwem pod Beresteczkiem. Swoją wartość Tatarzy wykazywali zwłaszcza wtedy, gdy byli sojusznikami armii dysponującej silną piechotą i artylerią. Przykładowo w latach 1648-1651 byli sojusznikami Kozaków, a w czasie „potopu” Polaków, co w dużej mierze wynikało z faktu, że w połowie XVII wieku Chanat cieszył się stosunkowo dużą niezależnością.

Wojska tatarskie opierały się na nielicznym zaciężnym wojsku chana oraz pospolitym ruszeniu jazdy bejów poszczególnych klanów tatarskich i murzów ord nogajskich. Najnowsze badania historyczne redukują nieprawdopodobną liczebność wojsk tatarskich, które oceniane były dawniej na dziesiątki tysięcy. Maksymalny wysięk wojsk tatarskich i wszystkich ord nogajskich podległych chanowi szacuje się obecnie na 40-50 tys. wojowników, przy czym nigdy tyle nie mobilizowano na wyprawę. Część wojska zostawiano bowiem na Krymie, z obawy przed najezdami kozackimi lub kałmuckimi, a także buntami niewolników. Zazwyczaj, nawet w wielkich wyprawach, uczestniczyło szacunkowo kilkanaście tysięcy wojowników, rzadko więcej niż 20 tys. Najczęściej jednak orda liczyła kilka tysięcy wojowników (niektórzy historycy sugerują nawet, że Tuhaj bej w 1648 r. miał zaledwie 2 tys. wojowników) natomiast plotka znacznie zawyżała liczebność wojsk tatarskich. Czasami sami Tatarzy dla uzyskania zastraszenia, a również efektów politycznych, podawali zawyżone stany własnych wojsk.

Obraz uzbrojenia tatarskiego pozostaje niezmienny od średniowiecza (Mongolowie) aż do wieku XVII. Tradycyjna broń koczowników była jedynie uzupełniana identycznymi funkcjonalnie egzemplarzami broni obcej – polskiej, tureckiej, perskiej czy kaukaskiej. Broń ta trafiała na Krym i do innych ord, np. nogajskiej, bądź w wyniku importu, bądź jako zdobycz wojenna. Jedynymi innowacjami były rozpowszechniające się od przełomu XIV i XV wieku karwasze, a od końca XV wieku również misiurki. Oczywiście w większych ilościach strój ochronny, a więc i karwasze i misiurki, możemy spotkać jedynie przy starszyźnie, a nie zwykłych ordyńcach. Strój ten miał z resztą zawsze „lekki” charakter i nie chronił wojownika w pełni, ale dawał w zamian zupełną swobodę ruchów. Broń palna i to wyłącznie krótka, zarówno pistolety jak i bandolety, pojawia się dopiero w XVII wieku i to w śladowych ilościach. Nie odgrywała ona w sztuce wojskowej Tatarów właściwie żadnego znaczenia.

Podobnie nie zmieniły się do średniowiecza, niezmiennie i typowe dla koczowników zasady taktyki i strategii oparte na ruchliwej kawalerii. Nie było w związku z tym potrzeby formowania nowych rodzajów sił zbrojnych, ani adaptacji nowych rodzajów uzbrojenia. Piechota zaciężna i artyleria odgrywały większe znaczenie jedynie w defensywie, na przykład przy obronie własnego terytorium przed napadami kozackimi czy potem kałmuckimi, natomiast w działaniach zaczepnych stanowiły właściwie margines.





LISTA  
ARMII

Chianat  
Крымскіі





## Kadra dowódcza Chanatu Krymskiego

Armia Chanatu była zorganizowana według wzorów feudalnych. Najwyższą władzę pełnił chan, on też był najwyższym dowódcą armii. W bitwie dowodził w centrum szyku. Drugim w kolejności był kałga sultan – następca chana (jego brat lub syn). Czasami dowodził on samodzielnie większą wyprawą. W bitwach, w których dowodził chan, kałga dowodził najsilniejszym skrzydłem – prawym. Niżej w hierarchii stał nureddin (nuredyn) – drugi następca tronu. Często dowodził on wyprawami,

w czasie których miał się wprawiać w arkana sztuki wojennej. W bitwach, w których dowodził chan, nuredyn dowodził słabszym, lewym skrzydłem. Chan, kałga i nuredyn pochodzili wyłącznie z rodu Girejów. Oprócz nich na Krymie były początkowo 4 a w interesującym nas okresie 6 wielkich rodów. Przywódcy rodów – bejowie tworzyli dywan. Bejowie dowodzili wojskami swoich lenników. Najniżej w hierarchii dowódczej stali mirzowie (murzowie). Czasem dowodzili oni mniejszymi wyprawami.

### NURADYN/BEJ [ / / ]

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Nuradyn/Bej	20/+20	5	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	<b>Dowódca</b>
							Oszczep	0	5	Mało amunicji
							Łuk	0	10/20	Pozorowana ucieczka
							Kałkan		WW	

### MIRZA [ ]

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Mirza/Basza	20/+20	4	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	<b>Dowódca</b>
							Oszczep	0	5	Mało amunicji
							Łuk	0	10/20	Pozorowana ucieczka
							Kałkan		WW	



## Jazda Doborowa

## Organizacja

Źródła niewiele na ten temat mówią, ale można przypuszczać, że tworzono oddziały złożone z doświadczonych, „wyborowych” wojowników klanowych, o większym nasyceniu tatarskiej starszyny. Wydaje się logiczne, że każdy z wysokich urzędników państwowych – kałga, nuredyn, wezyr, czy nawet seraskierzy prowadzący wyprawę, a także tatarscy bejowie klanowi, mogli tworzyć niewielkie oddziały przyboczne. Takie doborowe pod względem personalnym oddziały przyboczne, o większym nasyceniu starszyny, mogły być lepiej uzbrojone oraz złożone z bardziej doświadczonych wojowników.

## Uzbrojenie

Ponieważ jazda tatarska była pospolitym ruszeniem, a każdy wojownik wyposażał i uzbrajał się sam, jakość tej jazdy zależała od statusu społecznego i posiadanego majątku. Jazdą doborową, z najlepszymi końmi, najlepszym i nierzadko ozdobnym uzbrojeniem ochronnym i zaczepnym, dysponowała tylko tatarska elita – bejowie i murzowie. Była to z jednej strony starszyna klanowa (plemienna), a z drugiej jednocześnie kadra oficerska i podoficerska. Elita tatarska używająca strojów ochronnych stosowała zarówno kolczugi (rodzimej produkcji jak i pochodzenia zagranicznego) jak i wszelkiego rodzaju kaftany tekstylne wykonane

z wielu warstw materiału (watowane, pikowane itp.). Kaftany te były mniej skuteczne od kolczug, ale za to dawały większą swobodę ruchów, były lżejsze i wygodniejsze. Strój ochronny używany był przez tatarską elitę jeszcze w połowie XVII wieku o czym świadczy fakt zdobycia koło słowackiego miasta Korpona w 1667 r. takiej tatarskiej kolczugi (obecnie w Magyar Nemzeti Muzeum). „Cięższe” typy uzbrojenia ochronnego jak bechtery, czy juszmany, stosowane były rzadko i wyłącznie przez starszynę tatarską (arystokrację). Jako osłonę głowy, od końca XVI aż po wiek XVIII, Tatarzy najczęściej używali misiurki. Starszyna stosowała także karwasze, zarówno rodzimej produkcji, jak i pochodzenia perskiego, rosyjskiego, polskiego czy tureckiego. Zasadniczo w kwestii uzbrojenia zaczepnego starszyna nie różniła się zapewne od zwykłych ordyńców, jednakże broń była lepszej jakości i nierzadko zdobiona.

## Taktyka

Oddziały doborowe nie wnosiły do taktyki niczego nowego, można się natomiast domyślać, że stanowiły bezpośrednią osłonę przyboczną dowódców lub wykonywały szczególnie trudne zadania taktyczne np. jako awangarda, odwód czy skrzydło obchodzące. W razie potrzeby mogły stanowić także doborowe oddziały uderzeniowe bądź osłonę kosza.

## JAZDA DOBOROWA

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Jazda doborowa	20/420	4	6	5	2	1	Broń ręczna	0	WW	Pozorowana ucieczka
							Łuk	0/-1	10/20	Doborowa kawaleria
							Dzida <sup>2</sup>	0/1	WW	Strzał w szarży – łuk
							Kałkan		WW	Dobrze opancerzeni

1. Dzidy powinny mieć ok. 2-2,2 cm dłg (należy je w razie potrzeby przyciąć).
2. **Dobrze opancerzeni.** Tatarska jazda doborowa walczy i porusza się zgodnie z zasadami doborowej kawalerii, a nie szyku rozproszonego (jak inne jednostki z zasadą Lekka

jazda), nie posiada więc modyfikatora -1 do rozstrzygnięcia Walki Wręcz. Posiada jednak pozostałe zasady lekkiej jazdy: generuje dodatkowe Punkty Zwiadu, ma rozszerzone pole widzenia, możliwość wykonania odskoku itp.

W 1653 roku w czasie kampanii żwaniackiej wzięty do polskiej niewoli ordyniec tak opisał najlepsze oddziały armii chańskiej: u Murzów konie, łuki i pancerze dobre (...) Nahajskie [Ordy Nogajskiej] konie tłuste, ale Krymskie chude.





## Ordyńcy

### Historia formacji

Masą jazdy tatarskiej byli zwykli ordyńcy, od dziecka obyci z koniem i bronią. Mawiano, że ilu mężczyzn na Krymie, tylu wojowników. To właśnie ci Tatarzy stanowili trzon czambułów i torhaków najeżdżających obszary Rzeczypospolitej czy Moskwy lub wyruszających na wyprawy wojenne u boku armii osmańskiej. Ponieważ wojownicy tatarscy, których określiliśmy mianem ordyńców stanowili trzon tej jazdy, dokładnie opiszemy ich organizację, uzbrojenie i taktykę traktując ten opis jako pewien wzór.

### Organizacja

Organizacja ludów stepowych musiała opierać się na systemie dziesiętnym, jednak szczegóły nie są znane. System ten na pewno nie miał większego znaczenia wojskowego z racji braku typowej kadry podoficerskiej. Skład oddziału zależał zapewne od przynależności terytorialnej lub klanowej (plemiennej). Podstawową jednostką tatarską był czambuł, który nie był ściśle określoną etatowo jednostką i mógł liczyć kilkuset lub nawet kilka tysięcy wojowników. Czambuły dzieliły się na mniejsze oddziały zwane torhakami wykonujące samodzielne zadania terrorystyczno-wojskowe. Zazwyczaj torhaki liczyły kilkudziesięciu lub nieco więcej ordyńców i z grubsza odpowiadały chorągwi w armii Rzeczypospolitej. W praktyce bojowej, po założeniu kosza, rozpuszczano czambuły, te natomiast wysyłały torhaki, co powodowało, że w szyb-

kim czasie uzyskiwano penetrację dużego obszaru. Po spaleniu, ograbieniu i wybraniu jasyru torhaki powracały do sił głównych, a następnie czambuł wracał z jasyrem do kosza.

### Uzbrojenie

Typową i podstawową bronią najpierw mongolską, a potem tatarską, był łuk refleksyjny. Skonstruowany z warstw drewna, rogu i ścięgien był ulubioną i jednocześnie skuteczną bronią koczowników, nic dziwnego, że łukiem refleksyjnym ordyńcy posługiwali się po mistrzowski. Tatarzy z reguły unikali starcia wręcz, więc łuk był typową bronią, która umożliwiała ostrzeliwanie przeciwnika bez potrzeby wchodzenia w kontakt bojowy. Bronią białą Tatarów była przede wszystkim szabla, a także dzida. Szabla tatarska ukształtowała się prawdopodobnie już w XIII w. i nie wymagała później radykalnych udoskonaleń. Na ogół była prosta, o długiej i masywnej głowni, o niewielkiej krzywiznie, która nadawał się zarówno do cięcia jak i klucia. Z czasem, pod wpływem kontaktów z Persją i Turcją przemianom podlegały elementy oprawy i motywy zdobnicze, ale nie sama konstrukcja szabli. Jak wynika ze źródeł w zacieklých walkach wręcz polska jazda pancerna lub lekka odnosiła liczne obrażenia (nie zawsze śmiertelne) zadawane cięciem szabli, grotem dzidy, czy strzałami. Często były to rany powierzchowne (co typowe np. dla cięć szabli) stąd nierzadko jeden jeździec otrzymywał po kilka ran, zwłaszcza jeśli były to rany



w wyniku cięcia szablą lub płytkiej penetracji grotu strzały. Tatarzy używali także dziurków. W kwestii stroju ochronnego zwykli ordyńcy raczej go nie używali, ale mogli dysponować lekkimi kaftanami tekstylnymi, misiurkami czy karwaszami. Jednakże nie każdego wojownika było stać na strój ochronny.

### Taktyka

Jazda tatarska była bardzo mobilna, a jej taktyka opierała się na zaskoczeniu, szybkości działania, pozorowanych odwrotach i szybkich uciezkach. Tatarzy stanowili jazdę typu strzelczego, ale w walce wręcz także potrafili być bardzo groźni. Najczęściej Tatarzy atakowali lewe skrzydło armii (jak pod Zborowem), gdyż przy oskrzydłaniu przeciwnika łatwiej było im prowadzić ostrzał z łuku na lewą stronę. Potrafili znakomicie manewrować masami jazdy i wciągać przeciwnika w zasadzki, by zaskakującym natarciem rozbić jego szyki. Unikali walki z silniejszym przeciwnikiem (np. z husarią) lub dysponującym dużą siłą ognia broni palnej (np. piechoty „niemieckiej”). Tatarzy poza polem walki byli mistrzami podjazdów, rozpoznania, dalekich marszów itp. Z łatwością mylili przeciwnika zmieniając kierunek mar-

szu, łatwo przekraczali rzeki itd. O ile husaria była dla nich zazwyczaj zbyt silnym przeciwnikiem, to dla jazdy panczernej i lekkiej Tatarzy stanowili groźnych przeciwników. O zaciekłości walki kawaleryjskiej z jazdą tatarską może świadczyć np. relacja z 1695 r., gdy w walce „Naszyc zginęło pod 80 okrutnie porąbanych i dzidami pokłutych [...] Rotmistrz wołoski p. Papara, kawaler zacny, od dzidy dwa sztychy, od szabli po rękę, w głowie nad 20 razów okrutnie podjętych jeszcze żyje”.

Jazda tatarska walczyła w szyku luźnym i szeroką ławą starając się oskrzydlić przeciwnika i zaatakować go ze skrzydła. Zamiast uderzać czołowo starano się manewrować tak, by uderzyć ze skrzydła lub tyłu, najlepiej z zaskoczenia, zasypując wroga gradem strzał.



## ORDYŃCY

*Kawaleria*

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Ordyńcy	20/+20	2	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Pozorowana ucieczka
							Łuk	0/-1	10/20	Zwiadowcy
Ordyńcy z dzidami	20/+20	2	6	4	2	1	Dzida <sup>1,2</sup>	0/1	WW	Strzał w szarży - łuk
							Kałkan <sup>1</sup>		WW	

1. Niektóre torhaki ordyńców mogą być wyposażone dodatkowo w dzidy i/lub kałkany – szczegóły w Strukturze armii.

2. Dzidy powinny mieć ok. 2-2,2 cm dłg (należy je w razie potrzeby przyciąć).





## Kazindzi

### Historia formacji

Spółeczność tatarska dzieliła się na klany – jedne były potężne i stanowiły elitę (np. klan Szirinów), inne były mało znaczące i ubogie. Jazda tatarska była specyficznym pospolitym ruszeniem, stąd w czasie wielkich wypraw sięgano po niemal każdego zdolnego do wyprawy ordyńca, w tym także do tych mało znaczących klanów. W takich sytuacjach na wyprawę poza Krym wyruszali ordyńcy z dołów społecznych, których nie stać było ani na wyśmienite konie, ani na drogi rynsztunek, a uzbrojenie było w części improwizowane. Takich najbiedniejszych ordyńców, odzianych jedynie w kozuchy i słabo uzbrojonych, "czerń" tatarską, nazywano kazindzi.

### Uzbrojenie i taktyka

To co charakteryzowało ubogie masy tatarskie to kiepskie uzbrojenie, zazwyczaj nie posiadali oni strojów ochronnych, nieliczni mieli szable czy łuki, wielu uzbrojonych było w byle co – masłaki, kiścień, maczugi, dzidy: „w kozuchach i siermięgach, bez szabel, bez łuków, najwięcej z masłakami, to jest kość osadzona na gibkie drzewo, co jest gorsze niż szabla”. Wartość bojowa tych oddziałów była niewielka, nadal jednak mogli wykonywać zadania pomocnicze i terrorystyczne.

## KAZINDZI

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kazindzi	20/+20	2	5	3	2	1	Broń chłopska Oszczep <sup>2</sup>	-1/-1 0	WW 5	Lekka jazda Hołota Rabusie Mało amunicji

1. Teoretycznie kazindzi formowali torhaki. Torhak kazindzi nie jest jednak samodzielną Jednostką. Przed bitwą musisz połączyć torhaki w watahy. Wataha to od 4 do 8 podstawek i jest najmniejszą samodzielną jednostką kazindzi. Aby to oznaczyć jedna podstawka kazindzi jest zamieniana na podstawkę z dowódcą i buńczukiem (w walce jest traktowana jak normalna podstawka kazindzi).
2. Część kazindzi posiadała liche łuki, oszczepy czy arkany. Zdecydowaliśmy się więc dać im Strzelanie: 1 i oszczep, żeby zasymulować możliwość wykonania przez nich ostrzału.



## Kapy kuttu

## Historia formacji

Na Krymie istniały nieliczne oddziały piechoty stanowiące rodzaj stałej gwardii chana. Oddziały piechoty i artyleria istniały na Krymie od XVI w., a ściślej od panowania Sahib Gireja I, który w 1534 r. zaczął otrzymywać z Turcji pieniądze na gwardię przyboczną. W skład tatarskiej piechoty wchodziły dwie formacje: segbani (sejmeni) oraz piesi kapykułowie. Kapykułowie byli utrzymywani już bezpośrednio przez chana. Szacunek liczebności tych stałych oddziałów pieszych jest trudny. Ewlija Czelebi pisze o 3 tys. kapykułów zbrojnych w muszkiety (zapewne janczarki), którzy w „Bagczesaraju tudzież w okolicznych wioskach i otarach mieszkają”. Jak pisze Czelebi byli to potomkowie Abchazów, Czerkiesów i Gruzinów. Historycy badający stosunki polsko-tatarskie przyjmują, że oddziały piechoty złożonej z Czerkiesów pojawiły się w połowie XVII wieku, natomiast czy istniały wcześniej – nie wiadomo.

## Uzbrojenie i taktyka

Jak uważa L. Podhorodecki tatarskie wojsko piechoty było wyszkolone i uzbrojone na wzór janczarów osmańskich, dlatego też w polskich źródłach wspomina się o janczarach chańskich. Na marginesie dodać tutaj warto, że tłumaczy to także wzmianki w źródłach o strzelaniu przez Tatarów z janczarek. Piechota rzadko uczestniczyła w wyprawach wojennych, co najwyżej strzegła osoby chana lub któregoś z jego następców – kałgi sułtana lub nuredyna. Przykładowo janczarowie przybocznicy wybawili z opresji chana Mehmeda III Gereja w 1629 r., który otoczony jedynie strażą przyboczną musiał ratować się ucieczką. Podczas pokoju wojska piechoty trzymały straż w twierdzach, zwłaszcza w Perekopie. W marszu wojska te prawdopodobnie poruszały się konno, ale nie ma wzmianek o tym by tak działały na polu bitwy. Z tego powodu nie dostały od nas zasady Dragoni.

## KAPY KUŁŁU

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kapy kułłu	10	2	5	4	1	2	Broń ręczna	0	WW	
							Janczarka	2/0	10/35	

1. Ponieważ kapy kułłu prawdopodobnie poruszali się konno gdy wykonują Forsowny Marsz możesz wykonać nimi ruch o 20 cm.

## Artyleria tatarska

Tatarzy byli wojskiem konnym dlatego artyleria nie odgrywała u nich większej roli. Właściwie Tatarzy nie byli w stanie zdobywać nawet słabo umocnionych punktów oporu, jak np. ufortyfikowanych kościołów bronionych przez zdesperowanych chłopów, kłopot sprawiał im także „ognisty” tabor kozacki. Nieliczna i to zawsze „małokalibrowa” artyleria towarzyszyć mogła Tatarom jedynie w czasie walnych wypraw. Zabierano wówczas jedynie nieliczne i mobilne działka małych wagomiarów.

W czasie większych wypraw, jak np. w czasie najeżdżenia chana na Rzeczpospolitą w 1629 r., Tatarzy mogli prowadzić nawet kilka mniejszych działek. We wspomnianym roku, naciskani przez jazdę polską, na jednym z brodów porzucili poza rydwanem chańskim także 4 lekkie działka. Większą rolę odgrywała natomiast piechota i artyleria w obronie twierdz na Krymie, w tym m. in. Perekopu. Obsługa artylerii wywodziła się w znacznej mierze z mieszkających na Krymie Greków.

## ARTYLERIA LEKKA

Artyleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Darbzen 300 dirhemów	10	2	5	4	1		Broń improwowzana	-1/-1	WW	Artyleria
							Kula	7	40/80	
							Kartacze	3	30	



## Zasady specjalne

### Pływanie

Tatarzy byli znani z łatwego pokonywania przeszkód wodnych. Większość rzek potrafiła pokonać w pław i często wykorzystywali to, by uderzyć na przeciwnika zniechęca lub uniknąć starcia.

*Dowódca i wszystkie jednostki w pułku lub podjeździe z tą zasadą mogą przekraczać rzekę w dowolnym miejscu, tak jakby była ona brodem. Jeżeli zostaną zmuszeni do Ucieczki lub Wycofania do rzeki w wyniku Walki Wręcz lub Ostrzału to muszą zdać test Wyszkożenia, aby skorzystać z tej Zasady.*

*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 wkraczać 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 płnięcie wzdłuż rzeki. Na koniec tury, w fazie Reorganizacji, rzuć test Wyszkożenia. 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 Wyszkożenia zamiast jednego, jeżeli Ucieka – trzy. Tak jak normalnie – każdy niezdany test oznacza 1 lub 2 punkty strat.*

### Doskonali łucznicy

Tatarzy od dziecka szkolili się w strzelaniu z łuku i byli w tym prawdziwymi mistrzami.

*Dowódca, Ordyńcy (także z dzidami) i Ordyńcy doborowi przy strzelaniu z łuków są traktowani tak jakby byli Weteranami (mieli Wyszkożenia: 5).*

### Dobrzy wojownicy

Surowy tryb życia sprawiał, że nawet czerń tatarska miała dobre osobiste umiejętności władania bronią.

*Przy testach na trafienie w Walce Wręcz traktuj Kazindzi jakby mieli Wyszkożenia: 4.*

### "Tam dużo myłtyków!"

Tatarzy obawiali się broni palnej – często wystarczyła nawet niecelna salwa by ich przegonić.

*Jeżeli Tatarzy zostaną Ostrzelani z broni palnej w Zasięgu Skutecznym, to muszą zdać test Morale, nawet jeżeli nie stracili podstawki – wystarczą jakiegokolwiek straty.*

W 1671 roku wódz ordy białogrodzkiej poskarżył się listownie hetmanowi Janowi Sobieskiemu na polskie wojska, które odważyły się na rozbicie podległych mu ordyńców.



## Jasyr

Tatarzy byli trudno uchwytyni – w zasadzie jedynym sposobem było dopadnięcie ich, gdy byli obciążeni jasyrem.

*W bitwie, w której Tatarzy są Obrońcą, należy wystawić jasyr. Na każdy czambuł/pułk/Podjazd wystawia się 1 podstawkę jasyru.*

*Jasyr traktowany jest jako element terenu na potrzeby walki – wróg nie może na niego szarżować, ani do niego strzelać. Zaslania pole ostrzału (ale nie widzenia) wszystkim Jednostkom. Można do niego podejść bliżej niż na 2 cm i przechodzić przez niego jakby był Terenem Trudnym. Jasyr porusza się 10 cm na turę (tak jakby był piechotą), ale żeby to zrobić musi być do 10 cm od Jednostki tatarskiej (nie trzeba mu wydawać Rozkazu) i powyżej 20 cm od wroga. Nie może Maszerować. Jeżeli w pobliżu nie ma Tatarów lub znajduje się wróg to Jasyr nie może się poruszać.*

*Tatarzy mogą zdecydować się na wyrżnięcie Jasyru (zaatakowanie go w Walce Wręcz lub Ostrzelenie). W takiej sytuacji Jasyr posiada 3 Punkty Siły i Odporność: 2. Rozstrzygnij to jak walkę z wozem taborowym (Jasyr nie oddaje i nie Ucieka – nie zdane testy Morale oznaczają utratę dodatkowych punktów siły).*

*Wróg może Odbić jasyr. Aby to zrobić musi się z nim zetknąć i poświęcić 1 Manewr na każdą podstawkę jasyru aby ją uwolnić. Dodatkowo w odległości 10cm od jasyru nie może być podstawek wroga. Po uwolnieniu jasyr porusza się jak Uciekająca jednostka (porusza się o 15 cm) w kierunku najbliższej krawędzi stołu. Tatarzy mogą ponownie zdo-być jasyr na takiej samej zasadzie jak wróg, który go odbija.*

*Jednostki Tatarów w 20cm od własnego jasyru (nawet odbitego) przerzucają nieudane testy Morale. Zasada ta przestaje obowiązywać, gdy gracz zdecyduje się na zaatakowa-nie którego-kolwiek ze swoich jasyrów.*

*Odbity jasyr znajdujący się na stole liczony jest jako 1 podstawka strat dla czambułu z którego pochodził. Jeżeli zostanie ponownie zdobyty (lub wyrżnięty) to przestaje się liczyć jako straty. Każdy odbity jasyr, który opuścił pole bitwy przez dowolną, poza tatarską, krawędź pola bitwy liczony jest jak 2 podstawki strat. Do określania skali zwycięstwa każdy odbity ja-syr na stole lub poza nim liczony jest jako 3 podstawki strat. Wyrżnięty jasyr liczony jest jak zniszczona podstawka.*





## Tatary gromić...

„Tatary gromić to tak niemal podobna, jako kiedyby kto chciał ptaki na powietrzu latające pobić” pisał swego czasu Żółkiewski. Dzięki swojej szybkości i świetnemu rozpoznaniu byli oni w stanie uniknąć walki w niekorzystnych warunkach.

Dowódca tatarski może poświęcić 4 pkt. Zwiadu, by spróbować wybrać dogodny dla siebie teren bitwy. Jeśli się na to zdecyduje (w momencie punktu B przygotowania scenariusza), to:

- A. Jeżeli gracz tatarski wybiera scenariusze (jest Słabszy) może przerzucić maksymalnie 2 rzuty na scenariusze. Wynik prz rzutu musi zaakceptować (nie może go prz rzucić). Dodatkowo scenariusz "Zasadzka" jest dla Tatarów wart 2 a nie 3 punkty.
- B. Jeżeli scenariusze wybiera przeciwnik (Tatarzy są Silniejsi), to gracz tatarski może ka-zać mu prz rzucić jeden, wybrany przez siebie rzut na scenariusze.

## fi wzrok mają lepszy i bardziej przenikliwy

Raz na turę jedna Jednostka tatarska, która znajduje się dalej niż 40 cm od dowolnego własnego Dowódcy może zyskać częściową samodzielność. W fazie Rozkazów może otrzymać dowolny Rozkaz. Rozkaz kładzie się odkryty. Aby jednostka otrzymała rozkaz Szarża musi mieć wroga w zasięgu 20 cm i zdać test Morale, chyba że przynajmniej po-łowa jej podstawek znajduje się na flance lub z tyłu najbliższej Jednostki wroga. Jeżeli nie zda testu Morale to zasada specjalna nie może zostać użyta w tej turze. Jeżeli otrzyma Rozkaz Obrona to Jednostka może także użyć zasady Grad Strzał. Zasada nie działa je-żeli Dowódca tatarski zginął lub opuścił pole bitwy.

## Bardzo przystojny czambulik!

Wszyscy ordyńcy w podjeździe mogą mieć kałkany.

## Jakoby stado wilków...

Wszyscy ordyńcy (ale nie jazda doborowa) mają zasadę Rabusie).

## Pan hetman przysłał oficera

Rotmistrz konny może tylko wydawać Rozkazy ordyńcom (ale nie jeździe doborowej), ni może jednak dołączyć do ich Jednostek, modyfikować ich Morale i Wyszkołenia, ani Zbierać Jednostek. Dodatkowo, wykonując test zasady Rabusie, gracz rzuca dodatkową kostką i ignoruje jeden, wybrany przez niego wynik.

## Sojusznicy

Dywizje tatarskie – zarówno Czapuł beja (1648-1676) i Czapuł Nuradyna (1648-1676) – mogą wystawić następujące pułki jako Sojuszników. W nawiasie podano lata, w jakich te pułki można wystawiać (ma to znaczenie przy kampaniach historycznych, a czasem także przy formowaniu dywizji).

Pułk kozacki (1648-1654 i 1666-1676)



# Basz-Basz (1648-76)

Zasady specjalne:

PŁYWANIE, DOSKONALI ŁUCZNICY, DOBRZY WOJOWNICY, "TAM DUŻO MYŁTYKÓW", JASYR,  
„TATARY GROMIĆ...”, „A WZROK MAJĄ LEPSZY I BARDZIEJ PRZENIKLIWY”



## UWAGI:

+1 PS za Mirzę zamiast

-1 PS za zamianę 3 torhaków dowolnych ordynców po 3 podstawki na 3 torhaki po 2 podstawki (max 1 raz).

+1 PS za 3 dodatkowe podstawki ordynców.

+1 PS za 4 dodatkowe podstawki kazindzi.

\* Możesz zamienić 3 podstawkowy torhak ordynców z podstawy podjazdu na 2 dwupodstawkowe torhaki kazindzi.

\* Maksymalnie 1/2 torhaków ordynców może mieć kalkany.

\* Kazindzi należy zgrupować w watahy po 4-8 podstawek.



# Wyborowy Komunikat

Zasady specjalne:

PĘYWANIE, DOSKONALI ŁUCZNIICY, DOBRZY WOJOWNICY, "TAM DUŻO MYĘTYKÓW", JASYR, „TATARY GROMIĆ...”, „A WZROK MAJĄ LEPSZY I BARDZIEJ PRZENIKLIWY”, BARDZO PRZYSTOJNY CZAMBULIK! JAKOBY STADO WILKÓW, PAN HETMAN PRZYSŁA OFICERA



 Mirza

Jazda  
doborowa

PS: 5



Torhak ordynców  
albo ordynców  
z dzidami



Torhak ordynców  
albo ordynców  
z dzidami




Torhak ordynców  
albo ordynców  
z dzidami



Torhak ordynców  
albo ordynców  
z dzidami



 Rotmistrz



PS: 6



Torhak ordynców  
albo ordynców  
z dzidami



PS: 7



Torhak ordynców  
albo ordynców  
z dzidami



PS: 8



Torhak ordynców  
albo ordynców  
z dzidami



PS: 9



Torhak ordynców  
albo ordynców  
z dzidami



Torhak ordynców  
albo ordynców  
z dzidami



UWAGI:

+1 PS za 3 dodatkowe podstawki ordynców.

+1 PS za aże dwie podstawki jazdy doborowej. Tworzy ona torhaki złożone z 2 podstawek.



# Czambūt Mirzy (1648-76)

Zasady specjalne:

PĘYWANIE, DOSKONALI ŁUCZNICY, DOBRZY WOJOWNICY,  
"TAM DUŻO MYŁTYKÓW", JASYR



PS: 4

Torhak ordynców

Torhak ordynców  
albo ordynców z dziidami

Kazindži

Kazindži

PS: 5

Torhak ordynców

ALBO

Kazindži

Kazindži

PS: 6

Torhak ordynców  
albo ordynców z dziidami

ALBO

Kazindži

Kazindži

PS: 7

Torhak ordynców

ALBO

Kazindži

Kazindži

PS: 8

Torhak ordynców

ALBO

Kazindži

Kazindži

## UWAGI:

+1 PS za Mirzę zamiast

-1 PS za zamianę 3 torhaków dowolnych ordynców po 3 podstawki na 3 torhaki po 2 podstawki (max 1 raz).

+1 PS za 4 dodatkowe podstawki kazindži.

\* Kazindži należy zgrupować w watahy po 4-8 podstawek.

\* Maksymalnie 1/2 torhaków ordynców może mieć kaskany.



# Czambūt Nogajów (1648-76)

Zasady specjalne:

PŁYWANIE, DOSKONALI ŁUCZNICY, DOBRZY WOJOWNICY,  
"TAM DUŻO MYŁTYKÓW", JASYR, RABUSIE



## UWAGI:

- +1 PS za Mirzę zamiast
- 1 PS za zamianę 3 torhaków dowolnych ordynców po 3 podstawki na 3 torhaki po 2 podstawki (max 1 raz).
- +1 PS za 4 dodatkowe podstawki kazindzi.

- \* Kazindzi należy zgrupować w watahy po 4-8 podstawek.
- \* Maksymalnie 1/2 torhaków ordynców może mieć kalkany.
- \* Możesz wystawiać ten pułk na Poziomie I (jako Podjazd). W takim wypadku Dowodzenie dowódcy rośnie dodatkowo o 1.



# Crambüt Beja/Nuradyna (1648-76)

Zasady specjalne:

PĘYWANIE, DOSKONALI ŁUCZNYCY, DOBRZY WOJOWNICY,  
"TAM DUŻO MYŁTYKÓW", JASYR



Jazda  
doborowa

PS: 5

Torhak ordynców  
Torhak ordynców  
albo ordynców z dziadami

Torhak ordynców  
Torhak ordynców  
albo ordynców z dziadami



PS: 6

Torhak ordynców

ALBO

Kazindži  
Kazindži



PS: 7

Torhak ordynców  
albo ordynców z dziadami



PS: 8

Torhak ordynców

ALBO

Kazindži  
Kazindži



PS: 9

Torhak ordynców



**UWAGI:**

- +1 PS za Mirzę zamiast
- 1 PS za zamianę 3 torhaków dowolnych ordynców po 3 podstawki na 3 torhaki po 2 podstawki (max 1 raz).
- +1 PS za 4 dodatkowe podstawki kazindži.

- \* Maksymalnie 1/2 torhaków ordynców może mieć kalkany.
- +1 PS za każde 2 podstawki jazdy doborowej (zaokrąglając w górę).
- \* Lista pokazuje maksymalną ilość podstawek jazdy doborowej w pułku. Tworzy ona torhaki liczące 2-3 podstawki.



# Korpüs Kapykułttü (1648-76)

Zasady specjalne:  
BRAK



Darbzen  
300 dirhemów

PS: 4  Oda kapykułttü  Oda kapykułttü  Oda kapykułttü  Oda kapykułttü  Oda kapykułttü

PS: 5  Oda kapykułttü

PS: 6  Oda kapykułttü  Oda kapykułttü

PS: 7  Oda kapykułttü

PS: 8  Oda kapykułttü



UWAGI:

+1 PS za Baszę  zamiast 

+1 PS za darbzen 300 dirhemów.



## Czapūt Beja (1648-76)



Bej



Podstawa  
dywizji



Czambuł beja



Czambuł mirzy



Czambuł mirzy

ALBO



Czambuł Nogajów

Dodatkowe  
pułki  
(maksymalnie 2):



Czambuł mirzy



Czambuł mirzy



Czambuł Nogajów

## Czapūt Nuradyna (1648-76)



Nuradyn



Podstawa  
dywizji



Czambuł beja



Czambuł mirzy



Czambuł mirzy

ALBO



Czambuł Nogajów

Dodatkowe  
pułki  
(maksymalnie 2):



Czambuł mirzy



Czambuł mirzy



Korpus kapy kułtu



## Kamieniec 1672 r.

Setki janczarów czekały w ciszy na rozkaz ataku. Wyborowe orty armii Mehmeda IV, żołnierze wybrani spośród całego korpusu, zastygli w bezruchu i wpatrywali się w mury Kamieńca. Sierpniowy zmierzch okrył ich całunem ciemności, prawie osiem setek tureckich żołnierzy zaległo w szańcach najbliższych murów – większość przewiesiła swoje janczarki przez plecy lub nawet pozostawiła je na ziemi, zamiast tego w dłoniach dzierżyli szable, sztylety, nadziaki czy długie tirpany.

Alemdar Ali, Bayraktar Subayi słynnej 71 orty Cemaat, nie mógł oderwać wzroku od majaczących w pobliżu murów. Wiedział że garstka niewiernych, zmęczonych ciągłymi atakami, jest już na skraju klęski. Doświadczony oficer janczarów uczestniczył w wielu oblężeniach i podświadomie wyczuwał kiedy nadchodził przełomowy moment walki. Szturm, do którego przygotowywały się właśnie wybrane orty, mógł zdecydować o zwycięstwie armii Proroka. Bośniacy saperzy przygotowywali właśnie wybuch potężnej miny, która miała otworzyć wylot w murach, przez które janczary mieli wdrzeć się do twierdzy. Alemdar Ali oparł się o drzewca sztandaru swego oddziału po czym spojrzął na żołnierzy szykujących się do ataku. Jako pierwsza miała ruszyć 71 orta – zwana Samcunsus, zgodnie z nazwą na jej chorągwi, którą dzierżył Ali, widniał mastif. Zaraz za nią w wylot miały runąć 61 i 62 orty Cemaat, złożone z Solak, czyli gwardzistów sultana. W kolejnym szańcu do ataku pod sztandarem ze słoniem szykowała się 43 orta Cemaat, a wraz z nią 19 orta Boluk, słynni Bekci. Najlepsi spośród janczarów armii oblegającej Kamieniec, do tej pory oszczędzani w walkach, ich chwila miała właśnie nadejść.

Za janczarami w jednym z pomniejszych szańców szykowała się grupa Mehterhane – ich muzyka miała towarzyszyć atakowi, póki co jednak i oni zachowywali ciszę by nie zaalarmować obrońców. Mehterbasi Aga ręczył swym gardłem, że żaden z jego żołnierzy nie zdradzi przygotowań do szturm.

Bayraktar Subayi wymruczał cicho modlitwę, wiedząc że tylko chwile dzielą ich od początku walki. Powtarzał właśnie Allahu al-ahad, gdy nagle wieczorną ciszę rozdarł huk eksplodującej miny. Bośniacy idealnie wykonali swoje zadanie – ogromna wyrwa zamajaczyła tuż przed szańcami janczarów. Alemdar Ali natychmiast wyskoczył nad przedpiersie, wysoko nad głowę podnosząc sztandar orty. Z tylnego szańca, na znak Mehterbasi Agi, zagrzmiała muzyka Mehterhane. Bębny wszelkiej wielkości, piskliwie zurny i boru – tak dobrze znane janczarom, jak zwykle niosły zgrozę w serca niewiernych.

Orty ruszyły do wyrwy, nie zważając na pył i kurz wzniesione eksplozją miny. Zaskoczeni obrońcy, ogłuszeni wybuchem i szaloną muzyką janczarskiej kapeli, zareagowali z opóźnieniem. Z nietkniętych fragmentów murów polscy muszkietierowie zaczęli nieskoordynowany ostrzał, ale to nie mogło powstrzymać atakujących janczarów. Alemdar Ali, otoczony żołnierzami swojej orty, wpadł do Kamieńca, ścierając się z kontratakującymi Polakami. Bayraktar Subayi sparował drzewcem sztandaru cios szabli ubranego w skórzany kolet dragona, a jeden z biegnących obok janczarów ściął obrońcę szybkim zamachem tirpana. Alemdar Ali wbił sztandar w ziemię tuż obok trupa i krzyknął z tryumfem w głosie, przebijając się nawet ponad łoskot Mehterhane:

– Allahu akbar!

Tureccy żołnierze odpowiedzieli takim samym okrzykiem, wdzierając się tuzinami w wylot. Od strony kwater obrońców nadbiegła grupka dragonów i spieszonych kawalerzystów, na ich czele mały oficer wymachujący szablą i nawołujący żołnierzy niewiernych do wytrwania. Alemdar Ali uśmiechnął się na myśl o nadchodzącej walce i ruszył na polskiego oficera...





ANVS SEP.  
TRIONALIS

MYRMANSKOY  
MORE



IMPERIUM  
OSMANSKIE

Arcticus

ORT  
E

CÆ

MARE MEDITERRANEUM

MARMARICA

PARS

EGYPTVS





## Imperium Osmańskie

**T**urcja była w połowie wieku XVII wciąż potęgą światową, z którą należało się liczyć. Pierwsze dekady panowania Mehmeda IV (1648-1687) to okres znacznych sukcesów. W latach 60-tych Turcja uwikłana była w wojnę z Wenecją i Austrią, w 1669 zdobyto wreszcie po wielu latach krwawych zmaganiach Kretę. Zreformowaną armię osmańską postrzegano wówczas jako niezwykle liczną, dobrze wyposażoną i przygotowaną do działań wojennych, w tym zwłaszcza oblężniczych.

W latach 70-tych poza wojną z Polską (1672-1676) zakończoną podbojem Podola, prowadziła zacieklą wojnę z Rosją (1674-1681). Jeszcze w latach 70-tych na ogół tylko pojedyncze przesłanki znamionowały o osłabieniu imperium. Bolesne były dwie wyprawy na Czechy z 1677 i 1678 r. Rosjanie i Kozacy byli w stanie zatrzymać potęgę turecką, ale wyprawy te jednocześnie pokazują wciąż znaczne możliwości mobilizacyjne Turcji. Jak się ocenia w 1678 r. pod Czechy, który zdobyto jednak kosztem ogromnych strat, armia pod dowództwem Kara Mustafy była przesadnie oceniana na nawet 115 tys. ludzi.

Z powodu rozległości państwa nie uważano północnej flanki – granicy z Rzeczpospolitą i Rosją – za jakieś niezwykle ważne w skali całego imperium. W XVI i XVII wieku dla Turcji przeciwnikiem numer jeden zawsze pozostawało Cesarstwo oraz odległa Persja. Niezwykle ważna i krwawa okazała się także długa wojna z Wenecją o Kretę z lat 1645-1669. Turcy osiągnęli swój cel – zajęli Kretę – ale kosztowało ich to hekatombę ofiar. Szacuje się, że wojna o Kretę kosztowała Portę ok. pół miliona ludzi. Wśród strat znaczną część stanowili żołnierze i wioślarze galer, masowo zatapianych przez lepszą technicznie flotę wenecką. Jednocześnie wojna o Kretę, a zwłaszcza oblężenie Kandii, były znakomitą szkołą dla osmańskiej sztuki oblężniczej.

W latach 1661-1664 Turcja toczyła także wojnę z Cesarstwem. Ocenia się, że na wojnę z Cesarstwem w 1663 roku Turcy zmobilizowali armię liczącą prawie sto tysięcy żołnierzy, którą wspierali dodatkowo Tatarzy. Wojna była ciężka, ale mimo klęski pod Szentgotthard (1664) Turcja wyszła z niej jako zwycięzca. Zawarty traktat w Vasvar stanowił sukces Porty, m. in. uzyskała ona kilka zamków w Górnych Węgrzech (Nowe Zamki, Nograd), a w Siedmiogrodzie de facto zasiadł ks. Michał I Apafy, lennik turecki.

W stosunku do Polski czy Rosji Turcja mogła prowadzić politykę nacisków poprzez Tatarów Krymskich. Tatarzy generalnie stanowili sojusznika Turcji i uczestniczyli w jej wojnach, gdyż sami korzystali z protekcji imperium. Naturalnymi przeciwnikami Krymu była Rosja i Rzeczpospolita, ale w razie potrzeby czambuły wyruszały także na wojnę turecko-austriacką. W 1663 Tatarzy pod wodzą kałgi sultana Ahmeda Gereja pociągnęli na Węgry, gdzie rozpuściwszy zagony, grabili, palili i terroryzowali ludność. Czambuły tatarskie znacznie wzmacniały siły militarne Porty, stanowiły awangardę i osłaniały rozwinięcie sił głównych.

W połowie XVII wieku na monumencie pod nazwą Imperium Osmanów dało się jednak zauważyć pierwsze rysy. Mimo to trudno było to rozmieszczone na trzech kontynentach imperium lekceważyć. Wciąż wydawało się, że zasoby finansowe i ludnościowe są niewyczerpane, chociaż akurat rozległość geograficzna wpływała negatywnie na wojskowość osmańską – machina wojskowa była ociężała, a mobilizacja do dużych kampanii trwała bardzo długo. Porta miała już jednak duże problemy gospodarcze i społeczne. Gospodarka staczała się po równi pochyłej, coraz gorszy był stan skarbu osmańskiego, rósł deficyt państwa. Trudności finansowe państwa doszły do zenitu za rządów Kara Mustafy. Z drugiej jednak strony potencjał demograficzny był godny podziwu. Trwające przez 35 lat wojny (1645-1680), w których straty w ludziach były ogromne, nie przyniosły osłabienia demograficznego imperium.



## Wojskowość turecka

Mimo oznak kryzysu Turcja osmańska jeszcze w XVII wieku była potęgą. Dopiero wojna z Ligą Świętą zakończona pokojem w Karłowicach (1699) oznaczała podważenie mocarstwowości tego państwa. Trzeba pamiętać, że imperium osmańskie rozciągało się na trzech kontynentach, a w 1600 roku zamieszkiwało je ok. 30-35 mln ludzi (dla porównania w 1650 Rzeczpospolitą ok. 11 mln). Państwo dzieliło się na część europejską – Rumelia i azjatycką – Anatolia, a składało się z prowincji – ejaletów (w 1653 r. było ich 43), które z kolei podzielone były na sandżaki. Aparat urzędniczy działał w XVII wieku jeszcze w miarę sprawnie, a znaczne nakłady finansowe szły na wojsko i wyprawy wojenne.

Na czele armii stał sułtan, który był najwyższym władcą świeckim i duchowym, ale zazwyczaj w kampanii wojennej dowodził wielki wezyr. Charakterystyczna była dla wojskowości osmańskiej niestabilność na wszystkich szczeblach administracji, stąd głowy wielkiego wezyra i innych dowódców „leciały” dość często. Wielki wezyr stał na czele rady przybocznej sułtana, tzw. Dywanu, w skład którego wchodził także m. in. dowódca janczarów (aga janczarów – janczar-aga) i dowódca floty (kapudan pasza).

Armia składała się z wojska stałego oraz wojska lennego. Podporą tronu sultańskiego było wojsko stałe (kapikularne), w tym przede wszystkim korpus janczarów, którego wartość bojowa w XVII wieku była już mniejsza niż jeszcze w wieku poprzednim, ale jednocześnie wzrastała sama liczebność janczarów. Janczarzy stanowili trzon wojsk pieszych w każdej kampanii oraz uzupełniali wojska lokalne w poszczególnych garnizonach. Jednocześnie byli w ramach państwa autonomicznym ciałem będącym w stanie obalić władzę sułtana, dlatego bunt janczarów były plagą państwa Osmanów. Wojska feudalne o charakterze pospolitego ruszenia, wystawiane były przez posiadaczy większych lenn, tzw. ziametów i mniejszych, ale liczniejszych, tzw. timarów (stąd popularna nazwa timarioci). Mimo pewnego kryzysu systemu lennego timarioci nadal byli liczeni w dziesiątkach tysięcy.

Imperium osmańskie było państwem zbudowanym z wojny i dla wojny. Zasadniczy wrogowie w różnych okresach czasu to w Europie Habsburgowie, Wenecja, Kozacy, Rzeczpospolita, z czasem także Rosja, natomiast na wschodzie Persja i różne ludy koczownicze. Każdy z teatrów działań wojennych charakteryzował się innym klimatem, uwarunkowaniami czy ukształtowaniem terenu. Cechą charakterystyczną wojskowości osmańskiej było stosunkowo powolne przygotowanie i przeprowadzanie kampanii, dlatego trudno było o zaskoczenie przeciwnika. Przemarsze wielkich armii liczących nawet ok. 100 tys. ludzi na odległości setek kilometrów trwały bowiem bardzo długo.



Taktyka armii osmańskiej miała swoje charakterystyczne cechy, ale nie była ewenementem. Trzonu armii nie stanowili bynajmniej wyłącznie janczarzy, ale przede wszystkim bardzo dobra jazda, zarówno gwardii, jak i feudalna. Uszykowanie wojsk tureckich było klasyczne, z piechotą w centrum (janczarzy i artyleria) oraz kawalerią na skrzydłach. Wojska osmańskie charakteryzowały się osobistym męstwem i brawurowymi atakami, które jednak często kończyły się wielkimi stratami. Jeźdźcy tureccy byli dobrze wyszkoleni indywidualnie i dysponowali znakomitymi końmi, ale brakowało im dyscypliny taktycznej, jeśli uderzali na przeciwnika to brawurowo, ale bez ładu i równie szybko jak atakowali, uciekali z pola bitwy. Żywiolowe uderzenia jazdy nie przynosiły skutku szczególnie wobec przeciwnika dysponującego dużą siłą ognia (piechota lub dragonia wsparta artylerią i osłaniana przez kawalerię) oraz zdyscyplinowanego taktycznie i dobrze dowodzonego. Na niskim poziomie stała sztuka wojenna i zdolności oficerów, dlatego bitwa niejednokrotnie miała charakter bądź schematyczny, bądź zupełnie nieskoordynowany i przeradzała się w chaos, z którym dowódcy tureccy nie potrafili sobie poradzić. Artyleria, mimo, że liczna, odgrywała w bitwach polowych drugorzędną rolę. Duże wartości bojowe przejawiali natomiast janczarzy walcząc w obronie, np. w oparciu o teren (winnice pod Wiedniem), czy umocnienia polowe (szańce).

Armia turecka zdolna była do długotrwałych oblężeń prowadzonych na sposób europejski (szańce, aprosze, przykopy). Duże znaczenie w czasie oblężeń przywiązywano do zakładania min i wysadzania kolejnych punktów umocnionych. Na wysokim poziomie stały także na ogół służby sapersko-inżynieryjne, które były w stanie budować mosty na wielkich rzekach (Dunaj, Bosfor, Eufrat).

Struktura wojska feudalnego opierała się na organizacji terytorialnej, gdyż urzędnicy państwowi jednocześnie byli dowódcami policji i jednostek wojskowych „wystawianych” z danego obszaru. Podstawą systemu lennego był okręg, czyli sandżak, o zmiennej liczbie lenn – małych timarów i dużych ziametów. Na czele sipahów wyprawianych z sandżaka stał sandżakbej, czyli można powiedzieć gubernator okręgu. Wojska poszczególnych sandżaków wchodziły w skład poszczególnych prowincji, które miały kilka bądź kilkanaście sandżaków. Na czele wojska z całej prowincji (zwanej także ejaletem), stał gubernator prowincji czyli bejlerbej. Można by więc powiedzieć, że sandżak odpowiadał siłom kilkusetosobowego pułku, chociaż liczba sipahów była zmienna zarówno w ramach sandżaku jak i ejaletu, gdyż zależała po prostu od liczby lenn (timarów i ziametów), a nie od jakichś odgórnych etatów. Poza wojskami feudalnymi dowodzonymi przez bejlerbejów i sandżakbejów, gubernatorzy ci często wyruszali na wojnę z własnymi dworami i jednostkami nadwornymi, przy czym wojska nadworne bejlerbeja mogły liczyć nawet kilkuset lub więcej zbrojnych, różnych rodzajów wojsk. Najmniejszą jednostką feudalną była tzw. nahye, nad którą dowództwo obejmował subaszy, jak się wydaje oddział dowodzony przez subaszego mógł odpowiadać słabej liczebnie chorągwi w wojsku polskim (przypuszczalnie kilkudziesięciu ludzi). Podział wojsk kapitularnych jest jeszcze trudniejszy do uchwycenia. Generalnie wojska te dzieliły się na spore pułki, te zaś z kolei na szereg mniejszych jednostek.

*Każdy z timariotów (sipahów lennych) miał na wyprawę zabrać 3-4 kosze na osobę w poczcie. Kosze te służyły w czasie oblężenia do sypania szanćców dla piechoty i baterii artylerii. Cała jazda turecka zobowiązana bowiem była, gdy zachodziła potrzeba, do takiej pracy.*





LISTA  
ARMII



Imperium  
Osmanicum





## Kadra Dowódcza Imperium Osmańskiego

Najwyższym zwierzchnikiem armii Imperium Osmańskiego był sułtan. W XVII wieku rzadko brał on jednak udział w wyprawach. W jego zastępstwie dowodził najczęściej wielki wezyr, lub inny dostojnik mianowany do rangi seraskiera (dowódcy wojsk). Działo się tak w wypadku większych wypraw, w których brały udział siły kilku ejaletów

(prowincji), oraz wojska kapikularne (stała armia sułtańska). Wojskami jednej prowincji dowodził najczęściej bejlerbej (zarządca prowincji). Miał on pod sobą pospolite ruszenie zgrupowane w sandżaki pod dowództwem sandżakbejów i własne wojska nadworne. Wojskami regularnymi dowodzili baszowie i agowie.

### BEJLERBEJ [ ]

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Bejlerbej	20/4+20	5	7	5	1	1	Broń ręczna Dziryrt Kałkan	0 0	WW 5 WW	Dowódca Mało amunicji

### SANDŻAKBEJ [ ]

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Sandżakbej	20/4+20	5	7	5	1	1	Broń ręczna Dziryrt Kałkan	0 0	WW 5 WW	Dowódca Mało amunicji

### ALABEJ/AGA (KONNO) [ ALBO ]

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Aga	20/4+20	5	7	5	1	1	Broń ręczna Dziryrt Kałkan	0 0	WW 5 WW	Dowódca Mało amunicji

*Turcy inaczej karali janczarów, a inaczej sipahów. Gdy przychodziło do kary chłosty to janczarów bito po pośladkach, a sipahów w podeszwy stóp. W ten sposób po wymierzeniu kary piechur mógł dalej sprawnie maszerować, a kawalerzysta siedzieć na koniu.*



## AGA (PIESZY)/ KETHÚDA [ ALBO ]

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Bron	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Aga	10	3	7	5	1	1	Bron ręczna	0	WW	Dowódca







## Sipahowie lenni

### Historia formacji

Feudalni jeźdźcy (sipahowie) byli podstawą osmańskiej kawalerii. Służyli z obowiązku lennego, tak więc można powiedzieć, że trzon jazdy tureckiej stanowiła kawaleria pospolitego ruszenia (zwana toprakli lub toprakly). Słowo sipahi spopularyzowane jest w Polsce także jako spahia. Każdy sipah i jednocześnie posiadacz lenna zobowiązany był do stawiania się zbrojnie na każdą wyprawę wojenną osobiście bądź z odpowiednim pocztem. Wielkość pocztu uzależniona była od wielkości lenna, a konkretnie od wysokości uzyskiwanego z niego dochodu. Od nazw lenn pochodziły również nazwy dwóch rodzajów sipahów. Małe lenna – timary, były użytkowane przez timariotów. Zależnie od dochodu timariot musiał stawić się sam lub w asyście do 4 „pocztowych”. Duże lenna to ziamety a ich dzierżawcy – zaimowie. Zależnie od dochodu zaim musiał stawić się w asyście od 4 aż do 19 „pocztowych”. Pocztowych tych zwano dżebel. Ponieważ większość sipahów lennych była posiadaczami małych timarów można szacunkowo przyjąć, że na 1 sipaha właściciela timaru przypadało 2 pocztowych. Dżebel stawali pod chorągwiami wraz ze swoim panem na zasadzie terytorialnej, był to więc system zbliżony do polskiego pospolitego ruszenia. Timary były podstawą funkcjonowania wojska pospolitego ruszenia dlatego mówi się często o tzw. systemie timariockim. Poważny kryzys systemu timariockiego nastąpił w II połowie XVI wieku i skutkowało zmniejszeniem się liczby lenn, a co za tym idzie zmniejszaniem liczebności wojsk lennych. W efekcie zmian społeczno-gospodarczych (np. inflacji) zubożałym sipahom coraz trudniej było zdobyć wyposażenie na kampanię (tym bardziej, że przecież służyli konno). Kiedy pod koniec XVI wieku okazało się, że prowadzenie wojny głównie przy pomocy kawalerii nie jest

możliwe, sipahowie zaczęli gwałtownie tracić prestiż jaki mieli wcześniej, było ich także coraz mniej. Tym niemniej w drugiej połowie XVII wieku potencjalna liczba sipahów pospolitego ruszenia sięgała ponad 100 000. Warto zauważyć że chociaż lenna z zasady nie były dziedziczne (po śmierci sipaha natychmiast przechodziły na rzecz skarbu państwa), a za niestawienie się osobiście z wymaganym pocztem groziły surowe kary (począwszy od natychmiastowego odebrania lenna) to stosowano cały szereg praktyk by takiego stawienia się uniknąć. Przekupywano urzędników, podstawiano fałszywych ludzi itp. Wszystko to sprawiało, że w zasadzie nigdy nie udawało się wykorzystać całego potencjału mobilizacyjnego.

### Organizacja

Struktura pospolitego ruszenia jest trudna do uchwycenia. Podstawową jednostką organizacyjną – odpowiednikiem naszej chorągwi była ala. Dowodził nią alabej. Kilka takich chorągwi tworzyło jeden sandżak dowodzony przez sandżakbeja lub paszę. Sandżaki stanowiły zaś elementy składowe sił danego ejaletu dowodzonego przez bejlerbeja.

### Uzbrojenie

Feudalna jazda osmańska używała szerokiego asortymentu broni, a ponieważ sipah wyposażał się sam na kampanię nie było więc żadnej standaryzacji uzbrojenia. Wydaje się, że pocztowi mogli być nieco gorzej wyposażeni i uzbrojeni od swoich panów. Jeźdźcy tureccy z lubością używali łuku gardząc bronią palną. W skład uzbrojenia dobrze wyposażonego sipaha mogło wchodzić uzbrojenie ochronne (pancerz), mała tarcza (kałkan), lekka dzida lub krótka kopia, szabla,



czasami koncerz i buzdygan. Oficerowie jazdy jako broni zaczepnej używali krótkich dzirytów (60-80 cm długości) z trzciny indyjskiej, zakończonej tuleją z czworograniastym grotem. W literaturze wskazuje się na różnice w uzbrojeniu pomiędzy europejskimi (Rumelia), a azjatyckimi (Anatolia) sipahami z pospolitego ruszenia. Podczas, gdy pierwszych porównuje się do polskich husarzy i pancernych, a więc do dość dobrze wyposażonej jazdy, o tyle ci drudzy byli lżej opancerzeni, a ich uzbrojenie było słabe, oparte przede wszystkim na łukach, dzidach i szablach.

### Taktyka

Jazda osmańska mogła stanowić groźnego przeciwnika nawet dla polskiej husarii, chociaż ta ostatnia górowała nad nią uzbrojeniem, wyszkoleniem i dyscypliną taktyczną. Wielokrotnie w źródłach strony polskiej podkreślane jest osobiste męstwo

i dzielność osmańskiego żołnierza, co jak się wydaje w większości przypadków odnosi się także do tureckiej jazdy. Trudno pominąć znakomite tureckie konie, które w dużej mierze przyczyniały się do świetności tej jazdy. Jazda ta charakteryzowała się zdolnością do impetycznych szarż, ale umiejętności indywidualne żołnierzy nie szły w parze z dyscypliną taktyczną. W efekcie szarże tureckie były gwałtowne, ale nieskoordynowane, a jazda toprakly charakteryzowała się takimi samymi wadami jak polskie pospolite ruszenie. Problem wojskowości osmańskiej leżał jednak przede wszystkim w strukturze armii, gdyż w XVII wieku nawet znakomita jazda osmańska, nie wsparta należycie przez piechotę i artylerię, nie była w stanie sprostać wojskom walczącym na sposób zachodnioeuropejski (artyleria, gęsty ogień broni palnej, kozły hiszpańskie, wyższość taktyczna itd.).

## ALA SIPAHÓW LENNYCH Z EJALETÓW EUROPEJSKICH

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Sipahowie lenni	20/+20	4	5	4	2	1	Broń ręczna Łuk	0 0/-1	WW 10/20	Słaba dyscyplina taktyczna Zaciąg towarzyski <sup>1</sup>
Sipahowie lenni z kopiami	20/+20	4	6	4	2	1	Kopia turecka <sup>2</sup> Kalkan <sup>3</sup>	0/3	WW WW	Mało amunicji

1. Sipahowie lenni stawali do walki ze swoimi pocztowymi – dzebelu, dla uproszczenia daliśmy im jedną linię statystyk i zasadę Zaciąg towarzyski.
2. Sipahowie z kopiami nie mogą prowadzić ostrzału dopóki mają kopie. Mogą odrzucić kopie by przeprowadzić ostrzał. Kopie sipahów to w zasadzie długie włócznie (mizrak). Powinny one mieć ok. 3-3,5 cm długości (należy je przyciąć).
3. Część sipahów (zarówno zwykłych jak i z kopiami) można też wyposażać w kalkany – szczegóły w Strukturze Armii.
4. Pospolite ruszenie Sipahowie to pospolite ruszenie, odpowiednik średniowiecznego rycerstwa, które całkiem nieźle stawało w bitwie, ale do zwiadu nadawało się słabo. Przy obliczaniu punktów zwiadu, zamiast normalnego punktu za każdą podstawkę jazdy, sipahowie dają 1 punkt za każde pełne 3 podstawki. Sipahowie z kopiami nie dają punktów zwiadu.

## ALA SIPAHÓW LENNYCH Z EJALETÓW ANATOLIJSKICH

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Sipahowie lenni	20/+20	3	5	4	2	1	Broń ręczna Łuk	0 0/-1	WW 10/20	Słaba dyscyplina taktyczna Zaciąg towarzyski <sup>1</sup>
Sipahowie lenni z dzidami	20/+20	3	6	4	2	1	Dziryty <sup>4</sup> Dzida <sup>2</sup> Kalkan <sup>3</sup>	0 0/1	5 WW WW	Mało amunicji

1. Sipahowie lenni stawali do walki ze swoimi pocztowymi – dzebelu, dla uproszczenia daliśmy im jedną linię statystyk i zasadę Zaciąg towarzyski.
2. Dzidy sipahów to długie włócznie (mizrak). Powinny mieć one ok. 3 cm długości (należy je przyciąć). Nie zakwalifikowaliśmy ich jako kopii (jak analogicznej broni u sipahów europejskich), gdyż wydaje się, że sipahowie anatolijscy używali ich raczej do pchnięć z ramienia (jak włócznie) a nie jak kopii – trzymając w szarży pod pachą.
3. Część sipahów (zarówno zwykłych jak i z dzidami) można też wyposażać w kalkany – szczegóły w Strukturze Armii.
4. **Dziryty** – Część sipahów anatolijskich używała dziirytów.
5. Pospolite ruszenie Sipahowie to pospolite ruszenie, odpowiednik średniowiecznego rycerstwa, które całkiem nieźle stawało w bitwie, ale do zwiadu nadawało się słabo. Sipahowie anatolijscy działali trochę bardziej jak lekka jazda i w związku z tym lepiej nadawali się do zwiadu niż europejscy. Przy obliczaniu punktów zwiadu, zamiast normalnego punktu za każdą podstawkę jazdy, sipahowie. Dają 1 punkt za każde pełne 2 podstawki. Sipahowie z dzidami dają 1 punkt zwiadu za każde pełne 3 podstawki.



## Azabowie

## Historia formacji

Historia nieregularnej piechoty zwanej azab (lub azeb) sięga przełomu XIV i XV wieku. W odróżnieniu od elitarnych janczarów, rekrutowani z rzemieślników i wieśniaków azabowie, postrzegani byli jako „mięso armatnie”. Według kodeksu praw Sulejmana Wspaniałego poboru dokonywano w poszczególnych sandżakach korzystając z pomocy sędziów (kadi). Z każdego 20-30 domów (hane) brano jednego rekruta. Mieszkańcy mieli również zebrać kwotę potrzebną na jego zaopatrzenie i wyznaczyć gwaranta. W razie dezercji rekruta gwarant musiał zapłacić karę. Wcielając do korpusu azabów w XV wieku i z początkiem XVI dokonywano ostrej selekcji. Kandydat musiał być nieżonatym, silnym, zdrowym i odważnym mężczyzną. Nie mógł też mieć dzieci, ani żadnych bliskich na utrzymaniu. Wydaje się jednak, że w XVII wieku selekcji zaniedbano, gdyż azabów charakteryzuje się już jako słabą piechotę.

## Organizacja

W XVII wieku azabowie nie odgrywali już poważniejszej roli na polu walki, widzimy ich w wykazach załóg niewielkich punktów umocnionych, gdzie występują w małych liczebnie oddziałach. Ich organizacja jest odbiciem organizacji jednostek janczarów. Jednostka azabów zwana była džemat (cemaat). Dżemat dowodzona była przez agę, który do

pomocy miał swojego zastępcę (kethüda) i pisarza (kâtib) oraz chorążego (bayraktar). Dżemat składała się z kilku mniejszych jednostek zwanych oda lub bölük. Trudno jest określić liczebność dżemat, jak również ody. Ta ostatnia mogła liczyć od 7 do 30 ludzi. Dżemat z kolei był wielkości chorągwi czy kompanii i liczył ok. 60-120 ludzi, czasem więcej.

Brak jest jednak wzmianek o jakimś uszykowaniu armii wykorzystującym tak małe jednostki. Wydaje się, że Turcy na polu bitwy nie wykorzystywali takiej organizacji i łączyli kilka – kilkanaście dżemat w większą grupę, którą było łatwiej dowodzić.

## Uzbrojenie

Jako formacja nieregularna i ochotnicza dysponowali szerokim asortymentem uzbrojenia: łuki, szable, tarcze, halabardy, topory itp. Broń palna była raczej słabej jakości i występowała w małej ilości.

## Taktyka

Azabów, jako formację nieregularnej piechoty, słabo wyszkolonej i wyposażonej, wykorzystywano głównie do ataków czołowych lub krwawych szturmów mających na celu osłabienie przeciwnika. W późniejszym okresie występowali głównie jako załogi mniej istotnych pogranicznych twierdz.

## AZABOWIE

## Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Azabowie wojownicy	10	2	5	3	2	0	Broń ręczna	0	WW	Hołota Słaba dyscyplina taktyczna
							Tarcza <sup>2</sup>	0	WW	
							Włócznia <sup>2,5</sup>	0	WW	
							Halabarda <sup>2</sup>	1/2	WW	
Azabowie strzelcy	10	2	5	3	1	2	Broń ręczna	0	WW	
							Łuk <sup>5,4</sup>	0/-1	10/30	
							Licha strzelba <sup>2</sup>	1/0	10/20	

- Azabowie zorganizowani byli teoretycznie w małe oddziały zwane džemat. Nie była to jednak najczęściej jednostka samodzielna. Z tego powodu w Listach Armii azabowie występują najczęściej zgrupowani w watahy (których liczebność każdorazowo listy regulują).
- Wataha azabów uzbrojony jest w jedną z poniższych opcji:  
Azabowie – wojownicy:  
- Broń ręczna, tarcza, włócznia  
- Broń ręczna, halabarda  
Azabowie – strzelcy:  
- Broń ręczna, luk  
- Broń ręczna, licha strzelba
- Wataha azabów może składać się z samych wojowników, samych strzelców lub mieć mieszany skład. W pierwszym i drugim przypadku cała musi być uzbrojona tak samo. W przypadku mieszanej watahy użyj poniższej zasady:

Wataha może mieć dwa ustawienia – ze strzelcami z przodu, lub ze strzelcami z tyłu. Zamienienie miejscami strzelców i wojowników wymaga jednego Manewru w Ruchu, lub Manewru Specjalnego.

Gdy strzelcy są z przodu strzelają normalnie, gdy znajdują się z tyłu za każdą podstawkę rzucasz tylko 1 kostką. Cała Jednostka ponosi straty równomiernie. Gdy strzelców i wojowników jest po równo gracz decyduje, którą podstawkę zdjąć. Gdy liczba nie jest równa, należy zdjąć podstawkę tej części formacji, która jest liczniejsza.

- Łatwiej jest prowadzić ostrzał na dużych dystansach z ziemi niż z konia. Stąd maksymalny zasięg łuków u azabów wynosi 30 cm.
- Włócznie azabów powinny mieć ok. 2,5 cm długości (należy je przyciąć).



### Historia formacji

Jedną z bardziej interesujących formacji jazdy osmańskiej są jeźdźcy wyborowi zwani deli, czyli szaleni, którzy wyłonili się z nieregularnej formacji akindzi. Zainteresowanie tą nietypową formacją, powiązaną z bractwami religijnymi, wynika z jej elitarności, interesującego ubioru podobnego do husarii oraz nadbudowy ideologicznej pełnej symboliki (skrzydła, pióra, skóry dzikich zwierząt). Deli stanowili formację niewielką liczebnie, nie odgrywali więc zasadniczej roli w bitwach i kampaniach, rzadko też są wzmiankowani w źródłach. Według P. Ricault'a deli byli Bośniakami albo Albańczykami i stanowili osobistą gwardię Wielkiego Wezyra. Miało być ich 100-400 zależnie od zamożności wezyra. Od czasów gdy władzę przejęli wezyrowie z rodziny Koprulli mieli oni utrzymywać 2000 delich. Jako rodacy (Albańczycy) byli oni wierniejsi od Turków i uniemożliwiali janczarom i sipahom zamachy na wezyra. Może to być tym samym wzmiankowana w kontekście wyprawy wiedeńskiej gwardia albańska Kara Mustafy.

### Organizacja

Deli to rodzaj osmańskiej lekkiej jazdy utrzymywanej przez Wezyra i prawdopodobnie niektórych paszów i bejlerbejów na granicy z krajami chrześcijańskimi. Na czele wszystkich deli stał deli baszy. Formowani byli zapewne w chorągwie, jednak niewiele wiadomo więcej na temat wewnętrznej struktury tych oddziałów.

### Uzbrojenie

Deli posługiwali się całym asortymentem uzbrojenia typowym dla osmańskiej jazdy, a więc kopiami (np. z proporczykami z czerwono-żółtej tafty), szablami, nadziakami, koncerzami itp. Kopie miały być w typie węgierskim, a więc byłyby to kopie niemal identyczne z husarskimi (w przeciwieństwie do krótkich kopii/długich włóczni zwanych mizrak). Delich wybierano często spośród wielkich siłaczy. Na rycinie w albumie Nicolasa de Nicolay (ok. 1555r.) deli dosiada rumaka w skórze drapieżnego zwierzęcia, przy krótkich strzemionach, z ostrogami typu węgierskiego. Charakterystyczne przy postaci jest orle skrzydło, co więcej jeździec ma także pióra w przybraniu głowy. Deli używali także tarcz, często z symbolicznymi znakami lub przystrojonych piórami drapieżnych ptaków. Na niektórych rycinach widać również ślady po samookaleczeniu się, co było najwyraźniej popularną u nich praktyką. Poza tarczami Deli nie używali uzbrojenia ochronnego.

### Taktyka

Jeźdźcy deli odznaczali się wielką bitnością, zwykle rozpoczynali bitwy w walkach harcowniczych, często zapewne pod wpływem środków odurzających. Działali raczej w małych grupach lub indywidualnie i nie stanowili większych formacji. Odgrywali może pewną rolę w działaniach harcowniczych przed bitwą, jednak stanowiąc maleńki procent całości armii polowych wtapiali się w masę kawalerii osmańskiej, nierzadko bardzo bogato przystrojonej.

## DELI

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Deli	20/420	3	5	5	2	0	Broń ręczna Kopia husarska <sup>2</sup> Koncerz Tarcza	0 0/3 0/1	WW WW WW WW	Harcownicy Zwiadowcy

#### 1. Środki odurzające

Niektórzy badacze przypuszczają, iż deli przed bitwą odurzali się.

*Środki odurzające wywołują następujące efekty:*

*Deli nie mogą tworzyć Skwadronów.*

*Wszystkie testy Morale (także przy przegranej w Walce Wręcz) wykonuje się zawsze na bazowym Morale Delich. Nie można na nie w żaden sposób wpływać (także przerzucać). Dodatkowo wszystkie testy Morale nie związane z walką (a więc nie związane ze stratami przy ostrzale lub z Walką Wręcz) są automatycznie zdane.*

*Niezdany test Morale nie powoduje Dezorganizacji czy Ucieczki. Zamiast tego jeżeli w wyniku testu Jednostka zosta-*

*łały Zdezorganizowana to traci 1 punkt Siły a jeżeliby Uciekła – 2 punkty Siły. Deli ignorują Zniesienie własnego pułku jak również Dezorganizację spowodowaną przez nieudaną Szarżę.*

*Deli nie mogą otrzymać Rozkazu Obrona. Dodatkowo Jednostka delich, która ma na początku Fazy Rozkazów Jednostkę wroga w polu widzenia i odległości 20 cm, otrzymuje natychmiast darmowy, odkryty Rozkaz Szarża, którego nie można zmienić.*

2. Deli używali długich kopii podobnych do husarskich. Powinny mieć one 4,5-5 cm długości (należy je przyciąć).





## Gönüllü

### Historia formacji

Prowincjonalna jazda lekka (jazda Serhad kulu) odgrywała w wojskowości osmańskiej ważną rolę poczynając od ochotników akindzi, którzy służyli bez żołdu licząc jedynie na łupy z kampanii. Z czasem akindzi zniknęli ale w XVI i XVII wieku utrzymały się jeszcze inne rodzaje jazdy pogranicznej.

Gönüllü (od tur. Gönül – serce) byli to ochotnicy służący najczęściej jako lekka jazda. Część z nich służyła w armii polowej a część jako garnizony fortec. W tym drugim przypadku odbywali także służbę pieszo, choć nie zawsze. Jako lekka jazda stacjonująca w garnizonach byli często wykorzystywani do rajdów na terytorium nieprzyjaciela.

Gönüllü byli muzułmanami, którzy zdecydowali się poświęcić wojaczce – czasem z pobudek religijnych a czasem materialnych. Wielu było synami janczarów, timariotów lub ich sług – dżebelü, jak również byłymi posiadaczami timarów czy dezertarami z regularnej armii, którzy zdecydowali się na służbę jako ochotnicy licząc na przywrócenie do łask i odzyskanie majątku. Jako, że po śmierci timarioty lub zaima jego ziemie natychmiast trafiały do skarbu i były rozdysponowywane, męstwo na placu boju (choćby na pokaz) mogło zostać natychmiast nagrodzone. Jak pisze P. Ricault w czasie

pewnego szturmu jedno lenno przechodziło 8 razy z rąk do rąk, po tym jak kolejni właściciele ginęli krótko po jego otrzymaniu. Inni gönüllü walczyli z kolei za wiarę i obietnicę raję po śmierci na polu walki. Tak czy inaczej morale i motywacja formacji były dość wysokie.

W 17 wieku gönüllü stanowiący załogi twierdz otrzymywali też zapłatę. Czasami zapłata ta była bardzo wysoka – np. wg. rachunków z twierdzy Ujwar (Nowe Zamki) gönüllü otrzymywali najwyższe płace spośród załogi twierdzy.

### Organizacja

Tak jak wojska kapikularne gönüllü byli zorganizowani w jednostki zwane džemat, składające się z kilku bölüków każda. Na czele džematu stał aga wspomagany przez zastępcę (kethüda). Bölük liczył ok. 10-30 ludzi i był dowodzony przez bölük baszę.

### Uzbrojenie

Uzbrojenie lekkiej jazdy prowincjonalnej zależało do możliwości i preferencji każdego z jeźdźców. W przypadku gönüllü były to najczęściej szable, dzidy, kałkany i łuki. Jazda ta w zasadzie nie używała uzbrojenia ochronnego (poza kałkanami).



### Taktyka

Gönüllü byli używani do zadań typowych dla lekkiej jazdy: zwiadu, działań osłonowych, rajdów na terytorium nieprzyjaciela itp. W czasie bitwy wspomagali sipahów prowadząc działania oskrzy-

dlające i rażąc przeciwnika ostrzałem z łuków. Wydaje się natomiast, że gönüllü chętniej niż inne formacje lekkiej jazdy brali udział w bezpośredniej walce. Byli gotowi na wielkie poświęcenie licząc na nagrodę czy to za życia czy po śmierci.

## DZEMAT GÖNÜLLÜ

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Gönüllü	20/420	2	6	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Lekka jazda
Gönüllü z dzidami	20/420	2	6	4	2	1	Łuk	0/-1	10/20	Rabusie
							Dzida <sup>2</sup>	1/0	WW	
							Kalkan <sup>3</sup>		WW	
							Dziryt <sup>1</sup>	0	5	

- Dziryty**  
Część gönüllü była wyposażona w dziryty.  
Raz na bitwę – w pierwszej w bitwie Szarży lub Kontrszarży możesz obrzucić wroga dzirydami (na zasadach Strzału w Szarży). Nie powoduje to utraty amunicji, ani nie potrzebujesz amunicji by tak zaatakować.
- Jako modeli gönüllü z dzidami możesz użyć zestawu OTT-5 Beszli. Dzidy powinny mieć ok. 2-2,5 cm długości (należy je przyciąć).
- Część gönüllü (zarówno zwykłych jak i z dzidami) można wyposażać w kalkany – szczegóły w Strukturze Armii.







## Beszli

### Historia formacji

Kolejną formacją prowincjonalnej jazdy byli beszli – z tur. bez – pięć. Oprócz nazwy beszli jazda ta nazywana była farysami (z arab. faris – jeździec), atli ulufeli (płatny konny) lub ulufeciyan-i sari (płatny jeździec). Nazwa beszli wywodzi się z kolei od tego że początkowo płacono im po 5 akcza dziennie. Nazwa ta pozostała w użyciu nawet w XVII wieku, gdy płace wzrosły do 13-15 akcza. Czasem nazwy beszli używano również w stosunku do prowincjonalnej piechoty (tak jak w przypadku gönüllü).

Beszlich zaciągano z rodzin żyjących na pograniczu, jeden jeździec z kilku rodzin. Ich zadania ograniczały się do osłony pogranicza oraz zadań rozpoznawczych. Stanowili część garnizonów w fortach pogranicznych (tzw. palankach) i opłacani byli przez zarządców prowincji.

Do tej samej kategorii można zaliczyć kawalerię z oczaków (z tur. ocak – „palenisko, komin, ognisko”). W oczaki zgrupowani byli Cyganie i niektórzy Muzułmanie z rejonów przygranicznych. Oczak liczył 30 osób z których każdego roku 5 (zwanym eszkingi – ochotnicy) zobowiązanych było do służby wojskowej. Kawaleria z oczaków była często wysyłana wraz z Tatarami na rajdy w głąb Rzeczpospolitej, Rosji czy innych krajów. Pozostałych 25 osób z oczaków zwanych było Jamak. Ci na każde

5000 akcza renty z posiadłości, musieli wystawić jednego sługę na wyprawę. Zadaniem tych sług było towarzyszenie artylerii, ochrona taborów, zdobywanie zaopatrzenia i przygotowanie dróg i mostów dla armii. Z kolei część rodzin w Bułgarii była zobowiązana do co rocznego przygotowywania siana i słomy, a także paszy dla koni.

### Organizacja

Tak jak wojska kapikularne beszli byli zorganizowani w jednostki zwane džemat, składające się z kilku bölüków albo od każda. Na czele džematu stał aga wspomagany przez zastępcę (kethüda) i chorążego (alemdar). W większych oddziałach znajdował się też pisarz (kâtib) i posłaniec – czausz (çavuş). Bölük lub oda liczyły ok. 10-30 ludzi i były dowodzone przez bölük baszę lub oda baszę.

### Uzbrojenie

Uzbrojenie lekkiej jazdy prowincjonalnej zależało do możliwości i preferencji każdego z jeźdźców. W przypadku beszli było ono bardziej zestandaryzowane niż u gönüllü. Składały się nań szable, dzidy, dziryty, kalkany i łuki. Jazda ta używała uzbrojenia ochronnego jedynie sporadycznie.



### Taktyka

Beszli byli używani do zadań typowych dla lekkiej jazdy: zwiadu, działań osłonowych, rajdów na terytorium nieprzyjaciela itp. Prowadzili akcje i nie spodziewane wypadły na małe przygraniczne forty nieprzyjaciela. Jako załogi garnizonów zagrażali również tyłom maszerującej armii wroga i jego li-

niom komunikacyjnym, zmuszali go zatem do stosowania blokady wokół mijanych twierdz. W czasie bitwy wspomagali sipahów prowadząc działania oskrzydłające i rażąc przeciwnika ostrzałem z łuków i od czasu do czasu bezpośrednimi atakami.

## DŻEMAT BESZLI

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Beszli	20/420	2	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Lekka jazda
Doborowi beszli	20/420	3	5	4	2	1	Łuk	0/-1	10/20	Zwiadowcy
							Dzida <sup>2</sup>	1/0	WW	
							Kalkan <sup>3</sup>		WW	
							Dziryt <sup>1</sup>	0	5	

1. **Dziryty**  
Część beszli była wyposażona w dziryty.  
Raz na bitwę – w pierwszej w bitwie Szarzy lub Kontrszarzy możesz obrzucić wroga dzirydami (na zasadach Strzału w Szarzy). Nie powoduje to utraty amunicji, ani nie potrzebujesz amunicji by tak zaatakować.
2. Zestaw OTT-5 Beszli pozwala na wystawienie doborowych beszli – wyposażonych w dzidy. Dzidy powinny mieć ok. 2-2,5 cm długości (należy je przyciąć). Jako modeli beszli bez dzid można użyć zestawu OTT-4 Göniüllü.
3. Część beszli (zarówno zwykłych jak i doborowych) można wyposażać w kalkany – szczegóły w Strukturze Armii.





Segbani, sekbanı,  
sejmenı, semtenı

### Historia formacji

Segbani określani często w naszej literaturze mianem sejmenów należeli do wojsk serhad kulu (po graniczne formacje prowincjonalne na usługach sandżakbejów i bejlerbejów). W literaturze występuje też czasem nazwa sarica. Jak uważa Halil Inalcik segbani byli oddziałami zaciąganyymi za żołąd na prowincji, głównie byli to Anatolijczycy. Segbani rekrutowani byli przeważnie spośród młodych, bezrolnych wieśniaków, którzy opuścili swoje domy – stąd raczej nie było problemów z chętnymi do służby, a oddziały te osiągały okresowo znaczącą liczebność. Były to wojska pomocnicze. W XVII w. z uwagi na potrzebę posiadania coraz większej ilości piechoty z bronią palną, zaczęto zaciągać segbanów by uzupełnić załogi twierdz i wojska państwowe.

Sekbanów zaciągano podobnie jak azabów. Wysyłano czausza z listem sułtańskim zezwalającym na werbunek i sztandarem (najczęściej czerwonego koloru). Czausz nakłaniał ochotników do wstąpienia do jednostki obiecując wypłacenie żołdu. Sztandar niesiony przez czausza stawał się sztandarem nowo sformowanego oddziału, jego dowódcą zostawał natomiast jakiś oficer janczarski. Poza jednak dyskusyjną wartością bojową tych, raczej mało zdyscyplinowanych oddziałów, były z nimi duże kłopoty. Segbani, którym państwo, za pośrednictwem prowincjonalnych gubernatorów, nie było w stanie zapłacić żołdu lub kiedy dochodziło do demobilizacji dużych ilości tych wojsk, tworzyli bandy rozbójnicze grabiące ludność. Inalcik mówi wtedy o Anatolii jak o Francji po wojnie stuletniej – plądrowanej przez rozformowane oddziały wojskowe. Część ostrzelanych oddziałów

segbanów została przeformowana, przeszkolona i uczyniono z nich jednostki Tufekczii.

W wojskach prowincjonalnych jak pisze Ricault segbani mieli m.in. za zadanie strzec taborów kawalerii, a sarica – piechoty. W takiej sytuacji segbani mieli jeździć konno, jak dragoni.

### Organizacja

Segbani byli formowani w niewielkie jednostki zwane böyük. Jednostka ta dowodzona była przez oficera nazywanego ser böyük (w przypadku wojsk państwowych lub garnizonowych – janczara). W przypadku wojsk prowincjonalnych struktura nie jest znana, jednak segbani musieli w nich formować większe jednostki, gdyż często zaciągano ich wielką ilość.

### Uzbrojenie

Segbani nie używali uzbrojenia ochronnego. Wyposażeni byli w długą broń palną oraz broń do walki wręcz. Broń palna dostarczana segbanom była najniższej jakości. Ponadto zazwyczaj brakowało im odpowiedniego wyszkolenia strzeleckiego stąd trudno ich określić jako piechotę typu strzelczego ale raczej piechotę, która mogła czasami strzelać...

### Taktyka

Formacja ta była traktowana zazwyczaj jako zło konieczne i wykorzystywana była podobnie jak Azabowie jako mięso armatnie. Segbani rzucający byli więc do najcięższych zadań: krwawych szturmów, zmasowanych ataków i jako osłona bardziej wartościowych formacji armii imperium.

## SEGBANI

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Segbani	10	2	4	3	1	2	Broń ręczna Licha strzelba	0 1/0	WW 10/20	Hołota Słaba dyscyplina taktyczna Rabusie Niesubordynowani

1. W teorii segbani jeździli konno a walczyli pieszo jak dragoni, a sarica byli piechotą, jednak formacja ta była na tyle słabo wyszkolona, że użycie ich jako dragonów na polu bitwy wydaje się mało prawdopodobne. Z tych powodów obie te jednostki traktujemy jako piechotę.
2. Segbani zorganizowani byli teoretycznie w małe oddziały zwane böyük. Nie była to jednak najczęściej jednostka samodzielna. Z tego powodu w Strukturze Armii segbani występują najczęściej zgrupowani w watahy (których liczebność każdorazowo struktury regulują).
3. Można im dokupić kobylice.





## Janczary

### Historia formacji

Janczary (tur. *yeniçeri*, czyli nowe wojsko) powstał najprawdopodobniej w 1330 roku za panowania sułtana Orhana. Było to wojsko rekrutowane systemem, przeprowadzanej zwykle co kilka lat, branki chłopców z podbitych narodów chrześcijańskich zwanej *dewszirme*. Ta doskonała regularna piechota, istniejąca na przestrzeni kilkuset lat, odcisnęła ogromne piętno na wszystkich elementach wojskowości tureckiej poczynając od taktyki, a na kwestiach społecznych kończąc. Skoszaroni janczary, którym zakazywano zakładania rodzin, ustawicznie ćwiczeni w rzemiośle wojennym, faktycznie przez kilka wieków stanowili elitę wojsk tureckich.

Od drugiej połowy XVI wieku rekrutację rozszerzono także na rodowitych Turków, co pozwoliło znacznie zwiększyć liczebność formacji do około 50 tys. ludzi w połowie wieku XVII. W tym czasie ich wartość bojowa była już jednak znacznie mniejsza. Zmniejszono bowiem czas szkolenia, rozszerzono zaciąg na ludzi przypadkowych, zezwolono janczarom na zajmowanie się handlem czy rzemiosłem oraz na zakładanie rodzin, co nie mogło pozostać bez wpływu na wartość tej formacji. P. Ricault liczebność korpusu janczarów pod koniec XVII w. ocenił nawet na 100 tys. ludzi jednak z tego jedynie 20 tys. było właściwymi żołnierzami. Reszta pobierała żołd i korzystała z przywilejów janczarów, ale pełniła tylko funkcje pomocnicze.

Kłopotliwe dla rządzących były także częste bunty janczarów. Kiedy zlikwidowano korpus janczarów

w I połowie XIX wieku, była to już formacja anachroniczna i szkodliwa dla państwa. Warto jeszcze wspomnieć, że istniała również formacja kadetów – adżemi, przygotowujących się do służby w janczarach w znajdujących się w Stambule szkołach kadetów (*agemolan*). Kadetów można było łatwo rozpoznać po stożkowatych, szpiczastych czapkach. Janczary zawsze golili swoje brody – mogli tylko nosić wąsy. Ogolona twarz była symbolem ich niewolnictwa. Stąd, gdy tylko udało się któremuś awansować i otrzymać urząd lub zostać zwolnionym z obowiązku służby, natychmiast zapuszczał brodę by pokazać, że jest wolnym człowiekiem.

### Organizacja

Korpus janczarów dzielił się na jednostki o różnym przeznaczeniu, które różniły się kształtem czap, barwą kaftanów oraz znakami. W chwili największego rozkwitu formacji było 196 pułków znanych w literaturze pod nazwą *oda* lub *orta*, o różnej sile (od 100 do 500 ludzi). *Ody* (*orty*) były to oddziały, które przebywały razem w jednym pomieszczeniu – budynku lub namiocie. W czasie wyprawy wiedeńskiej jedne *ody* liczyły 150 janczarów, podczas gdy inne tylko 40-50. Na czele *ody* miał zazwyczaj stać *czorbadży* (odpowiednik kapitana), zastępowany zazwyczaj przez *odabaszę*. Oprócz tego *oda* miała kwatermistrza, chorążego (*bajrakter*), „kucharza”, „pomocnika kucharza” i „nosiciela wody”. Te trzy ostatnie funkcje były raczej tytularne i wiązały się z różnymi przywilejami (głównie wyższym żołdem). Cztery specjalne oddziały janczarskie, *ody* 60-63, złożone z olbrzymiego wzrostu żołnierzy mańku-



tów, tworzyły gwardię „przy strzemienu” sułtana. Ponieważ ochraniali oni sułtana w czasie pochodu lub bitwy od lewej strony, nosili nazwę solaków (tur: sol, czyli lewy). Osobistą gwardię sułtana i wysokich urzędników stanowili żołnierze janczarscy idący po prawej stronie, czyli pejkowie (pers: pejk), w staropolskim zwani pajukami. Pejkowie nosili na głowach charakterystyczne kopulaste hełmy ze złocistej miedzi, a uzbrojeni byli w topory na długich trzonkach i kindżały (handzary). Pejków miało być w sumie 60.

Według tradycji 196 pułków podzielonych było na: 34 oddziały sekbanów, 61 bölüków i 101 oddziałów zwanych džemaat. Wg P. Ricault od było tylko 162 z czego 80 starych (eskai odalar) a 82 nowe (yeni odalar).

Jeszcze inny podział i nazewnictwo odnajdujemy w defterach (dokumentach administracyjnych) garnizonów. Tam janczarzy podzieleni są na džematy i bölüki. Dżematy stały wyżej w hierarchii i wg przypuszczeń mogły się składać z kilku bölüków. Dowódca pierwszego džematu był jednocześnie agą janczarów w danym garnizonie. Do pomocy miał swojego zastępcę (kethüda) i pisarza (kâtib) oraz chorążego (alemdar). Prawdopodobnie tradycyjne nazewnictwo (ody/orty) jest po prostu uogólnieniem, a właściwy podział janczarów to džematy, dzielące się na bölüki (choć były też bölüki samodzielne). Zdecydowaliśmy się zatem na przyjęcie takiego właśnie systemu.





## Uzbrojenie

Przez długi czas podstawową bronią strzelecką janczarów był łuk refleksyjny, używany przez cały czas z lubością przez jazdę turecką. Janczarzy posługiwali się łukiem po mistrzowsku i wiele relacji podkreśla, że na wojska chrześcijańskie sypał się istny grad strzał przebijających nierzadko tarcze i pancerze.

W XVI wieku janczarzy zamienili łuki na muszkiety lontowe, a następnie (w drugiej połowie XVII wieku) na muszkiety skałkowe, które zwano potocznie strzelbami janczarskimi lub janczarkami. Były to ciężkie muszkiety o kalibrze około 20 mm, których używano bez forkietu, dlatego mocno „kopały”. Początkowo Turcy stosowali serpentynowy zamek lontowy, ale w ciągu wieku XVII zapoznali się z zamkiem skałkowym typu hiszpańskiego (miquelet). Generalnie jednak w wojsku tureckim, także wśród janczarów, przedkładano nad walkę ogniową gwałtowne ataki na białą broń, w których można było wykazać indywidualną odwagę.

Podstawową bronią sieczną janczarów była szabla. Inną z broni tradycyjnie wiązanych z janczarami był jatagan, który był bronią jednosieczną, o głównej średniej długości (ok. 50 cm), wygiętej sierpowato, z rękojeścią oprawną w kość lub metal. Jego używanie w XVII wieku budzi jednak sporo kontrowersji wśród bronioznawców. Bardzo popularną bronią, także wśród janczarów, był kindżał (handżar), czyli długi nóż bojowy o głównej dwusiecznej.

Uzbrojenia ochronnego prości janczarzy nie nosili wcale, a ubrani byli w kolorowe, grube kaftany su-

kienne, szarawary i ciżmy. Wśród innych rodzajów wojska wyróżniały janczarów wysokie białe filcowe czapy, tzw. kecze, ozdobione z przodu „futurałem na łyżkę”. Freski z epoki przedstawiające oblężenie Malty z 1565 roku ukazują janczarów idących do szturm, którzy zasłaniają się charakterystycznymi tarczami typu węgierskiego.

## Taktyka

Janczarzy stanowili trzon piechoty osmańskiej, zazwyczaj 10-20% armii wyruszającej na kampanię. Reszta janczarów pozostawała w garnizonach rozsianych po całym imperium. Do ataku szli przy dźwiękach muzyki. Te ataki charakteryzowała duża gwałtowność i chęć dojścia do zwania na białą broń, co powodowało, że często takie żywiołowe natarcia okupowano dużymi stratami. Atakowali zazwyczaj w głębokich kolumnach, ale potrafili walczyć także w szyku rozproszonym. Raczej słabo radzili sobie z trzymaniem szyku i dyscypliną w czasie walki.

W obronie byli skuteczniejsi niż w ataku, tym bardziej, że dość często używali umocnień polowych, jak to miało miejsce w 1396 r. pod Nikopolis, czy w 1444 r. pod Warną. Pod St. Szentgotthárd (1664) zaciekle bronili się w zabudowaniach wsi Mogersdorf, pod Chocimiem (1673) bronili się zza wałów obozu, a pod Wiedniem (1683) zza murków i żywopłotów w winnicach. Bardzo często janczarzy okopywali się na zajmowanych pozycjach i osłaniali różnego rodzaju palisadami w szczególności przed atakiem jazdy przeciwnika.

## DZEMAT JANCZARÓW

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Janczarzy	10/+5	2	4	4	2	2	Broń ręczna Janczarka	0 2/0	WW 10/35	Słaba dyscyplina taktyczna <sup>2</sup>
Doborowi janczarzy	10/+5	2	5	4	2	2	Broń ręczna Janczarka	0 2/0	WW 10/35	Strzelanie szeregami <sup>2</sup>

### 1. Walka w rozproszeniu:

Ikonografia i źródła pisane zdają się potwierdzać tezę, iż janczarzy często walczyli w rozproszeniu, czasem tylko formując głębokie kolumny. Gracz może wystawić i działać janczarami w rozproszeniu:

Janczarzy mogą zaczynać grę w Szyku Rozproszonym. Mogą jako Manewr w ruchu/Manewr Specjalny, zmienić szyk z Rozproszonego na Normalny i odwrotnie. Nie mogą zmieniać szyku w trakcie szarzy. Przejście w Szyk Rozproszony wy-

maga dodatkowo wydania Punktu Rozkazu przez Dowódcę w zasięgu 20 cm (z wyjątkiem sytuacji, gdy oddział jest wystawiany w rozproszeniu na początku bitwy).

- Janczarzy w połowie XVII wieku to już tylko cień dawnej formacji. Daliśmy im niskie Morale i Słabą dyscyplinę taktyczną. Część jednostek była jednak dość dobrze wyszkolona. Te doborowe oddziały mają wyższe Morale, nie mają Słabej dyscypliny taktycznej i otrzymały możliwość Strzelania szeregami.
- Można im dokupić kobylice.





## Mehter

Mehter to po prostu turecka orkiestra wojskowa, przede wszystkim w korpusie janczarów. Mehter ma bogatą tradycję i jako swoista atrakcja muzealna istnieje nawet do dzisiaj. Dźwięki orkiestry wojskowej pełniły w armii tureckiej ważną rolę, nie tylko w obozie, ale także w natarciu. Rozlegająca się w osmańskich szeregach przeraźliwa, jazgotliwa muzyka podnosiła na duchu własne wojska, a działała demoralizująco na przeciwnika. Instrumentarium osmańskiej orkiestry było bardzo bogate. Stanowiły je min. bębny janczarskie, metalowe talerze, kotły, cymbały, piszczałki itp. Ewlija Czelebi pisząc o osmańskiej orkiestrze wojskowej w XVII wieku wspominał, że muzyka ta brzmi jak grzmot. Bez wątplenia była dla europejskiego

śłuchacza bardzo jazgotliwa i agresywna, miała więc określone znaczenie deprymujące żołnierzy na polu bitwy. Charakterystyczne dla muzyków osmańskich były długie powłóczyste, różnokolorowe szaty (m. in. czerwone). Wojskowa muzyka (marsze) oraz słowa powstawały w tzw. mehterhane, a w XVI i XVII wieku można wspomnieć o kilku wybitnych działających w nich kompozytorach osmańskich. Szczególne znaczenie miała orkiestra korpusu janczarów, ale niewielkie orkiestry często występowały również w wykazach garnizonów na prowincjach. Można stąd wysnuć wniosek, że muzyka wojskowa towarzyszyła Turkom nieustannie, nie tylko w czasie kampanii wojennych.

## MEHTER

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Mehter	10	2	4	3	1	-	Broń improvizowana	-1/-1	WW	Nie szarżuje

- Mehter ma 2 punkty Siły.
- Jednostka mehteru składa się z jednej podstawki o wymiarach 3 na 8 cm. Aby ją poruszyć trzeba jej wydać Rozkaz jak innym Jednostkom. Na potrzeby poruszania się, korzystania z osłon, Wycofywania się itp. mehter należy traktować jak kawalerię.
- Gra tej orkiestry miała działać motywująco na sojuszników i deprymująco na wrogów:
  - \* Janczarowie w zasięgu 20 cm od mehteru otrzymują +1 do testów Morale.
  - \* Wrogie Jednostki w zasięgu 20 cm od mehteru otrzymują -1 do wszystkich testów Morale.



## Sipahowie kapikularni

## Historia formacji

Wśród 6 pułków jazdy gwardii szczególnym prestiżem cieszyły się dwie pierwsze formacje gwardii korpusy sipahów i silahdarów. W sumie w II połowie XVII w miało być 12 tys. sipahów i silahdarów. Korpus sipahów zaciężnych (gwardii) zwany był sipahioglan – tzn słudzy sipahów. Ze względu na kolory jakie nosiły ich sztandary sipahowie gwardii zwani byli: "Kirmizi Bayrak" co oznacza Czerwone Sztandary. Choć byli młodszym odłamem, to od czasów Mehmeda III (przełom XVI i XVII w) byli stawiani wyżej niż

silahdarowie. Stało się tak po tym gdy w czasie jednej z bitew na Węgrzech korpus silahdarów zaczął w popłochu uciekać z pola walki i to sipahowie uratowali sytuację.

Ciężkozbrojni Silahdarowie („władający bronią”) byli najstarszą formacją jaka weszła w skład korpusu jazdy kapikularnej. Od koloru sztandaru żołnierze tej formacji byli zwani "Sari Bayrak" – Żółte Sztandary. Cała osobista eskorta sułtana (Mutfaraca – ok. 400-500 osób) była rekrutowana wyłącznie z najlepszych spośród silahdarów. W XVI wieku ich liczebność nie przekraczała 2500 ludzi ale stale rosła i sięgnęła ponad 7000 na początku XVII wieku. W drugiej połowie wieku liczebność korpusu zmalała, tak że, wraz z sipahami było ich w sumie ok. 12 000.

Podobnie w wyniku buntów i przewrotów zmalał prestiż gwardii. Formacja ta cieszyła się początkowo estymą, jednak w XVII wieku z uwagi na bunty i przewroty pałacowe, podobnie jak janczarzy stała się kłopotliwa. Gdy w 1657 r. zdezerterowali z wyprawy dowodzonej przez wielkiego wezyra i udali się, by go oczernić przed sułtanem miarka się przebrała. Przywódca spisku został zamordowany a wraz z nim ok. 300 sipahów i silahdarów. Publiczne egzekucje ściągnęły na nich nienawiść tłumu, a prestiż formacji niemal całkowicie upadł.

## Organizacja

Trudno powiedzieć coś pewnego o organizacji i liczebności korpusów sipahów i silahdarów. Zarówno silahdarowie jak i sipahowie gwardii stawiali się na wyprawę wraz z pocztem – kilku do nawet kilkudziesięciu osób. Nie byli jednak podzieleni na odpowiedniki chorągwi czy pułków. Nie było prowadzonych żadnych dokładnych rejestrów i popisów. Jedynie w listopadzie, gdy wypłacano żołd liczonego ilu żołnierzy po niego się stało. W czasie przemarszu sipahowie poruszali się małymi lub większymi grupkami – jak kto chciał. Na czas bitwy tworzyli ad hoc hufce o różnej liczebności.





### Uzbrojenie

Silahdarowie stanowili formację ciężkozbrojną, dobrze wyposażoną w strój ochronnych oraz w broń zaczepną, w tym przede wszystkim w kopię. Silahdarowie mogli sobie pozwolić na drogie, ale za to dobrze chroniące ciało jeźdźca zbroje typu kolczo-płytowego (juszmany lub bechtery), gdzie płytki były łączone plecionką kolczą, czy też zbroje zwane „lustrami”, gdzie duża kolistą płytą chroniła pierś wojownika, a od niej, połączone kolczą plecionką, rozchodziły się płyty mniejsze chroniące boki i plecy. W drugiej połowie wieku pancerze te były już jednak w znacznej mierze nie używane. Głowę chronił szyszak, z nosalem, osłoną policzków i nakarczek (podobny do szyszaka husarii) lub

tw. hełm turbanowy. Ciężkozbrojny jeździec osmański nie gardził także osłonami na przedramiona (karwasze) i na łydki (buturłyk).

W wieku XVII konie zapewne nie były już opancerzone, co można zaobserwować we wcześniejszych okresach (choć pod Wiedniem zdobyto kilka końskich pancerzy).

Uzbrojenie ochronne sipahów było prawdopodobnie lżejsze niż u silahdarów, chociaż zapewne nie było żadnej standaryzacji w tej kwestii. W XVII wieku chętniej zapewne sięgano po pancerze kolcze, karwasze i buturłyki niż po ciężkie zbroje, zapewne nie spotykano już opancerzonych koni. Wśród wielu typów tarcz dominowała tarcza okrągła, zwana u nas kałkanem – spleciona przeważnie z prętów figowca i nici, mająca pośrodku okrągłą, lekko wypukłą płytę (umbo). Kałkan mógł być bardzo prosty, ale równie dobrze zdobiony, na przykład pokryty złotogłowiem, ze złocistą blachą i drogimi kamieniami. Swoje hełmy sipahowie często malowali w kolory jednostki (na czerwono). Podstawowymi rodzajami broni obu formacji była szabla i włócznia (mizrak). Wielu sipahów posiadało także dziiryty – oszczepy o długości ok. 60-70cm wykonane z trzciny indyjskiej i zaopatrzone w długi, stalowy grot. Potrafili nimi ciskać bardzo zręcznie i celnie, a także w pełnym galopie podnosić z ziemi. Do siodła sipahowie troczyli pałasze lub koncerze. Wielu uzbrojonych było w łuki albo broń palną (pistolety, bandolety). Uzbrojenie zaczepne silahdarów było podobne jak u sipahów: szabla, troczony do siodła pałasz lub koncerz i długa włócznię (mizrak), do tego niektórzy posiadali dziiryty albo pistolety. Mizrak prawdopodobnie wyparł używaną w XVI w kopię (nie spotyka się jej w opisach). Jego długość była zresztą zbliżona do długości kopii i mógł być podobnie użyty.

### Taktyka

Sipahowie gwardii i silahdarowie byli jazdą impetyczną, zdolną do wykonania szarż w pełnym galopie, na wzór polskiej husarii. Byli jednak od niej gorzej wyszkoleni i nie potrafili trzymać szyku. Preferowano starcia na białą broń, gdzie można było wykazać się osobistą odwagą. Tradycyjnie przed szarżą wznoszono okrzyk „Allah! Allah!” i szarżowano do trzech razy. Jeżeli trzecia szarża nie przyniosła rozstrzygnięcia, jeźdźcy rezygnowali z kolejnych i wycofywali się z pola bitwy. Sipahowie w czasie bitwy stawali po prawej ręce głównodowodzącego (zwykle sułtana lub wezyra). Pełnili rolę odwodu i osobistej ochrony wodza. Silahdarowie w czasie bitwy stawali na lewym skrzydle, zawsze w pobliżu sułtana jeśli był obecny. Ich honorowym zadaniem było bowiem strzeżenie sułtańskiego namiotu.





## SIPAHOWIE GWARDII

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Sipahowie gwardii	20/4+20	5	5	4	2	1	Broń ręczna Łuk/bandolet Kopia turecka <sup>3</sup> Pałasz/koncerz Kałkan Pistolet/Dziryt <sup>2</sup>	0 0 0/3 0/1 WW 0	WW 10/20 WW WW WW 5	Zaciąg towarzyski Mało amunicji

## 1. Walka w rozproszeniu:

Gracz może wystawić i działać sipahami w rozproszeniu: Sipahowie mogą zaczynać grę w Szyku Rozproszonym. Mogą jako Manewr w ruchu/Manewr Specjalny, zmienić szyk z Rozproszonego na Normalny i odwrotnie. Nie mogą zmieniać szyku w trakcie szarży. Przejście w Szyk Rozproszony wymaga dodatkowo wydania Punktu Rozkazu przez Dowódcę w zasięgu 20 cm (z wyjątkiem sytuacji, gdy oddział jest wystawiany w rozproszeniu na początku bitwy).

## 2. Dziryty i pistolety

Część sipahów była wyposażona w dziryty, a część w pistolety.

Raz na bitwę – w pierwszej w bitwie Szarży lub Kontrzarży możesz obrzucić wroga dzirytami (na zasadach Strzału w Szarży). Nie powoduje to utraty amunicji, ani nie potrzebujesz amunicji by tak zaatakować. Dodatkowo w pierwszej w bitwie rundzie Walki Wręcz otrzymujesz modyfikator +1 do trafienia, tak jakby jednostka użyła pistoletów. To również nie powoduje utraty amunicji.

## 3. Sipahowie nie mogą prowadzić ostrzału dopóki mają kopie. Mogą odrzucić kopie by przeprowadzić ostrzał. Kopie sipahów były to w zasadzie długie włócznie (mizrak). Powinny one mieć ok. 3-3,5 cm długości (należy je przyciąć).

## SILAHDAROWIE

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Silahdarowie	20/4+20	6	5	4	2	-	Broń ręczna Kopia turecka <sup>3</sup> Pałasz/koncerz Kałkan Pistolet/Dziryt <sup>2</sup>	0 0/3 0/1 WW 0	WW WW WW WW 5	Zaciąg towarzyski

## 1. Walka w rozproszeniu:

Gracz może wystawić i działać silahdarami w rozproszeniu: Silahdarowie mogą zaczynać grę w Szyku Rozproszonym. Mogą jako Manewr w ruchu/Manewr Specjalny, zmienić szyk z Rozproszonego na Normalny i odwrotnie. Nie mogą zmieniać szyku w trakcie szarży. Przejście w Szyk Rozproszony wymaga dodatkowo wydania Punktu Rozkazu przez Dowódcę w zasięgu 20 cm (z wyjątkiem sytuacji, gdy oddział jest wystawiany w rozproszeniu na początku bitwy).

## 2. Dziryty i pistolety

Część silahdarów była wyposażona w dziryty, a część w pistolety.

Raz na bitwę – w pierwszej w bitwie Szarży lub Kontrzarży możesz obrzucić wroga dzirytami (na zasadach Strzału w Szarży). Nie powoduje to utraty amunicji, ani nie potrzebujesz amunicji by tak zaatakować. Dodatkowo w pierwszej w bitwie rundzie Walki Wręcz otrzymujesz modyfikator +1 do trafienia, tak jakby jednostka użyła pistoletów. To również nie powoduje utraty amunicji.

## 3. Kopie silahdarów były to w zasadzie długie włócznie (mizrak). Powinny one mieć ok. 3-3,5 cm długości (należy je przyciąć).

W 1622 roku poseł polski w Stambule Krzysztof Żbaraski nader nisko ocenił tureckich sipahów, twierdząc, że mało który z nich używał kopii. Według niego najpopularniejszą bronią tureckiej jazdy był dziryt, który jednak miał się nadawać przede wszystkim do walki w rozsypane, a nie zwartym starciu.



## Tufekczci

## Historia formacji

Pośród wielu różnorodnych oddziałów osmańskiej piechoty dużą wartością bojową wyróżniali się tufekczci pełniący rolę „fazyliarów”. Tufekczci stanowili jedyną w swym rodzaju piechotę w armii sułtańskiej opartą na wzorach zachodnioeuropejskich. Powstanie tej formacji wymusił wzrost znaczenia broni palnej pod koniec XVII wieku, przy jednoczesnym spadku wartości bojowej janczarów, którzy przestali być już elitą. Nie bez znaczenia były tu zapewne doświadczenia wojen z Austrią. Tufekczci byli dobrze uzbrojeni w broń palną, charakteryzowali się dobrą dyscypliną i niezłym wyszkoleniem strzelczym. Podobno już w połowie XVI wieku w Egipcie występowali jako konna piechota (być może na wzór dragonów), ale w zdecydowanej większości byli po prostu piechotą. Źródła niewiele mówią na temat tej formacji, dlatego można przypuszczać, że liczebność tufekczci była niewielka.

## Organizacja

Niewiele wiadomo o organizacji tej formacji. Na jej czele stał tufekczci baszy, a oddziały były o stosunkowo niewielkiej liczebności (jak ody u janczarów). Wśród oddziałów piechoty nieliczne oddziały tufekczci stanowiły zapewne elitę.

## Uzbrojenie

Podstawą uzbrojenia była długa broń palna, zapewne najpierw arkebuz (XVI w.), przejściowo muszkiet z zamkiem kołowym importowanym z Europy (poł. XVII w.), a wreszcie flinta skałkowa. Uzbrojenie było w całości, jak się zdaje, pochodzenia zachodnioeuropejskiego, dlatego broń białą stanowił np. rapier, nie używany w innych formacjach osmańskich.

## Taktyka

Tufekczci stanowili wyborową piechotę strzelczą ze stosownym do tego szykiem ogniowym. Ich niewielka liczebność powodowała, że nie odgrywali jednak dużej roli w bitwach.



## DŻEMAT TUFEKTCZI

Piechota

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

1. Można im dokupić kozły hiszpańskie.



## Artyleria turecka

### Historia formacji

Do XV wieku Turcy byli prekursorami użycia na dużą skalę artylerii. Odlewane na miejscu działa przyczyniły się do upadku wielu twierdz, w tym oczywiście Konstantynopola. Rozwój artylerii osmańskiej przypada jednak na wiek XVI i XVII. To okres nie tylko największych tureckich podbojów, ale także okres, w którym zdecydowanie nad bitwami polowymi przeważają działania oblężnicze. Wbrew obiegowym opiniom o konserwatyzmie islamu, Porta była zdolna do szybkiego przyjmowania nowych idei i nowych technologii wojskowych z Zachodu i dotrzymywała kroku w dziedzinie artylerii państwu Europejskim co najmniej do końca XVII wieku.

### Organizacja

Na czele korpusu artylerii osmańskiej (topczy – puszkarzy i kumbaradży – bombardierów) stał topczy baszy. Korpus ten należał do wojsk stałych i zorganizowany był na wzór janczarów – w ody. Transportem sprzętu artyleryjskiego zajmowali się toparabadży – woźnice zaprzęgów, a samym sprzętem opiekowali się dżebedży.

### Uzbrojenie

Sprzęt artylerii odlewany był przede wszystkim w wielkiej ludwisarni w Stambule oraz ośrodkach prowincjonalnych, jak np. w Budzie. Turcy dysponowali przede wszystkim ciężkimi działami oblężniczymi, artyleria polowa odgrywała znacznie mniejszą rolę. Przykładowo pod Chocimiem było 15 dział oblężniczych (na 62), z których niektóre strzelały pociskami wagi 55 funtów. Podstawowym problemem osmańskiej artylerii była mała standaryzacja dział. Transport był oparty w dużej mierze na silnych zwierzętach pociągowych, takich jak woły. Ciężkie działa oblężnicze musiało ciągnąć nawet 20 wołów.

### Taktyka

Artyleria osmańska najlepiej spisywała się w trakcie oblężeń. W bitwach polowych z uwagi na małą mobilność i słabą współpracę z innymi jednostkami jej przydatność była ograniczona, chociaż starano się nadrabiać skuteczność – ilością.

## ARTYLERIA LEKKA

### Artyleria

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Şahaloz	10	2	5	4	1	1	Broń improwizowana <sup>2</sup> Kula	-1/-1 5	WW 25/60	Artyleria
Darbzen 300 dirhemów	10	2	5	4	1	1	Kula	7	40/80	
Darbzen 1 oka <sup>1</sup>	5	2	5	4	1	1	Kula	8	55/110	
						2	Kartacze <sup>3</sup>	3	30	

1. Darbzen 1 oka należy traktować przy poruszaniu jak średnie działo (porusza się 5 cm, a w zaprzęgu 10cm).
2. Załogi wszystkich rodzajów dział w Walce wręcz korzystają z Broni improwizowanej.
3. Z Kartaczy mogą korzystać wszystkie wymienione typy dział.

## ARTYLERIA ŚREDNIA

### Artyleria

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Darbzen 2 oka <sup>1</sup>	2	2	5	4	1	2 3	Broń improwizowana Kula Kartacze	-1/-1 10 4	WW 70/140 40	Artyleria

1. Darbzen 2 oka jest traktowany przy poruszaniu jak ciężkie działo (porusza się 2 cm, a w zaprzęgu 5cm).



## Zasady specjalne

### "Zapełniły się nimi góry i równiny"

Turecka armia była ogromna i chcemy zachęcić graczy do wystawiania w niej dużej ilości jednostek.

*Za każde pełne 30 podstawek (oprócz Dowódców) w armii otrzymujesz 1 darmowy Punkt Siły, który możesz przeznaczyć na wystawienie nowych Jednostek, Dowódców czy na ulepszenie uzbrojenia itp (ale tylko takich jakie są dostępne w Liście Armii). Punkt ten nie zwiększa Siły twojej armii, nie możesz też za wystawione za niego podstawki otrzymać dalszych darmowych Punktów Siły z tej zasady.*

### "Prawowierni w okopach swoich"

Jak pisze P. Ricaut każdy z timariotów i zaimów miał mieć 3-4 kosze i narzędzia i był zobowiązany do sypania szańców dla dział i janczarów.

*W bitwach, w których jest Obrońcą, gracz turecki może za darmo wystawić 1 element fortyfikacji na każde 5 podstawek sipahów lennych w armii. Wielkość elementów fortyfikacji określa Taktyka Umocnienia Polowe.*

### "Słabi to zwiadowcy..."

Segbani towarzyszący kawalerii poruszali się konno jak dragoni. Z uwagi na słabe wyszkolenie i brak wzmianek o ich bojowym użyciu jako dragonów, traktujemy ich jak piechotę. Tym niemniej nawet słabo wyszkoleni mogli się przydać w rozpoznaniu...

*Przy obliczaniu Punktów Zwiadu traktuj podstawki segbanów z pułku lub Podjazdu z tą zasadą tak jakby były podstawkami kawalerii (otrzymujesz 1 Punkt Zwiadu za każdą z nich).*

### "Allah!, Allah!"

Sipahowie tradycyjnie przed szarżą wznosili okrzyk Allah! Allah! Swoje szarże ponawiali trzykrotnie i jeżeli trzecia nie wyszła, to ich Morale spadało i często wycofywali się z bitwy.

*Położ przy podstawce dowódcy pułku lub Wodza Naczelnego (dla Poziomu II) 3 znaczniki. Za każdym razem, gdy jakaś Jednostka sipahów lub silahdarów z danego pułku lub całej armii, która posiada Rozkaz Szarża nie zda testu Morale lub przeprowadzi Nieudaną Szarżę, odrzuć jeden znacznik – test uznaje się za zdany. W Walce Wręcz dopóki są na stole znaczniki nie przeprowadza się testu Morale gdy jakaś Jednostka sipahów lub silahdarów przegra rundę walki. Zamiast tego odrzuca się znacznik i Jednostka Wycofuje się tak jakby zdała test. Jeżeli nie może się Wycofać dalej musisz odrzucić znacznik, a Jednostka Ucieka/zostaje zniszczona.*

*Gdy odrzucisz wszystkie znaczniki każdy nie zdany test Morale po przegranej Walce Wręcz dowolnej Jednostki sipahów lub silahdarów z danego pułku lub armii oznacza Ucieczkę (przy Ostrzale i innych testach Jednostka może dalej zostać Zdezorganizowana).*



### "Wojsko wybranym ożywione duchem"

Armia turecka zazwyczaj rozpoczynała bój z wielkim animuszem. Morale podnosiły zarówno obietnice nagród ziemskich (bohater mógł liczyć na nagrodę finansową bądź lenno) jak i raju dla tych, którzy poświęcą swe życie walcząc za wiarę. Stąd w armii wielu było ochotników liczących na poprawę swojej doli na tym czy też tamtym świecie.

*Możesz zdecydować się na zmotywowanie swoich żołnierzy. Kosztuje to tyle PS ile wynosi poziom rozgrywki (1PS dla Podjazdu, 2 PS dla Dywizji itp.): Połóż znacznik przy dowódcy Podjazdu albo Wodzu Naczelnym. Usuń znacznik, gdy jakaś turecka Jednostka (ale nie Sojusznicy) Ucieknie z pola walki lub zginie Dowódca, przy którym leży znacznik. Dopóki znacznik znajduje się na stole wydanie Rozkazu Szarża tureckiej Jednostce (ale nie Sojusznikom) kosztuje o 1 punkt Rozkazu mniej (ale minimalnie 1 punkt). Dodatkowo Jednostka z Rozkazem Szarża może przetrzymać nieudany test Wyszkożenia jeżeli przeprowadzi Nieudaną Szarżę.*

### Kontrakt serdengetczy

Czasami poszczególne ody, orty, bądź pułki janczarskie podpisywały specjalny kontrakt, w którym zobowiązywały się, że nie cofną się z pola bitwy, dopóki trzykrotnie nie powtórzą ataku. Kontrakt taki obowiązywał tylko do czasu jego wypełnienia, lub do czasu, gdy osoba, wobec której oddział się zobowiązał nie zniszczyła go.

*Możesz zdecydować, iż twój pułk podpisuje taki kontrakt. Zwiększa to Siłę pułku o 1. Dopóki kontrakt obowiązuje, Jednostki z pułku, który go podpisał stosują następujące zasady:*

- Nie mogą powstrzymać się przed ściganiem wroga.
- Jeżeli w Fazie Rozkazów w odległości 10 cm od Jednostki znajduje się jakaś Jednostka wroga (poza kawalerię), to Jednostka janczarów otrzymuje darmowy, odkryty rozkaz Szarża, którego nie można zmienić.
- Połóż na podstawie dowódcy pułku trzy znaczniki. Za każdym razem, gdy jakaś Jednostka z pułku nie zda testu Morale, lub pułk nie zda testu Motywacji, musisz odrzucić 1 znacznik a test zostaje automatycznie zdany. Możesz to zrobić po wykonaniu ewentualnego przetrzymania spowodowanego np. przez sztandar proroka (zasada ta zostanie opublikowana w przyszłości). W chwili, gdy wszystkie znaczniki zostaną odrzucone, lub zginie dowódca pułku kontrakt jest anulowany i wszystkie jego zasady przestają obowiązywać.





## Sojusznicy

*Dywizje tureckie mogą wystawić następujące pułki jako Sojuszników. W nawiasie podano lata, w jakich te pułki można wystawiać (ma to znaczenie przy kampaniach historycznych, a czasem także przy formowaniu dywizji).*

### **Armia ejaletu europejskiego (1648-76) i Armia ejaletu anatolijskiego (1648-76)**

*\* Możesz wystawić 3 dodatkowe pułki, o ile jeden z nich to Sojusznicy.*

*Możesz wystawić 2 pułki sojusznicze, ale każdy musi być innej nacji.*

Czambuł mirzy (1648-76)

Sereg jazdy szeklerskiej albo komitackiej (1661-62)

*\* Sereg jazdy szeklerskiej albo komitackiej można wystawić tylko jako szósty pułk w armii.*






## Podjazd z czałetów europejskich (1648-76)

Zasady specjalne:

"ZAPEŁNIŁY SIĘ NIMI GÓRY IRÓWNINY", "SŁABI TO ZWIADOWCY...",  
"WOJSKO WYBORNYM OŻYWIŁONE DUCHEM"




 Sandzakbey

Deli



### UWAGI:

- +1 PS za Age 
- 1 PS za zamianę 3 dżematów gönüllü lub bezszi po 3 podstawki na 3 dżematy po 2 podstawki (max 1 raz).
- \* Możesz zamienić maksymalnie 2 ale sipahów z podstawy Podjazdu na takiej samej wielkości dżematy gönüllü i/lub bezszi.
- +1 PS za 3 dodatkowe podstawki sipahów, gönüllü lub bezszi.
- +1 PS za 6 dodatkowych podstawek segbanów.
- +1 za wystawienie bötliku deli. Lista pokazuje liczebność bötlika w zależności od wielkości Podjazdu.

- \* Maksymalnie 1/2 al sipahów oraz 1/2 dżematów gönüllü i 1/2 dżematów bezszi może mieć kaskany.
- \* Maksymalnie 2 ale sipahów mogą mieć kopie. Nie możesz mieć więcej sipahów z kopiami, niż pozostałych sipahów.
- \* Maksymalnie 1/2 dżematów gönüllü może mieć włócznie.
- \* Maksymalnie 1/2 dżematów bezszi może być doborowa.
- \* Nie możesz wystawić więcej podstawek gönüllü niż sipahów. Nie możesz wystawić więcej podstawek segbanów niż sipahów.




## Podjazd z ejaletów anatolijskich (1648-76)

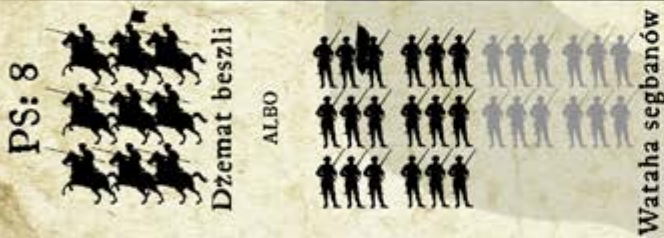
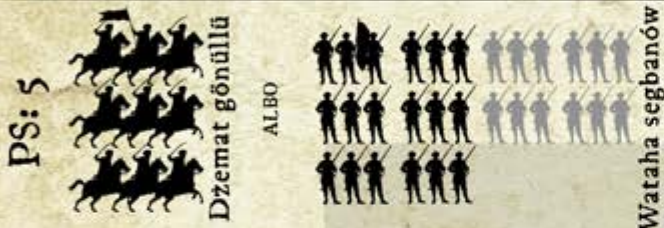
Zasady specjalne:

"ZAPEŁNIŁY SIĘ NIMI GÓRY I RÓWNINY", "SŁABI TO ZWIADOWCY...",  
"WOJSKO WYBORNYM OŻYWIŁONE DUCHEM"




 Sandzakbey

Deli



### UWAGI:

- +1 PS za Agę 
- 1 PS za zamianę 3 dżematów gönüllü lub bezzli po 3 podstawki na 3 dżematy po 2 podstawki (max 1 raz).
- \* Możesz zamienić maksymalnie 2 ale sipahów z podstawy Podjazdu na takiej samej wielkości dżematy gönüllü i/lub bezzli.
- +1 PS za 3 dodatkowe podstawki sipahów, gönüllü lub bezzli.
- +1 PS za 6 dodatkowych podstawek segbanów.
- +1 za wystawienie bölüku deli. Lista pokazuje liczebność bölüku w zależności od wielkości Podjazdu.

- \* Maksymalnie 1/2 al sipahów oraz 1/2 dżematów gönüllü i 1/2 dżematów bezzli może mieć kaskany.
- \* Maksymalnie 1/2 al sipahów może mieć włócznie.
- \* Maksymalnie 1/2 dżematów gönüllü może mieć włócznie.
- \* Maksymalnie 1/2 dżematów bezzli może być doborowa.
- \* Nie możesz wystawić więcej podstawek gönüllü niż sipahów.
- \* Sipahowie anatolijscy mogą tworzyć Skwadrony o maksymalnej wielkości 8 podstawek.




## Rajd tatarski (1648-76)

Zasady specjalne:

PŁYWANIE, DOSKONALI ŁUCZNIKI, DOBRZY WOJOWNICY, "TAM DUŻO MYŁYKÓW"  
(WSZYSTKIE TYLKO DLA TATARÓW)



 Aga (konno)

Kazindzi

PS: 4



Dżemat beszli



Dżemat beszli



Torhak ordynców



Torhak ordynców



PS: 5



Torhak ordynców

ALBO



Dżemat gönüllü

ALBO



Dżemat beszli



PS: 6



Torhak ordynców

ALBO



Dżemat beszli



PS: 7



Torhak ordynców

ALBO

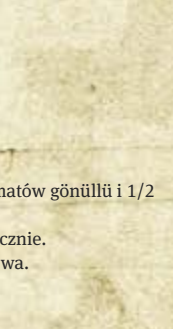


Dżemat gönüllü

ALBO



Dżemat beszli



### UWAGI:

-1 PS za zamianę 3 dżematów lub torhaków (gönüllü, beszli lub ordynców) po 3 podstawki na 3 dżematy/torhaki po 2 podstawki (max 1 raz).

\* Możesz zamienić 1 dżemat beszli z podstawy Podjazdu na torhak ordynców lub torhak ordynców na dżemat beszli.

+1 za wystawienie watahy kazindzi. Lista pokazuje liczebność watahy w zależności od wielkości Podjazdu.

\* Maksymalnie 1/2 torhaków ordynców oraz 1/2 dżematów gönüllü i 1/2 dżematów beszli może mieć kalkany.

\* Maksymalnie 1/2 dżematów gönüllü może mieć włócznie.


\* Maksymalnie 1/2 dżematów beszli może być doborowa.



# Wycieczka sił garnizonowych 1648 – 76

Zasady specjalne:  
"SŁABI TO ZWIADOWCY..."



 Aga (konno)

Azabowie

Segbani



## UWAGI:

- +1 PS za 3 dodatkowe podstawki gönüllü lub bezzli.
- +1 PS za wystawienie watahy azabów albo segbanów (za 2 PS możesz wystawić obie formacje).
- \* Maksymalnie 1/2 dżematów gönüllü i bezzli może mieć kałkany. Jeżeli żadna Jednostka w Podjeździe nie ma kałkanów, to możesz powiększyć watahy azabów i segbanów o 1 dodatkową darmową podstawkę.
- \* Maksymalnie 1/2 dżematów gönüllü może mieć włócznie. Jeżeli w Podjeździe masz przynajmniej 2 dżematy gönüllü i żaden z dżematów gönüllü nie ma

włóczni, to możesz powiększyć wybraną watahę (azabów albo segbanów) o 1 dodatkową darmową podstawkę.


- \* Maksymalnie 1/2 dżematów bezzli może być doborowa. Jeżeli w Podjeździe żaden z dżematów bezzli nie jest doborowy, to możesz powiększyć wybraną watahę (azabów albo segbanów) o 1 dodatkową darmową podstawkę.
- \* Podstawki uzyskane we wszystkich opisanych w Uwagach przypadkach się kumulują.



# Sandżaki sypahów lennych z ejaletów europejskich (1648-76)

Zasady specjalne:  
BRAK



 Sandzakbey



PS: 4

Ala sypahów europejskich

Ala sypahów europejskich

Ala sypahów europejskich

Ala sypahów europejskich

PS: 5

Ala sypahów europejskich

PS: 6

Ala sypahów europejskich

PS: 7



Ala sypahów europejskich

PS: 8

Ala sypahów europejskich



## UWAGI:


- +1 PS za Sandzakbeja  zamiast 
- +1 PS za 3 dodatkowe podstawki sypahów.
- \* Maksymalnie 1/2 al sypahów może mieć kalkany.
- \* Maksymalnie 2 ale sypahów mogą mieć kopie. Nie możesz mieć więcej sypahów z kopiami, niż pozostałych sypahów.
- +1 PS za wystawienie sandżaku jako sandżaku bośniackiego lub albańskiego
- W takim sandżaku wszystkie ale mogą mieć kopie. Możesz mieć tylko jeden taki sandżak w armii.



# Sandzak: sipahów lennych z ejaletów anatolijskich (1648-76)

Zasady specjalne:  
BRAK





 Sandzakbej

Dodatkowi sipahowie



## UWAGI:

+1 PS za Sandzakbeja  zamiast 

+1 PS za 3 dodatkowe podstawki sipahów.

\* W zależności od wielkości pułku otrzymujesz dodatkowe podstawki sipahów, które możesz dodać do dowolnej ali. Ala może liczyć maksymalnie 4 podstawki.

\* Sipahowie anatolijscy mogą tworzyć Skwadrony o maksymalnej wielkości 8 podstawek.

\* Maksymalnie 1/2 al sipahów może mieć kałkany.

\* Maksymalnie 1/2 al sipahów może mieć włócznie.



Prowincjonalne wojska nadworne  
z ejaletów europejskich (1648-76)

Zasady specjalne:  
"SŁABI TO ZWIADOWCY..."



■ ■ Aga (konno)



Deli

PS: 3

Dżemat bezszi

Dżemat bezszi

Dżemat bezszi

Dżemat bezszi  
albo gönüllü

Dżemat bezszi  
albo gönüllü

PS: 4

Dżemat gönüllü

ALBO

Wataha segbanów

ALBO

Wataha azabów

PS: 5

Dżemat bezszi

ALBO

Dżemat gönüllü

PS: 6

Dżemat bezszi

ALBO

Wataha segbanów

PS: 7

Dżemat bezszi

ALBO

Wataha azabów



UWAGI:

- +1 PS za Agę ■ ■ zamiast ■ ■
- +1 PS za 3 dodatkowe podstawki gönüllü lub bezszi.
- +1 za 6 dodatkowych podstawek segbanów.
- +1 za 5 dodatkowych podstawek azabów.
- +1 za wystawienie bölüku deli. Lista pokazuje liczebność bölüku w zależności od wielkości Podjazdu.

- \* Maksymalnie 1/2 dżematów gönüllü i 1/2 dżematów bezszi może mieć kaikan.
- \* Maksymalnie 1/2 dżematów gönüllü może mieć włócznie.
- \* Maksymalnie 1/2 dżematów bezszi może być doborowa.



# Prowincjonalnie: wojska nadworne z ejaletów anatolijskich (1648-76)

Zasady specjalne:  
"SŁABI TO ZWIADOWCY..."



■ ■ ■ Aga (konno)



Deli

PS: 3		Dżemat bezszi		Dżemat bezszi albo gönüllü		Dżemat bezszi albo gönüllü		Wataha segbanów
PS: 4		Dżemat gönüllü	ALBO		Wataha segbanów	ALBO		Wataha azabów
PS: 5		Dżemat bezszi	ALBO		Wataha segbanów			
PS: 6		Dżemat gönüllü	ALBO		Wataha segbanów			
PS: 7		Dżemat bezszi	ALBO		Wataha azabów			



**UWAGI:**

- +1 PS za Agę ■ ■ ■ zamiast ■ ■ ■
- +1 PS za 3 dodatkowe podstawki gönüllü lub bezszi.
- +1 za 6 dodatkowych podstawek segbanów.
- +1 za 5 dodatkowych podstawek azabów.
- +1 za wystawienie böliku deli. Lista pokazuje liczebność böliku w zależności od wielkości Podjazdu.

- \* Maksymalnie 1/2 dżematów gönüllü i 1/2 dżematów bezszi może mieć kałkany.
- \* Maksymalnie 1/2 dżematów gönüllü może mieć włócznie.
- \* Maksymalnie 1/2 dżematów bezszi może być doborowa.



# Półk janczarów (1648-76)

Zasady specjalne:  
KONTRAKT SERDENGETCZI



Artyleria:  
(Darbzen 300 dirhemów)

PS: 3



Dżemat janczarów Dżemat janczarów

PS: 4



Dżemat janczarów



PS: 5



Dżemat janczarów



**UWAGI:**

- +1 PS za Agę zamiast
- +1 PS za Kethüde
- +1 PS za Mehter.
- +1 PS za lekkie działo.

- +1 PS za 4 podstawki janczarów.
- +1 PS za zamianę dżematu janczarów na doborowy.
- \* Nie możesz wystawić więcej podstawek doborowych janczarów niż zwykłych.



# Armia ejaletu europejskiego (1648-76)

Zasady specjalne:

"ZAPEŁNIŁY SIĘ NIMI GÓRY IRÓWNINY", "ALLAH! ALLAH!", "PRAWOWIERNI WOKOPACH SWOICH",  
"WOJSKO WYBORNYM OŻYWIONE DUCHEM"



Bejlerbey

4 icons + 3 PS  
4 icons + 5 PS

Podstawa  
dywizji



Prowincjonalne  
wojska nadworne z ejaletów  
europejskich



Sandżak  
sipahów lennych z ejaletów  
europejskich



Sandżak  
sipahów lennych z ejaletów  
europejskich

Dodatkowe  
pułki  
(maks. 2)



Sandżak  
sipahów lennych z ejaletów  
europejskich



Sandżak  
sipahów lennych z ejaletów  
europejskich



Pułk  
janczarów

Artyleria



Lekkie działa

Średnie działa

UWAGI:

+1 PS za każde lekkie działo.  
+2 PS za każde średnie działo.

Dodatkowe  
jednostki i oddziały



Boluk deli  
+1 PS



Dżemat gönüllü  
(z kalkanami)  
+1 PS



Dżemat gönüllü  
(z kalkanami)  
+1 PS



Dżemat gönüllü  
(z wloczniami i kalkanami)  
+1 PS



Dżemat bezzli  
(doborowy z kalkanami)  
+1 PS



Wataha azabów  
+1 PS



Dżemat janczarów  
+1 PS



Dżemat janczarów  
+1 PS



Dżemat tufekczy  
+1 PS



Dżemat tufekczy  
+1 PS



Hufiec sipahów gwardii  
(liczy się za 2 dodatkowe jednostki)  
+2 PS



Hufiec silahdarów  
(liczy się za 2 dodatkowe jednostki)  
+2 PS



## Armia ejaletu anatolijskiego (1648-76)

Zasady specjalne:

"ZAPEŁNIŁY SIĘ NIMI GÓRY I RÓWNINY", "ALLAH! ALLAH!", "PRAWOWIERNI WOKOPACH SWOICH",  
"WOJSKO WYBORNYM OŻYWIONE DUCHEM"



Bejlerbey

+ 3 PS

+ 5 PS

Podstawa dywizji



Prowincjonalne wojska nadworne z ejaletów anatolijskich



Sandżak sipahów lennych z ejaletów anatolijskich



Sandżak sipahów lennych z ejaletów anatolijskich

Dodatkowe pułki (maks. 2)



Sandżak sipahów lennych z ejaletów anatolijskich



Sandżak sipahów lennych z ejaletów anatolijskich



Pułk janczarów

Artyleria



Lekkie działa



Średnie działa

**UWAGI:**

+1 PS za każde lekkie działo.  
+2 PS za każde średnie działo.

Dodatkowe jednostki i oddziały



Dżemat gönüllü (z kalkanami)  
+1 PS



Dżemat gönüllü (z kalkanami)  
+1 PS



Dżemat gönüllü (z włóczniami i kalkanami)  
+1 PS



Dżemat bezszi (doborowy z kalkanami)  
+1 PS



Dżemat bezszi (doborowy z kalkanami)  
+1 PS



Wataha azabów  
+1 PS



Dżemat janczarów  
+1 PS



Dżemat janczarów  
+1 PS



Dżemat tufekczii  
+1 PS



Dżemat tufekczii  
+1 PS



Hufiec sipahów gwardii (liczy się za 2 dodatkowe jednostki)  
+2 PS



Hufiec silahdarów (liczy się za 2 dodatkowe jednostki)  
+2 PS



Wataha segbanów  
+1 PS



Bolük deli  
+1 PS



## Basia 1660 rok

Maszerujemy przed siebie powoli, krok za krokiem w tempie wybijanym przez werble. Muszkiet przerzucony przez plecy obija mnie boleśnie, ale nie czas o tym teraz myśleć. Jestem w pierwszym szeregu, razem z moimi towarzyszami dźwigam jodłowe ostrostawidło, które wraz z naszymi pikinierami ma być wystarczającą zasłoną przeciw jeździe Lachów. Ręce bolą od wysiłku, pot wypływa spod czapki i zalewa mi oczy – nic to, trzeba maszerować bez szemrania, przed nami widać już jezdnych wroga. Kaprale krzyczą wśród szeregów, natychmiast zatrzymujemy się i szykujemy muszkiety. Ładuję broń, czując jak trzęsą mi się ręce. W oddali mającą oddziały husarii – wszyscy święci miejcie mnie w opiece, widziałem co ich szarża potrafi zrobić. Na prawym skrzydle widać naszą jazdę rzucającą się na wroga – zwarte szeregi rajtarów i 'pomiestnych' zderzają się z Lachami. Obok mnie Lwan pogwizduje nerwowo, widzę jak kurczowo zaciska dłoń na muszkiecie. Wszyscy czekamy w napięciu na wynik walki na skrzydle – nasz oddział stoi najbliższej walczącej jazdy, jeżeli rajtaria i bojarzy przegrają starcie, my będziemy następni...

W pewnej chwili z kłębowiska jezdnych zaczynają wypadać pierwsi uciekinierzy – to nasi, 'pomiestna' ucieka z walki. Rajtarzy także zaczynają ustępować pola, polska jazda jest tuż za nimi, siekąc bez litości wycofujących się. Jedna czy dwie chorągwie przeciwnika skręcają nagle w naszą stronę, czuję jak moje serca zaczyna bić głośno niczym cerkiewny dzwon. Szykuję muszkiet, cały pierwszy szereg stojący tuż przy ostrostawidle także opiera broń o jodłowe bele. Razem z nami czekają pikinierzy – tuż po salwie to na nich spadnie najcięższe uderzenie. Kolejne szeregi muszkietierów czekają na swoją kolej, by zająć miejsce do salwy. Polacy nabierają rozpędu, mam ochotę natychmiast wystrzelić i uciekać, pewien że ich szarża zmiecie nas z miejsca. Nie ma jednak gdzie ani jak uciec, pozostaje więc czekać na rozkaz do strzału.

Wtem pada wyczekiwana komenda – czy nie za późno, husarze są już tak blisko... Strzelam w najbliższego konia, po salwie pada na ziemię przygniatając jeźdźca. Szereg w którym stoję cofa się, nasze miejsce zajmują pikinierzy i strzelcy z bronią gotową do strzału. Wytrenowanym ruchem zaczynam nabijać muszkiet, podczas gdy nasza przednia linia walczy z polską jazdą. Z jednej strony piki, berdysze i muszkiety, z drugiej długie kopie, szable wszelkiej maści i pistolety – trup ściele się gęsto z obydwu stron. Obok mnie ktoś pada z jękiem na ziemię – zabłąkana kula musiała go dosięgnąć nawet z tyłu. Jeźdźcy dopadają ostrostawidła, z wysokości siodeł atakują naszych. Potężny husarz walczy pieszo, może ubito mu konia – strzałem z pistoletu kładzie jednego z pikinierów, potem ciosem szabli ścina próbującego mu zagrozić drogę porucznika. Polak zaczyna mocować się z przeszkodą, jeżeli zdoła uczynić w niej wyrwę jesteśmy zgubieni. Nie czekając na rozkaz celuję do niego. Kula nie przebija zbroi, ale husarz zachwiał się na nogach. Ta chwila wystarczy – jest przy nim od razu dwóch naszych z berdyszami. Jeden łapie się za twarz, trafiony z pistoletu innego Polaka, próbującego osłonić towarzysza, za to drugiego strzelca nic już nie może powstrzymać. Husarz ginie pod ciosem berdysza, zaraz potem następni nasi żołnierze przychodzą w sukurs.

Polacy mają chyba dość, powoli wycofują się w stronę własnej linii. Po zewnętrznej stronie ostrostawidła piętrzą się trupy ludzi i koni, po naszej stronie także wielu zabitych i rannych. Pomagam jednemu z postrzelonych w rękę żołnierzy wycofać się do tylnych szeregów, jeżeli będzie miał szczęście to ktoś się nim tam zajmie. Staję znowu w pierwszej linii, muszkiet i berdysz w pogotowiu. Zaraz uderzą na nas ponownie...









## Carstwo Rosyjskie

**K**olejnym niezwykle groźnym sąsiadem Rzeczypospolitej była Rosja, która po przegranej wojnie z lat 1632-1634 żądna była rewanżu. Na panowanie Aleksego Michajłowicza (1645-1676) przypadają w Rosji wielkie zmiany, których celem było unowocześnienie wojska. W obliczu wojny z Rzeczypospolitą, do której świetnym pretekstem było zwrócenie się o pomoc rosyjską Kozaków (rada perejaśławska 1654), wprowadzano coraz powszechniej wojska wzorowane na zachodnioeuropejskich, przybywało oficerów cudzoziemskich, wzrastała liczebność armii, podnosił się poziom inżynierii i artylerii.

To wszystko powodowało, że Rosja stała się niezwykle groźnym przeciwnikiem na wschodzie, którego w latach 60-tych nie udało się już pokonać. Trzeba jednak podkreślić, że Rzeczypospolita przystępując w 1654 r. do wieloletniej rywalizacji z Rosją, była już osłabiona powstaniem kozackim, a później została zaatakowana przez Szwecję. Szczególnie udana dla wojsk rosyjskich była kampania z lat 1654-55 na Litwie, w wyniku której niemal całe księstwo zostało zajęte. W tym okresie Litwini bez wsparcia wojsk koronnych nie byli w stanie zatrzymać ofensywy rosyjskiej. Zwycięstwo pod Połonką (1660) nie byłoby możliwe, gdyby przeciwko Rosjanom nie skierowano zaprawionych w boju dywizji Czarnieckiego. Klęski z lat 1660-1661 na Litwie i Ukrainie pokazały, że w dziedzinie taktyki armia carska stoi jeszcze niżej niż polsko-litewska. Z czasem potęga Rosji rosła, przy spadku potencjału wojskowego Rzeczypospolitej, która z wojen lat 1654-1667 wyszła znacznie osłabiona. Kampania polska z lat 1663-1664 rozbiła się o defensywną strategię carską, polegającą na unikaniu walnych bitew i bronienu punktów umocnionych.





W Rosji system samodzierżawia, czyli carski absolutyzm, nie był w żaden sposób ograniczony. O wszystkim decydował car oraz feudałowie, znaczne wpływy miała także Cerkiew Prawosławna. Panowanie Aleksego Michajłowicza, niezwykle ciężkie dla chłopów i mieszczan, to także targające Rosją rozmaite bunty. W latach 1661-62 car osobiście musiał prosić wojsko o pozostanie w dalszej służbie, szerzył się głód i dezercja, pieniądze tracił na wartości. Bunty (np. „bunt miedziany”) miały więc przede wszystkim podłoże gospodarcze. Do powstania w 1648 r. doszło nawet w Moskwie i innych miastach. Kryzys z początku lat 60-tych został jednak przetrzymany i w żaden sposób nie wpłynął na zmniejszenie władzy carskiej. Największy bunt chłopsko-kozacki, pod przywództwem Stiepana Razina, miał charakter masowej wojny chłopskiej i objął znaczne tereny nad dolnym Donem i prawie całe Powołże. Powstanie Razina trwało dwa lata i zostało utopione we krwi. Zakończyło się w 1671 r. rozbiciem powstańców przez regularne wojska carskie i ciężkimi represjami wobec opozycji chłopskiej. W czasie powstania Razina swoją wartość okazała jazda szlachecka (pomiestna), wierna podpora cara w tłumieniu antyfeudalnych powstań. W tym czasie Rosja na południu była stale atakowana przez Tatarów, a w latach 70-tych weszła w konflikt z Turcją. Lata 70-te i 80-te to stały wzrost potęgi Rosji, czego doświadczyła zarówno Turcja jak i Chanat Krymski.

### Carstwo Rosyjskie – zarys wojskowości

**W**iek XVII przebiegał pod znakiem modernizacji wojsk carskich. Przechodzono ze starych systemów opartych na pułkach i sotniach na nowy system regimentowy oparty na wzorcach zachodnich. Wiązało się to m.in. z wprowadzeniem nowych rodzajów wojsk wzorowanych na formacjach zachodnioeuropejskich, powiększono stany liczebne armii, rozwijano i unowocześniano artylerię.

Był to także okres ekspansji terytorialnej państwa moskiewskiego i nieustannych wojen z sąsiadami – Rzeczpospolitą, Szwecją, Turcją i Tatarami Krymskimi. Wojsko rosyjskie w XVII wieku było armią, która łączyła cechy wojskowości wschodniej i zachodnioeuropejskiej. Istniał w Rosji, podobnie jak w Rzeczypospolitej, podział na wojsko narodowe – „starego stroja” (jazda bojarska, strzelcy) i cudzoziemskie – „nowego stroja” (rajtaria, dragonia, piechota żołdatska). W wyniku przekształceń armii formacje narodowe z końcem XVII wieku odgrywały już rolę marginalną, trzonem armii polowej stały się zaś pułki „nowego stroja”. Dużą uwagę przywiązywano w Rosji do systemu obronnego na południowych rubieżach kraju, gdzie nieustannie dochodziło do najazdów tatarskich. Znajdował się tutaj system umocnień, twierdz i punktów umocnionych obsadzonych wojskiem (tzw. „zasieczna czerta”), który miał zapobiec najazdom. Podobnie jak w przypadku Rzeczypospolitej najazdy tatarskie z I połowy XVII w. często kończyły się zniszczeniem sporych połaci kraju i uprowadzeniem wielotysięcznego jasyru. W systemie tym bardzo ważną rolę odgrywały takie formacje jak strzelcy, dragoni i kozacy grodowi.

Reorganizacja armii, która rozpoczęła się w latach 30-tych zakończyła się dopiero za panowania Piotra I. Charakterystyczna dla armii moskiewskiej była jej liczebność, przejawiająca się w możliwości zmobilizowanie nawet ponad 100-tysięcznej armii, wspartej przez kontyngenty narodów podbitych (Tatarzy kazańscy, astrachańscy, Mordwini, Baszkirzy itd.) lub posiłki kozackie z nad Donu (Kozacy Dońscy i Jaicycy), a w drugiej połowie wieku także z Ukrainy. W czasie wojny z Rzeczpospolitą z lat 1654-1667 istniały równoległe dwa systemy – stary oparty na sotniach i nowy oparty na rotach i pułkach. Oddziały tradycyjne wciąż odgrywały pewną rolę na polu bitwy, chociaż o sile i skuteczności poszczególnych armii decydowały już pułki rajtarii, piechoty czy dragonii. Pierwsze pułki żołdatskie, rajtarskie i dragońskie pojawiły się w okresie wojny z Rzeczpospolitą o Smoleńsk w latach 1632-1634. Wojna ta zakończyła się dla Rosji klęską (pokój w Polanowie 1634), ale już kolejna wojna rozpoczęta w 1654, a zakończona dopiero w 1667 roku (rozejm w Andruszowie) była dla Rosji zwycięska. Rezul-



tatem zmagają były poważne straty terytorialne Rzeczypospolitej i ostateczna rezygnacja z aktywnej polityki na Wschodzie. Tymczasem Rosja rozciągnęła swoje wpływy na Ukrainie i od tej pory uzyskała widoczną przewagę militarną nad Rzeczypospolitą. W latach 1656-1658 toczyła się także wojna Rosji ze Szwecją zakończona pokojem w Kardas (1661). W II połowie wieku do wojen z państwem polsko-litewskim już nie doszło, Rosja zmagiała się natomiast w latach 1674-1681 z Turcją, a w latach 1686-1700 z Turkami i Tatarami w ramach Ligi Świętej. W I wojnie rosyjsko-tureckiej godna uwagi była zwłaszcza obrona Czehryna z lat 1677-1678, natomiast w II wojnie zwanej także azowską nieudane wyprawy na Krym (tzw. „pochody krymskie”) z 1687 i 1689 oraz próba zdobycia Azowa w latach 1695-1696. Siły zbrojne Rosji były już wówczas bardzo liczne i stosunkowo nowoczesne oparte na pułkach „nowego stroja”. Zmniejszała się także liczba cudzoziemców, którzy jeszcze w połowie wieku stanowili w armii carskiej znaczny odsetek. O mocarstwowości Rosji przekonało ostatecznie panowanie Piotra I i Wielka Wojna Północna (1700-1721), gdy przestarzałe formacje sięgające jeszcze XVI wieku (strzelcy i jazda szlachecka) zniknęły całkowicie.







LISTA  
ARMII

САГСТВО  
РОСЫЈСКІЕ



**КАДГА ДОШОДЦА  
САГСТА ЯСОУСЬКІЕГО**

Najwyższym dowódcą armii Carstwa Rosyjskiego był car. Dowodził on największymi wyprawami. Mniejszymi armiami, lub w zastępstwie cara większymi wyprawami dowodził pierwszy wojewoda. Pułkami wojewodzińskimi (odpowiednikami dy-

wizji) dowodzili wojewodowie. Zwykłymi pułkami dowodził gołowa. W pułkach nowego stroja kadra wyglądała podobnie jak w regimentach zachodnich – regimentem dowodził pułkownik a jego zastępcą był major

**WOJEWODA [ 🏹 ]**

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Wojewoda	20/40	5	7	5	1	1	Broń ręczna Pistolety	0 0	WW 5	Dowódca Mało amunicji

**GOŁOWA/PUŁKOWNIK [ 🏹 ]**

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Gołowa	20/40	5	7	5	1	1	Broń ręczna Pistolety	0 0	WW 5	Dowódca Mało amunicji

**PODPUŁKOWNIK/KAPITAN (KONNO) [ 🏹 ]**

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kapitan	20/40	4	7	5	1	1	Broń ręczna Pistolety	0 0	WW 5	Dowódca Mało amunicji

**KAPITAN (PIESZO) [ 🏹 ]**

*Dowódca*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kapitan	10	3	7	5	1	1	Broń ręczna Pistolety	0 0	WW 5	Dowódca Mało amunicji







## JAZDA POMIESTNA: ДВОЯКІЕ І ДІТЯ БОЯРСКІЕ

### Historia formacji

Narodowa jazda moskiewska składała się ze szlacheckiego pospolitego ruszenia zobowiązanego do służby wojskowej w zamian za prawo do użytkowania ziemi. W stosunku do jazdy tej używa się różnych określeń: „opółczenie” (pospolite ruszenie), jazda bojarska, jazda „pomiestna” lub „dzieci bojarskie” w przypadku jazdy złożonej z uboższej szlachty. Rosyjska szlachta – dworianie, pełnili służbę dwojaką: „po otczestwu”, czyli dziedziczną oraz „po priboru”, czyli z carskiej nominacji. Wielkość wymiaru służby wojskowej odbywanej na własny koszt i na każde zawołanie cara zależała od wielkości majątku. Najbogatsi z bojarów zobowiązani byli stawać z własnymi pocztami, natomiast najbiedniejsza warstwa szlachecka – „dzieci bojarskie” – zazwyczaj odbywała służbę wojskową osobiście. Mimo, że wartość bojowa jazdy pomiestnej nie była najwyższa to jeszcze w XVII wieku stanowiła ona znaczny odsetek całej jazdy moskiewskiej. W roku 1632 jazda szlachecka stanowiła ok. 25% wszystkich wojsk carskich, a w 1651 roku jej liczebność zwiększyła się do 39 408 ludzi, czyli stanowiła 29,5% jazdy. Trzeba pamiętać, że jazda „pomiestna” była typową siłą zbrojną feudałów, która bezwzględnie stała przy carze w czasie wielu buntów społecznych. Pomijając już znaczenie tradycji (niezmiernie ważnej w Rosji) jazda ta stanowiła po prostu podporę istniejącego systemu feudalnego, czego przykładem może być pacyfikacja wielkiego, kozacko-chłopskiego powstania Stiepana Razina.

### Organizacja

Jazda pomiestna zorganizowana była terytorialnie, w razriady. Szczególne znaczenie miał pierwszy razriad (tj. Moskwa i okolice), który wystawiał pułk cara (pułk wielki). W oparciu o system terytorialny formowane były sotnie, a następnie pułki terytorialne o różnej liczebności. Na czele sotni, która odpowiadała naszej chorągwi, stał tzw. „gotowa” – odpowiednik rotmistrza. Za służbę wojskową szlachtę wynagradzano nadziałami ziemi albo żołdem pieniężnym. Część uboższej szlachty – głównie nie posiadające ziemi „dzieci bojarskie” – służyła wyłącznie za żołd.

Jazda „pomiestna” dzieliła się na dwa rodzaje: pułkową i grodową. W skład pierwszej wchodził młodzieńcy i zdrowi dworianie i „dzieci bojarskie”, których włączano do armii przeznaczonych do działań ofensywnych. W skład jazdy grodowej wchodził natomiast starsi i słabsi, czyli tacy, którzy nie nadawali się do działań w polu, ale mogli stanowić załogi poszczególnych grodów czy ochraniać pogranicze.

Najlepiej uzbrojonych i najdzielniejszych spośród dzieci bojarskich grupowano w elitarną sotnię podjazdową. Podobnie było w przypadku dworian – tych grupowano w sotnię wyborową. Zawojewodczycy to z kolei osobista gwardia wojewody składająca się z wybranych przez niego żołnierzy.



### Uzbrojenie

Uzbrojenie jazdy pomieszczonej było oczywiście różnorodne, gdyż zależało od upodobań i możliwości rosyjskiej szlachty. Bojarzy i dworanie stawali oczywiście strojno i bogato, na znakomitych koniach. Generalnie jednak już w okresie wojen inflanckich Batorego ich uzbrojenie okazało się przestarzałe i niedostateczne. Różnorodność uzbrojenia wynikała także z tego, że instrukcje na ogół nie ujmowały precyzyjnie kwestii uzbrojenia, tak więc, tak jak w polskim pospolitym ruszeniu, każdy stawał w takim uzbrojeniu na jakie było go stać. Jazda pomieszczonej używała całego asortymentu broni, a więc szabli, buław, rohatyn, oszczepów, łuków i długiej broni palnej. Uzbrojenie jazdy z połowy XVII wieku



nie różniło się znacznie od tego z wieku poprzedniego, gdyż często była to broń przekazywana z ojca na syna. Z uzbrojenia ochronnego jazda bojarska użytkowała kilka typów koszul zrobionych z metalowych kółek o różnym kształcie, wielkości, liczbie i sposobie łączenia. Trafiły się także kombinacje kółek z płytkami – bechtery i juszmany. Najczęściej spotykane pancerze, typu kolczuga czy bechter, były dość drogie i dlatego dostępne tylko dla bogatszej części szlachty. Biedniejsi członkowie jazdy szlacheckiej nosili zbroje miękkie, tzw. „tjegilaje” czyli grube, pikowane kaftany podbijane watą, bądź „kujaki” – kaftany płócienne z naszytymi metalowymi blaszkami. Głowy chroniono misiurkami bądź szyszakami typu tureckiego, do często spotykanych należą także tzw. jerychonki. Osłonę przedramienia zapewniały karwasze lub zbliżone do nich zarukawia. Dodatkową ochronę zapewniały czasami małe, okrągłe tarcze.

### Taktyka

Jazda pomieszczonej była typową jazdą średnią, o różnym uzbrojeniu i wyposażeniu, oraz o różnej wartości bojowej. Mogła wykonywać na polu bitwy zadania typowe dla jazdy, ale raczej pomocnicze w stosunku do bardziej wartościowej rajtarii. Jazda szlachecka znakomicie mogła natomiast wykonywać zadania rozpoznawcze i osłonowe, choć w razie potrzeby wykonywała również w bitwie uderzenia na białą broń. O wartości jazdy pomieszczonej decydowała nie tyle taktyka i uzbrojenie, ile skład osobowy. Podobnie jak w przypadku polskiego pospolitego ruszenia z południowo-wschodnich rejonów państwa, nawykłego do walk z Tatarami i mającego przez to sporą wartość bojową, tak jazda „pomieszczonej” złożona z doświadczonych w boju szlachty nie była wcale łatwym przeciwnikiem dla polskiej i litewskiej jazdy średniej i lekkiej.

Jak pisał Pasek wygląd brodatych dworzan wzbudzał pewien respekt. Generalnie jednak z powodu słabego wyszkolenia i dyscypliny wartością bojową ustępowała jeździe polskiej.



## SOTNIA DZIECI BOJARSKICH

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Dzieci bojarские	20/410	3	5	4	2	1	Broń ręczna Bandolet/Łuk <sup>1</sup>	0 0	WW 10/20	Słaba dyscyplina taktyczna <sup>3</sup> Mało amunicji
Dzieci z rohatynami	20/410	3	5	4	2	1	Rohatyna <sup>2</sup> Tarcza <sup>3,5</sup>	0/1 WW	WW WW	
Sotnia podjazdowa <sup>3</sup>	20/410	3	6	5	2	1				

1. Część żołnierzy jednostki jest uzbrojona w łuki lub bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia
2. Niektóre sotnie dzieci mogą być uzbrojone w rohatyny – szczegóły w Strukturze armii. Rohatyny powinny mieć ok. 2,2-2,5 cm dłg. (należy je przyciąć).
3. Elitarne sotnie podjazdowe są wyposażone w tarcze (potraktuj jak kałkan) i nie mają Słabej dyscypliny taktycznej.
4. Dzieci bojarские mogą tworzyć Skwadrony o maksymalnej wielkości 8 podstawek.
5. Dzieci bojarские czasem używały tarcz, jednak w XVII w. było to na tyle rzadkie, że jedynie w przypadku sotni podjazdowej ma odbicie w statystykach.
6. **Pospolite ruszenie**  
Dzieci bojarские to pospolite ruszenie, odpowiednik średniowiecznego rycerstwa, które całkiem nieźle stawalo w bitwie, ale do zwiadu nadawalo się słabo. Jedynie wybrani do sotni podjazdowej spisywali się dobrze. Przy obliczaniu punktów zwiadu, zamiast normalnego punktu za każdą podstawkę jazdy, dzieci bojarские dają 1 punkt za każde pełne 3 podstawki. Dzieci z rohatynami dają 1 punkt za każde 4 podstawki. Sotnia podjazdowa daje punkty zwiadu normalnie – 1 punkt za każdą podstawkę.

## SOTNIA DWORIAN

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Dworianie	20/420	4	5	4	2	1	Broń ręczna Pistolet	0 0	WW 5	Słaba dyscyplina taktyczna <sup>3</sup> Mało amunicji
Dworianie z rohatynami	20/420	4	5	4	2	1	Bandolet/Łuk <sup>1</sup>	0	10/20	
Sotnia wyborowa <sup>3</sup>	20/420	4	5	5	2	1	Rohatyna <sup>2</sup> Tarcza <sup>3,4</sup>	0/1 WW	WW WW	

1. Część żołnierzy jednostki jest uzbrojona w łuki lub bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.
2. Niektóre sotnie dworian mogą być uzbrojone w rohatyny – szczegóły w Strukturze armii. Rohatyny powinny mieć ok. 2,2-2,5 cm dłg. (należy je przyciąć).
3. Sotnie wyborowe są wyposażone w tarcze (potraktuj jak kałkan) i nie mają Słabej dyscypliny taktycznej.
4. Dworianie czasem używali tarcz, jednak w XVII w. było to na tyle rzadkie, że jedynie w przypadku sotni wyborowej ma odbicie w statystykach.
5. Dworianie to pospolite ruszenie, odpowiednik średniowiecznego rycerstwa, które całkiem nieźle stawalo w bitwie, ale do zwiadu nadawalo się słabo. Dumni dworianie nadawali się do zwiadu tak jak polskie pospolite ruszenie... Dworianie nie dają punktów zwiadu.

## ZAWOJEWODCZICY

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Zawojewodczicy	20/420	5	6	5	2	1	Broń ręczna Pistolet Bandolet/Łuk <sup>1</sup> Rohatyna <sup>2</sup> Tarcza	0 0 0 0/1	WW 5 10/20 WW WW	Mało amunicji

1. Część żołnierzy jednostki jest uzbrojona w łuki lub bandolety. Dla uproszczenia połączyliśmy to w jeden zestaw uzbrojenia.
2. Rohatyny powinny mieć ok. 2,2-2,5 cm dłg. (należy je przyciąć).

W bitwie pod Połonką w 1660 roku duża część chorągwi zawojewodczików wojewody Chowańskiego poległa broniąc carskiego sztandaru przed atakiem jazdy koronnej.



## STRZELCY

## Historia formacji

Strzelcy jako piechota regularna, jednolicie uzbrojona w broń palną, pojawili się w armii Iwana Groźnego w XVI w. i przez dziesiątki lat stanowili jedyną wartościową piechotę carską. Jednak od połowy XVII wieku ich znaczenie malało kosztem piechoty żołdackiej należącej do „nowego stroja”. Strzelcy rekrutowali się z ubogich warstw ludności i zasadniczo pozostawali na utrzymaniu państwa. Strzelcy dzielili się na elitarnych tzw. „wybornych” strzelców moskiewskich oraz gorzej wyposażonych i wyszkolonych strzelców grodowych, stacjonujących jako garnizony w innych miastach. Strzelcy moskiewscy, pełniący swego rodzaju funkcję gwardii carskiej, zamieszkiwali wokół Moskwy w specjalnych slobodach strzeleckich.

## Organizacja

Strzelcy zorganizowali byli w prikazy, czyli mówiąc inaczej pułki, sotnie i dziesiątki. Kadra dowódcza prikazu strzelców składała się z: „gołowy” (tyśicznika), „półgołowy” (pięćsetnika), sotników, pięćdziesiątników i dziesiątników. Do funkcyjnych należeli muzykanci (bębnista) oraz chorążowie (tzw. „znamiensczik”). Gołowa prikazu strzelców moskiewskich był bardzo wysokim stopniem woj-

skowym i niejednokrotnie „gołowami” bywała za-  
można i wpływowa szlachta moskiewska. Liczeb-  
ność prikazu wynosiła początkowo ok. 500 ludzi,  
ale w połowie XVII wieku zwiększono ją do 600-  
1000 ludzi. Liczniejszy był jedynie elitarny prikaz  
strzemienny, czyli moskiewscy strzelcy konni peł-  
niący służbę jak zachodnioeuropejscy dragonii.

## Uzbrojenie

Uzbrojenie i umundurowanie strzelców było dość  
charakterystyczne. Strzelcy uzbrojeni byli w długą  
broń palną zwaną puszczaląmi, groźne w walce  
wręcz berdysze i szable. Podoficerowie używali  
także partyzan lub dard. Puszczale to broń palna  
o zamku krzaskowym – prymitywnym pierwowzo-  
rze zamku typu skałkowego. Część jednak puszcz-  
łów miała zamki typu lontowego. Na uwagę zasłu-  
guje zwłaszcza berdysz – rodzaj topora bojowego  
o dużych rozmiarach, składający się z ciężkiego  
żelźca osadzonego na długim drzewcu. Berdysz  
przeznaczony był do zadawania ciosów oburącz  
i jak podkreślają polscy kronikarze w walce wręcz  
był niezwykle groźny. Strzelcy moskiewscy uży-  
wali berdyszów także jako podpórek przy strzela-  
niu (zamiast forkietów).





### Taktyka

Zadaniem strzelców moskiewskich w czasie pokoju była służba porządkowa i bezpośrednia ochrona Kremla, natomiast strzelcy grodowi stacjonowali i pełnili podobne obowiązki w poszczególnych grodach. W połowie XVII wieku mimo, że coraz większą rolę w armii carskiej pełniły pułki żołdatskie, nadal zwiększano liczebność strzelców pieszych, głównie grodowych. W 1630 liczebność wszystkich strzelców wynosiła 28 130, a w 1651 r. już 44 486 ludzi (33% armii). W polu odsetek strzelców był mniejszy, gdyż mimo iż znani byli z bitności (szczególnie w walce wręcz), prezentowali mniejszą wartość bojową niż oparte na wzorach zachodnioeuropejskich duże pułki żołdatskie. Liczebność strzelców była imponująca, jednak nie wyruszyli oni na wojnę zbyt licznie, gdyż duża ich część pełniła służbę garnizonową bądź policyjno-porządkową. W połowie wieku strzelcy stanowili zazwyczaj nie więcej niż 10-15% armii. Nie dysponujący pikinierami strzelcy mogli bronić się skutecznie zza taboru, w obleganych grodach lub w bitwie polowej w oparciu o sprzyjający teren. Brak pikinierów strzelcy rekompensowali stosując na szeroką skalę przenośne zapory w postaci kobylice i kozłów hiszpańskich lub całe konstrukcje drewniane przesuwane na kołach zwane „gulaj gorodami”.



### SOTNIA STRZELCÓW GRODOWYCH

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Strzelcy grodowi	10	2	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Do ostatniego żołnierza
							Berdysz	1/2	WW	
							Piszczal	2/0	10/25	

1. Sotnia nie jest jednostką samodzielną. Przed bitwą musisz połączyć sotnie w rotę. Rota liczy 4-12 podstawek. Jedna z podstawek jest zastępowana przez podstawkę z dowódcą i sztandarem. W walce jest ona traktowana jak każda inna podstawka strzelców.
2. Można im dokupić kobylice albo kozły hiszpańskie.

### SOTNIA STRZELCÓW WYBORNYCH

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Strzelcy wyborni	10	2	6	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Do ostatniego żołnierza
							Berdysz	1/2	WW	
							Piszczal	2/0	10/25	

1. Sotnia nie jest jednostką samodzielną. Przed bitwą musisz połączyć sotnie w rotę. Rota liczy 4-12 podstawek. Jedna z podstawek jest zastępowana przez podstawkę z dowódcą i sztandarem. W walce jest ona traktowana jak każda inna podstawka strzelców.
2. Można im dokupić kobylice albo kozły hiszpańskie.



## РАЙТАРИЯ МОСКОВСКАЯ

### Historia formacji

Pierwszą jednostkę rajtarii utworzono w Rosji w 1632 r. W porównaniu do jazdy szlacheckiej rajtaria, oparta na wzorach zachodnioeuropejskich, była formacją zdecydowanie bardziej wartościową. Rajtarzy byli bardziej zdyscyplinowani, lepiej zorganizowani i wyszkoleni oraz jednolicie i dobrze uzbrojeni. Początkowo rajtarzy rekrutowali się z dworian i z „dzieci bojarskich” posiadających niewielkie majątki ale z czasem odsetek nie-szlachty był coraz większy. Kadra dowódcza składała się w dużej mierze z oficerów cudzoziemskich, co było dość charakterystyczne dla armii moskiewskiej w połowie XVII wieku. Wraz z ogólną rozbudową armii szybko zwiększała się także liczebność rajtarów. W roku 1663 było już 18 795 rajtarów w 22 pułkach, a w 1680 ok. 30 000 w dwudziestu kilku pułkach.

### Organizacja

Sformowany w 1632 roku pułk rajtarów Charlesa D'Eberta składał się aż z 12 rot (kompani) po 167 rajtarów i liczył wraz z kadrą oficerską ok. 2000 ludzi. W czasie wojny z Rzeczpospolitą z lat 1654-1667 pułki rajtarów były zazwyczaj mniejsze, składały się maksymalnie z 10 rot i liczył na ogół ok. 700-1000 ludzi. Rota czy też kornet w warunkach bojowych nie miał zapewne więcej niż kilkudziesięciu ludzi. Przykładowo w 1660 r. kornet rajtarów liczył średnio 60-70 ludzi. Pułk rajtarii, poza określoną liczbą rot, wzorem zachodnioeuropejskim posiadał również rozbudowany sztab (ok. 33

oficerów, podoficerów i funkcyjnych). Rajtarzy byli najlepszą jazdą moskiewską, stąd ich liczebność ustawicznie wzrastała.

### Uzbrojenie

Rajtaria moskiewska była jazdą ciężkiego typu, zorganizowaną, uzbrojoną i wyszkoloną według wzorów zachodnioeuropejskich. Pod okiem cudzoziemskich instruktorów przebiegała nie tylko organizacja pułków, ale także szkolenie rajtarów. Rajtarzy uzbrojeni byli w długą broń palną (muszkiet, arkebuz), parę pistoletów i rapier bądź szablę. Jako strój ochronny nosili metalowe kaski oraz kirysy. Polskie źródła z epoki wspominają także o karwaszach, ale stopień „opancerzenia” jednostki był zapewne różny i zależał od wielu czynników.

### Taktyka

Dobrze wyszkoleni i wyposażeni rajtarzy moskiewscy, zwłaszcza ci doświadczeni w boju, byli niełatwym przeciwnikiem nawet dla polskiej jazdy (a tym bardziej dla litewskiej). Przykładowo w bitwie pod Połonką zasłużył się regiment smoleńskich rajtarów, któremu udało się wyjść cało z pogromu jako zorganizowana jednostka. Rajtarzy moskiewscy walczyli według wzorów zachodnioeuropejskich, chociaż na pewno nie prezentowali takiej wartości jak weterani szwedzcy czy niemieccy. W starciu ze znakomitą jazdą polską rajtarzy stanowili główną siłę uderzeniową moskiewskiej jazdy, ale na polu bitwy bardzo często stosowali taktykę defensywną i ścisłą współpracę z własną piechotą.

## ROTA RAJTARÓW

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Rajtarzy	20/410	6	5	4	2	2	Broń ręczna Pistolety Arkebuz	0 0 1/0	WW 5 10/20	Karakoł Strzał w szarży - pistolet

## ROTA KOPIJNIKÓW

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kopijnicy	20/410	6	6	4	2	1	Broń ręczna Pistolety Arkebuz Rohatyna <sup>1</sup>	0 0 1/0 0/1	WW 5 10/20 WW	

1. Rohatyny powinny mieć ok. 2,2-2,5 cm dłg. (należy je przyciąć).



## PIECHOTA SOŁDACKA

## Historia formacji

Trzon wojska „nowego stroja” stanowiły regimenty piechoty umundurowane i wyszkolone na wzór zachodnioeuropejski, zwane pułkami sołdackimi. Pierwsze dwa pułki sołdackie powstały w kwietniu 1630 roku w związku z przygotowaniem do wojny z Rzeczpospolitą. Na tle strzelców, muszkietersko-pikinierskie regimenty sołdackie uchodziły za wojsko reprezentujące solidny poziom wyszkolenia i dysponujące dużą siłą ognia. Trzeba przy okazji wspomnieć, że znaczny odsetek oficerów i podoficerów rosyjskich pułków sołdackich stanowili cudzoziemcy. Dowodzili oni regimentami, a jednocześnie pełnili rolę instruktorów. W połowie XVII wieku stale formowano nowe pułki piechoty, a w drugiej połowie wieku było ich już na tyle dużo, że piechota sołdacka stała się trzonem polowej armii rosyjskiej wypierając całkowicie strzelców. Przykładowo w latach 1661-1663 istniały 42 pułki piechoty sołdackiej, w których służyło 24 377 oficerów i żołnierzy.

## Organizacja

Pułk piechoty „nowego stroja” składał się z rot, które z kolei dzieliły się na trzy kapralstwa. Liczba rot mogła być różna. Dzieliły się one na muszkieterskie i pikinierskie. Przykładowo w czasie wojny smoleńskiej z Rzeczpospolitą 1632-1634 pułk składał się z 8 rot, a rota liczyła ok. 200 żołnierzy (120 muszkietarów i 80 pikinierów). Biorąc pod uwagę, że do tych „etatowych” 1600 żołnierzy dochodziło jeszcze 176 osób kadry, mamy do czynienia z silnymi jednostkami piechoty. Zgodnie ze wzorami

zachodnioeuropejskimi znacznie rozbudowane były sztaby pułku. W połowie wieku liczebność pułku sołdackiego typu wojewodzińskiego (generalskiego) wynosiła ok. 1500 ludzi, a typu pułkowniczego ok. 1000 ludzi.

## Uzbrojenie

Głównym uzbrojeniem piechoty sołdackiej były oczywiście muszkiety, zapewne, przede wszystkim, najbardziej wówczas rozpowszechniony, muszkiet lontowy. Poza muszkietami piechota sołdacka miała na uzbrojeniu szpady, natomiast pikinierzy uzbrojeni byli w piki, szpady i nosili pancerze oraz hełmy. Najprawdopodobniej znaczna część regimentów wyposażona była także w berdysze. Potwierdzają to bowiem źródła. Oficerowie w pułkach sołdackich wyposażeni byli również w partyzany.

## Taktyka

Pułki piechoty sołdackiej, dobrze wyszkolone, dowodzone i wyposażone, spełniały na polu bitwy wszystkie te zadania jakie są typowe dla formacji muszkietersko-pikinierskich. Wydaje się, że wyszkolenie rosyjskich piechurów pozostawiało wiele do życzenia, ale silny pułk dysponował znaczną siłą ognia broni palnej i zdolny był do obrony nawet przed jazdą (pikinierzy). Na wszelki wypadek walcząc przeciwko jeździe polskiej (husaria) Rosjanie stosowali często defensywną taktykę, gdy piechota ukryta była za prowizorycznymi osłonami (kobylice, kozły hiszpańskie itp). Powodowało to, że na polu bitwy pułk piechoty carskiej był niezmiernie trudny do rozbicia.

## ROTA SOŁDATÓW

Piechota



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Soldaci - pikinierzy	10	5	5	4	2	0	Broń ręczna Pika	0 1/1	WW WW	Do ostatniego żołnierza Formacja muszkietersko-pikinierska Kontrmarsz
Soldaci - strzelcy	10	2	5	4	1	2	Broń ręczna Muszkiet lontowy	0 3/1	WW 10/30	
							Berdysz	1/2	WW	

1. Część strzelców może być uzbrojona w berdysze – szczegóły w Strukturze armii.

2. Można im dokupić kobylice albo kozły hiszpańskie.



## DRAGONIA MOSKIEWSKA

## Historia formacji

Dragonie również jak piechota żołnierska należała do formacji „nowego stroja” i zadebiutowała w wojnie z Rzeczpospolitą o Smoleńsk (1632-1634). Pierwsza jednostka dragonii została sformowana z końcem 1632 roku, ale nie była to jednostka samodzielna tylko wchodząca w skład pułku rajtarii Charlesa D'Eberta. Dragonie w połowie XVII wieku to piechota przemieszczająca się konno, ale walcząca w szyku pieszym. Dragonie mogła wykonywać w trakcie kampanii rozmaite zadania od typowo bojowych po inżynieryjno-saperskie. Liczebność dragonii jako formacji uniwersalnej (była to formacja plebejska o dużo niższym prestiżu od jazdy) w armii carskiej systematycznie wzrastała. Przy formowaniu odrębnych pułków dragonii natrafiono początkowo na znaczne trudności spowodowane wyczerpaniem zasobów ludzkich wśród szlachty. W takiej sytuacji dla szlachty zarezerwowano tylko stanowiska dowódcze i sięgnięto po ludność wiejską. Liczebność dragonii w armii carskiej była stosunkowo duża. W 1651 roku było ponad 8100 dragonów, co stanowiło 7% całej armii, a w 1663 było ich 9334 w 8 pułkach. W samym tylko białogrodzkim razriadzie sformowano w 1658 roku cztery nowe regimenty dragonów o łącznej liczebności ok. 5000 ludzi. W 1667 roku pozostało ich w służbie jeszcze 3390. Po wojnie nie zostali oni rozpuszczeni do domów, ale zostali przekształceni w jednostki osiadłych dragonów.

Zagrożenie granicy południowej permanentnymi najazdami Tatarów spowodowało, że już w latach trzydziestych próbowano zorganizować tam pułki

dragonie i żołnierskie z miejscowej ludności. Takich pułków żołnierskich nie udało się zorganizować, ale w latach 1642-1648 sformowano kilka pułków dragonów. Pułki te nie były wojskiem stałym, a raczej milicją i pełniły pograniczną służbę na zasadzie terytorialnej. Dragonie, którzy rekrutowali się z chłopów, otrzymywali nadziały ziemi, ale nie otrzymywali żołdu. Służba dragonie zwalniała ich natomiast od wszelkich innych powinności. Od państwa otrzymywali muszkiet i broń białą: rapier bądź berdysz, ale każdy dragon sam musiał wyposażyć się w konia. Dragonie osiadli nie byli przystosowani do walki konnej, a ich głównym zadaniem była ochrona południowych rubieży państwa przed Tatarami w oparciu o umocnione miasta i wsie. Dragonie osiadli zorganizowani byli w pułki, a te w silne rotacje dochodzące liczebnością nawet do 300 ludzi. Liczebność rot w pułkach była różna i zależała od liczby oficerów, których przydzielono do regimentu. Organizacja pułku dragonów i stopnie dowódcze były identyczne jak w pułku żołnierskim. Mimo, że ogólna liczebność dragonów osiadłych była imponująca – w 1653 roku było ich aż 14 841 – to jednak ich wartość bojowa była znikoma, gdyż ich wyszkolenie i wyposażenie było bardzo złe. Podczas inspekcji w 1653 okazało się, że z podanej powyżej liczby dragonów osiadłych na południowej granicy zaledwie 5551 było w pełni wyposażonych, 5649 dragonów nie miało koni, a 3641 było „młodych”, tzn. poniżej wieku przyjęcia do służby. Pułki dragonii sformowane na pograniczu były wojskiem o charakterze milicyjnym, zostały jednak użyte na froncie w wojnie z Rzeczpospolitą. Decyzja ta okazała się błędna, gdyż z jednej strony





osłabiono granicę południową, co natychmiast wykorzystali Tatarzy, a z drugiej strony ze względu na swoją niską wartość bojową dragoni nie wykazali się większymi osiągnięciami poza rekordowo wysokim odsetkiem dezercji. W czasie Wielkiej Wojny Północnej (1700-1721) rosyjska dragonia przekształciła się już w pełnoprawną jazdę.

### Organizacja

Organizacja dragonii w armii rosyjskiej była zbliżona do pułków piechoty żołdackiej. Przykładowo pułk dragonów formowany na wojnę przeciwko Polsce w 1632 roku składał się z 1600 ludzi podzielonych na 12 rot po 120 dragonów każda. Jak łatwo wyliczyć szeregowi dragoni liczyli 1440 osób, resztę stanowiła kadra oraz obsługa 12 połowych działek regimentowych przydzielonych do pułku. Żołd nie był duży i wynosił ok. 4 ruble rocznie, oprócz niewielkiego strawnego.

### Uzbrojenie

Dragonie otrzymywali od państwa broń: muszkiety lontowe lub piszczele i krótkie piki, a także konie. W skład uzbrojenia wchodziła również szpada, a w lepszych oddziałach także pistolety. Na potrzeby gry krótkie piki dragonów traktujemy tak samo jak włócznie.

### Taktyka

Dragonie na polu bitwy walczyli podobnie jak piechota żołdacka, a więc w szyku z pikinierami w środku i muszkietierami na skrzydłach. Często również starali się korzystać z różnego rodzaju osłon czy umocnień. Plebejski charakter tej formacji sprawiał, że często byli również używani do różnego rodzaju prac saperskich czy przy budowie umocnień. Ich wadą, jak każdej formacji tego typu, była potrzeba oddelegowania w czasie bitwy pewnej ilości żołnierzy do trzymania koni.

## KOMPANIA DRAGONÓW POGRANICZNYCH

*Piechota*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Dragonie - pikinierzy	10	2	4	3	2	0	Broń ręczna	0	WW	Hołota
							Krótki pika <sup>2</sup>	0	WW	
Dragonie - strzelcy	10	2	4	3	1	2	Broń ręczna Piszczal	0 2/0	WW 10/25	

1. Dragonie pograniczni byli dragonami głównie z nazwy – najczęściej nie mieli koni, a nawet jak mieli to spieszali się niemal natychmiast, gdy pojawiał się wróg. Na potrzeby gry uznaliśmy, że nie są oni w stanie poruszać się konno po polu bitwy i dlatego działają na nim jak piechota.
2. Dragonie pikinierzy mieli krótkie piki – na potrzeby gry należy je traktować jak włócznie. Powinny mieć one ok. 2,5-3 cm długości (należy je przyciąć).

## KOMPANIA DRAGONÓW (POŁOWA)

*Dragonie*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Dragonie - pikinierzy (konno)	20/4+10	2	5	4	1	0	Broń ręczna	0	WW	Dragonie
Dragonie - pikinierzy (pieszo)	10	2	5	4	2	0	Krótki pika <sup>1,2</sup>	0	WW	Formacja muszkietersko-pikinierska
Dragonie - strzelcy (konno)	20/4+10	2	5	4	1	0	Broń ręczna	0	WW	Dragonie
Dragonie - strzelcy (pieszo)	10	2	5	4	1	2	Półmuszkiet <sup>2</sup>	3/1	10/25	Formacja muszkietersko-pikinierska Kontrmarsz

1. Dragonie pikinierzy mieli krótkie piki – na potrzeby gry należy je traktować jak włócznie. Powinny mieć one ok. 2,5-3 cm długości (należy je przyciąć).
2. Krótkiej piki i półmuszkietu dragonie nie mogą używać z koni.



## HUSARZE

## Historia formacji

Husarze w armii moskiewskiej pojawili się pod wpływem polskim i byli ściśle na polskich husarzach wzorowani. Jak się jednak okazało przyjęcie polskich wzorców uzbrojenia i wyglądu nie spowodowało, że husarze moskiewscy stali się tak groźną formacją jak formacja polska czy litewska. Innymi słowy husarz to nie tylko jeździec z kopią, półzbroją i skrzydłami, ale formacja charakteryzująca się wysokim morale, wyszkoleniem, odpowiednimi końmi, znakomitymi umiejętnościami nie tylko indywidualnymi, ale i znakomitym zgraniem w ramach całej chorągwi. Formacja moskiewska nie miała ani tradycji, ani wyszkolenia podobnego do tej jaką miała husaria w Rzeczypospolitej i stąd nie odegrała nigdy większej roli. Formacja ta pozostała jednak jako wyraźny znak wpływów polskich na wschodzie. Trudno wskazać liczebność husarzy w armii carskiej, gdyż dane na ten temat są nadzwyczaj skąpe, można szacować, że w połowie XVII wieku husarze mogli liczyć najwyżej kilkaset koni lub niewiele więcej. Symptomatyczne jest, że źródła polskie nawet nie zauważają tej charakterystycznej przecież formacji w szeregach przeciwnika.

## Organizacja

Początkowo husarze zorganizowani byli w chorągwie podobnie jak jazda bojarska, z czasem dopiero utworzono pułk husarzy, który być może był już nieco lepiej wyszkolony. W 1654 r. na kampanię w Rzeczypospolitej wyruszyć miało kilka tysięcy husarzy, ale nawet uznając, że dane te nie są zawyżone (źródło polskie podaje przy tej okazji bardzo fantazyjne dane) wydaje się, że husarze mieli wyłącznie propagandowe znaczenie – świetnie wyglądali w czasie uroczystego wymarszu armii z Moskwy, natomiast jako formacja nie przedstawiali większej wartości bojowej. Dopiero pułk husarzy utworzony w latach 60-tych mógł mieć większą

wartość bojową, bo jako regiment o charakterze regularnym mógł być lepiej wyszkolony i bardziej zdyscyplinowany. Regiment husarzy składał się z kilku kompanii i liczył kilkaset koni, wg źródeł rosyjskich w latach 1661-1663 liczebność husarzy wynosiła ok. 750 koni.

## Uzbrojenie

Husarze moskiewscy byli formacją, która była idealną kopią polskich husarzy znanych doskonale naszym sąsiadom z wzajemnych wojen. Nie dziwi więc, że husarz moskiewski uzbrojony był w długą husarską kopię, pistolet lub nawet dwa, kirys i karwasze oraz skrzydła husarskie. Prawdopodobnie skrzydła przymocowane były do siodła konia, na co wskazują źródła. W źródłach również odnaleźć można opis jak to część husarzy z pułku pułownika Ryłskiego pokruszyła kopie jadąc przez bramę, bo je zbyt późno opuściła. Ten epizod pokazuje, że wyszkolenie husarzy rosyjskich było bardzo słabe, gdyż dobre władanie kopią wymagało wielu lat ćwiczeń. Słabość jazdy kopijniczej jest cechą charakterystyczną dla całej Europy – jedynie husaria Rzeczypospolitej była tu chlubnym wyjątkiem.

## Taktyka

Husarze mieli być w założeniu formacją, która będzie zdolna do impetycznych uderzeń jazdy z kopiami i przełamania przeciwnika, jednak brak informacji o dokonaniach husarzy moskiewskich na polach bitew pozwala przypuszczać, że wartość bojowa carskich jednostek husarskich była niewielka. Teoretycznie powielenie wzorów polskich miało doprowadzić do utworzenia wartościowej jazdy, jednak była to formacja słabo wyszkolona i niedyscyplinowana. Była to więc jazda, która do brze się prezentowała na paradzie i w obozie natomiast na polu bitwy nie odgrywała zbyt wielkiej roli.

## SOTNIA HUSARZY

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Husarze	20/4-10	6	5	4	2	1	Broń ręczna Pistolety Kopia husarska <sup>1</sup>	0 0 0/3	WW 5 WW	Słaba dyscyplina taktyczna Mało amunicji

1. Kopie husarzy powinny mieć ok. 4,5-5 cm dłg (należy je w razie czego przyciąć).



## Kozacy służeńni

### Historia formacji

Kozacy służeńni, w odróżnieniu od Kozaków wolnych, utracili swoje wolności i de facto stanowili formację społeczno-wojskową rozlokowaną głównie na południowych rubieżach państwa moskiewskiego. Nie wybierali już swoich wodzów, ale dowodzeni byli przez rosyjskich dworjan bądź dzieci bojarskie. Kozacy służeńni dzielili się na dwie kategorie: kozaków grodowych, czyli mieszkających w miastach i będących częścią garnizonu, oraz kozaków tzw. „słobodzkich”, którzy zamieszkiwali w umocnionych podmiejskich osadach, tzw. „słobodach”. Wykorzystywano ich do różnych działań, m. in. do obrony grodów na rubieżach państwa zagrożonych tatarskimi najazdami. Trzeba wspomnieć, że słobody wchodzące w skład pułków kozaków słobodzkich zwolnione były od podatków i miały własną administrację. Kozacy służeńni byli więc tanią siłą zbrojną, która odgrywała znaczącą rolę na rubieżach państwa moskiewskiego. W 1630 roku Kozacy służeńni mieli stanowić ok. 12% całości armii carskiej (ok. 11 200 Kozaków).

### Organizacja

Kozacy służeńni zorganizowani byli na sposób tradycyjny w pułki, które dzieliły się na sotnie, a te na dziesiątki. W połowie XVII wieku z Kozaków słobodzkich zaczęto tworzyć pułki o charakterze regularnym (ostrogożski, sumski, izumski, achtyrski, charkowski), które składały się z kilku bądź nawet kilkunastu sotni (7-15). W skład pułkowej „starszyny” wchodził pułkownik, esauł jako jego zastępca, a także obożny, sędzia, chorąży i pisarz.

### Uzbrojenie

Kozacy służeńni zobowiązani byli przede wszystkim do konnej służby wojskowej. Uzbrojeni byli w szable, spisy, czasem pistolety, długą broń palną, a wg niektórych źródeł pułki kozackie wyposażano także w kilka lekkich działek.

### Taktyka

Kozacy byli formacją dość tanią i uniwersalną, mogli wzmocniać załogi grodów, prowadzić rozpoznanie czy uczestniczyć w wyprawach dywersyjnych i łupieżczych. Służyli konno, ale w razie potrzeby mogli walczyć jako piechota.

## SOTNIA KOZAKÓW SŁUŻEBNYCH

*Dragonia*



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kozacy konno	20/4+10	3	5	4	2	1	Broń ręczna Spisa (konno) <sup>1</sup>	0 0/1	WW WW	Dragoni Harcownicy <sup>2</sup>
Kozacy pieszo	10	3	5	4	2	1	Spisa (pieszo) <sup>1</sup> Licha strzelba	0 1/0	WW 10/20	

1. Spisy powinny mieć ok. 3-3,5 cm długości (należy je w razie czego przyciąć).

2. Po zejściu z koni muszą walczyć w szyku Rozproszonym (stąd zasada Harcownicy).





## Kozacy Dońscy i Jaicycy

## Historia formacji

Spółeczność kozacka powstała nad Donem (stąd nazwa) wykazuje znaczne podobieństwa do Kozaków Zaporoskich (starszyzna i „doły” kozackie) i jest jednocześnie najliczniejszą grupą Kozaków w imperium carskim. Organizacja wojskowa Kozaków Dońskich pomyślana była jako przeciwwaga dla Kozaczyzny Zaporoskiej (naturalnie związanej raczej z Rzeczpospolitą niż Rosją) i powstała z „grup luźnych” za panowania Iwana Groźnego (1570). Wojsko Dońskie utrzymało swoją niezależność do 1671 r., kiedy to Dońcy złożyli przysięgę carowi i weszli w skład armii moskiewskiej jako Dońskie Wojsko Kozackie. Siedzibami Kozaków Dońskich były różne stacje i miasta: m. in. Rozdory, Azow, Czerkask. Zaporozcy i Dońscy utrzymywali ze sobą kontakty udzielając sobie czasami wzajemnej pomocy. Podobną organizacją wojskową byli w armii rosyjskiej także Kozacy Jaicycy (nazwa od rzeki Jaik, dzisiaj Ural, na pograniczu rosyjsko-kazachstańskim). Genezy Kozactwa Dońskiego i Jaickiego należy doszukiwać się w XVI w., gdy nad Donem i Jaikiem (Uralem) zaczęli się organizować zbiegowie z państwa moskiewskiego. Obie Kozaczyzny dowodzone były przez wybieralnych atamanów i cieszyły się w połowie XVII wieku względnie dużą niezależnością.

## Organizacja

W kampaniach na pograniczu Rosji z Rzeczpospolitą w XVII w. uczestniczyła różna liczba Dońców – od kilkuset do kilku tysięcy mołojców. Wszystko zależało od tego czy Dońcy byli zainteresowani wyprawą wojenną (łupy, żołd itp.). Przykładowo w czasie II Dymitriady w wojsku Łżedymitra widzimy 5-tysięczny pułk Kozaków Dońskich. Mniej-

sze możliwości mobilizacyjne mieli Kozacy Jaicycy, można je szacować na kilkuset mołojców. Przykładowo jednak pod Smoleńsk (1633) poszło ok. 800 Kozaków Jaickich i tylko 470 Kozaków Dońskich. Z kolei w obronie Azowa przed Turkami (1641) uczestniczyło już ok. 7600 Kozaków Dońskich, co świadczy o sporych możliwościach mobilizacyjnych (jednak nie takich jak u Zaporozców). Organizacja oparta była zapewne tak jak w przypadku Zaporozców na pułkach i sotniach, na czele których stali atamanowie.

## Uzbrojenie

Podobnie jak u Kozaków Zaporoskich charakteryzuje Kozaków znad Donu szeroki asortyment uzbrojenia: szable, spisy, pistolety, piszczele, liczna była zapewne broń improwizowana. Kozacy Dońscy podobnie jak Zaporoscy nie używali stroju ochronnego (najwyżej lekkich kolczug u starszyzny), nosili długie, wygodne kaftany i futrzane czapy. Lepiej uzbrojona była zapewne starszyzna (np. pistolety), gorzej szeregowie kozactwo (szable, spisy).

## Taktyka

Jako wojsko charakteryzowali się podobnymi cechami i taktyką co Zaporozcy, tyle, że znani byli głównie jako nieregularna formacja jazdy, a nie piechota walcząca z za taboru. Jako lekka jazda Dońcy raczej walczyli w szyku luźnym (zapewne ławą) niż zwartym, preferując działania harcownicze i podjazdowe. Często używano ich jako załogi grodów, do zagonów na terytorium wroga, dalekiego rozpoznania itp. Podobnie jak Zaporozcy był to element niezwykle bitny przy odpowiedniej motywacji do walki.

## SOTNIA KOZAKÓW DOŃSKICH

Dragonia



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kozacy konno	20/+10	2	5	4	2	2	Broń ręczna Spisa (konno) <sup>2</sup>	0 0/1	WW WW	Dragoni Lekka jazda
Kozacy pieszo	10	2	5	4	2	2	Spisa (pieszo) <sup>2</sup> Licha strzelba	0 1/0	WW 10/20	Zwiadowcy Broń gwintowana <sup>1</sup> Harcownicy <sup>3</sup>

1. Strzelając z konia nie mogą użyć zasady Broń gwintowana.
2. Spisy powinny mieć ok. 3-3,5 cm długości (należy je w razie czego przyciąć).

3. Po zejściu z koni muszą walczyć w szyku Rozproszonym (stąd zasada Harcownicy).
4. Jako modeli możesz użyć zestawu KOZ-2 Rejestrowa jazda kozacka.



TATARZY  
KAZAŃSCY I ASTRACHAŃSCY

Chanaty kazański i astrachański zostały podbite przez Iwana IV Groźnego w połowie XVI w. W 1552 r. po miesięcznym oblężeniu upadł Kazań, a w 1557 r. podbój zakończył się wcieleniem chanatu do państwa moskiewskiego. Łatwiej poszło armii Iwana Groźnego z chanatem astrachańskim – w 1556 r. wojska carskie zajęły Astrachań. Po podbiciu obu chanatów armia carska zasilana była bitnymi formacjami jazdy Tatarów służebnych. W 1630 roku Tatarzy na służbie carskiej osiągnęli liczebność 11 208 koni (11% całej armii), a w 1651 było ich na służbie carskiej 9 113 koni (7%). Tatarzy służebni, a więc ci na służbie carskiej, otrzymywali żołd

w pieniądzu, nie mieli jednak żadnej autonomii. Ucisk ludności azjatyckiej sprawiał, że Tatarzy kazańscy i astrachańscy poparli powstanie kozacko-chłopskie Stepana Razina, nie byli więc stabilną grupą etniczną.

Organizacja, uzbrojenie i taktyka były takie same jak u Tatarów innych chanatów, na przykład krymskiego. Nie podajemy zatem statystyk. Zamiast tego Tatarzy kazańscy i astrachańscy są traktowani jako Sojusznicy i korzystają z wybranych Struktur Armii Chanatu Krymskiego.





## ARTYLERIA

## Historia formacji

W państwie moskiewskim do artylerii przywiązywano dużą wagę, a puszkarze i ich pomocnicy byli odrębną grupą wojskowo-społeczną (trochę podobnie jak strzelcy) zamieszkującą specjalne „puszkarские слободы”. Działa i moździerze moskiewskie nie cechowały się jakimiś wyjątkowo nowoczesnymi parametrami technicznymi, jednak było ich stosunkowo dużo i to nie tylko artylerii małych wagomiarów, ale także oblężniczej. Już w połowie XVII wieku wojska moskiewskie były silnie nasycone artylerią, a zarówno liczba artylerzystów jak i samego sprzętu nieustannie wzrastała. Na kampanie Rosjanie byli w stanie wyprowadzić w pole kilkadziesiąt, a nawet kilkaset dział i moździerzy, dobrze na ogół zaopatrzonych w sprzęt pomocniczy i amunicję. Ocenia się, że pod Smoleńsk (1632-1634) Rosjanie sprowadzili aż 256 dział i moździerzy.

## Organizacja

Artyleria w wojsku moskiewskim stanowiła osobny rodzaj sił zbrojnych i dzieliła się na oblężniczą i polową. Polowa z kolei dzieliła się na regimentową (pułkową) i ogólnowojskową. Artyleria pułkowa przydzielana była poszczególnym pułkom w liczbie kilku sztuk, natomiast działa cięższych wagomiarów stanowiły osobne baterie. Artylerzyści dzielili się na moskiewskich i grodowych, ci pierwsi obsługiwali działa oblężnicze, drudzy zaś działa pułkowe.

## Uzbrojenie

W armii rosyjskiej nie narzekano nigdy na brak sprzętu, natomiast poważnym problemem była jego duża różnorodność co powodowało zrozumiałe problemy w kwestiach logistycznych. Działa na ogół były cięższe i mniej mobilne niż np. działa polskie. Artyleria moskiewska w połowie wieku użytkowała kilkanaście różnego rodzaju wagomiarów od 1 funta do 26 funtów, a przy działach oblężniczych wagomiary były jeszcze większe (np. 36, 50 funtów). Podobnie było z moździerzami, które miały różne wagomiary, najczęściej 40, 60 i 80 funtów. W II połowie XVII wieku odlewane były w dużych ilościach głównie lżejsze działa pułkowe 2, 3 i 4-funtowe.

## Taktyka

Duża liczba dział dawała znaczne nasylenie wojsk moskiewskich artylerią. Gorzej było z wyszkoleniem artylerzystów, stanem technicznym dział i wreszcie z taktyką. Przydzielanie dział pułkowych do pułków piechoty, zapewne nie wiązało się ze ścisłym współdziałaniem tych jednostek na polu bitwy na wzór szwedzki. Stosowano zmasowany ostrzał pozycji przeciwnika z ciężkich dział, natomiast na polu bitwy artyleria moskiewska nie była aż tak mobilna jak szwedzka, ściśle współdziałająca taktycznie z piechotą. Trzeba jednak podkreślić, że Moskale przywiązywali dużą wagę do dział i moździerzy oblężniczych starając się pod oblężone twierdze ściągać zawsze najcięższy sprzęt.

## ARTYLERIA LEKKA

## Artyleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Falkonet-1,5f	10	2	5	4	1	1	Broń improwowana <sup>2</sup> Kula	-1/-1 7	WW 40/80	Artyleria
Moskiewska 4f <sup>1</sup>	5	2	5	4		1	Kula	9	60/20	
						2	Kartacze <sup>3</sup>	3	30	

1. Moskiewską 4-funtówkę należy traktować przy poruszaniu jak średnie działo (porusza się 5 cm, a w zaprzęgu 10cm).
2. Załogi wszystkich rodzajów dział w Walce wręcz korzystają z Broni improwizowanej.
3. Z Kartaczy mogą korzystać wszystkie wymienione działa.

## ARTYLERIA ŚREDNIA

## Artyleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Quarta kolubryny-5f	2	2	5	4	1	2 3	Broń improwizowana Kula Kartacze	-1/-1 10 4	WW 70/140 40	Artyleria

1. Quarta kolubryny jest traktowana przy poruszaniu jak ciężkie działo (porusza się 2 cm, a w zaprzęgu 5cm).



## Zasady specjalne

### "Ludiej u nas mnoga"

Moskiewska armia była ogromna i chcemy zachęcić graczy do wystawiania w niej dużej ilości jednostek.

*Jeżeli podjazd lub pułk z tą zasadą liczy co najmniej 15 podstawek (oprócz Dowódców) to otrzymujesz 2 darmowe podstawki, którymi możesz uzupełnić stany dowolnych Jednostek (ale nie Jednostek dodatkowych, artylerii, wozów taborowych i Sojuszników). Jeżeli liczy co najmniej 25 podstawek to otrzymujesz 3 darmowe podstawki. Te darmowe podstawki nie liczą się przy obliczaniu podstawek dla celów tej zasady (nie pozwalają na wystawienie kolejnych darmowych podstawek).*

### Miestniczestwo

W armii carskiej przydzielano bojarom dowództwo na podstawie pochodzenia i znaczenia rodu, a nie talentów militarnych wodza. Zasada ta zwana miestniczestwem sprawiała, że często wojska prowadzili ludzie kompletnie niekompetentni.

*Przed bitwą (na etapie konstruowania armii) wybierz, jaki dowódca stoi na czele Twojej armii.*

#### **Podjazd:**

**Uzdolniony, ale pośledniego rodu.** Dowódca ma Dowodzenie: 3

**Nieudacznik, ale znaczny.** Dowódca ma Dowodzenie: 2, ale możesz za darmo (bez zwiększania Siły Podjazdu) wystawić 1 dodatkową (ponad limit) sotnię podjazdową. Sotnia ta ma 3 podstawki.

#### **Dywizja (tylko jeżeli wystawiasz wojewodę):**

**Uzdolniony, ale pośledniego rodu.** Wojewoda ma Dowodzenie: 3

**Nieudacznik, ale znaczny.** Wojewoda ma Dowodzenie: 2, ale możesz za darmo (bez zwiększania Siły armii) wystawić 1 dodatkową (ponad limit) sotnię wyborową. Sotnia ta ma 3 podstawki. Dodatkowo jeżeli wystawiasz Zawojewodczików to otrzymujesz za darmo dodatkową podstawkę do ich oddziału.

### Zasadzka

Moskwicini często umieszczali swoją piechotę w ukryciu w przeróżnych chaszczach, zaroślach czy laskach, by mogła ostrzelać niczego nie spodziewającego się wroga.

#### **Podjazd:**

*Jeżeli jesteś Słabszym graczem, możesz umieścić 1 sotnię kozaków służebnych lub kompanię dragonów (zwykłych lub pogranicznych) w Zasadzce (na zasadach Zwiadu). Nie kosztuje to żadnych punktów Zwiadu. Jeżeli wystawiasz w Zasadzce dragonów, to bez pikinierów – ci zostają dołączeni do bloku pikinierskiego.*

#### **Dywizja:**

*Przed bitwą możesz umieścić 1 pułk kozaków służebnych, dragonów lub strzelców w Zasadzce (na zasadach Zwiadu). Nie potrzebujesz do tego mieć przewagi w Punktach Zwiadu. Pułk ten nie może mieć dział, ani przenośnych przeszkód.*



### Puszkarze grodowi

Moskiewską artylerię często obsługiwali słabo wyszkoleni puszkarze grodowi.

*Artyleria w pułku/podjeździe z tą zasadą nie może skorzystać z zasady Szybkie ładowanie (strzela tylko 1 raz na turę). Dodatkowo Morale artylerzystów wynosi 4.*

### "Dobrze się bronili z szkodą większą naszych"

Moskiewska piechota świetnie się broniła i nie przyjmowała się uciekającą z pola walki kawalerią.

*Pułk z tą zasadą nie otrzymuje Punktów Złamania za zniesione pułki bez tej zasady.*

### Zasieczna straż

Oddziały tworzące zasieczną straż miały za zadanie strzec południowej granicy państwa moskiewskiego (przede wszystkim przeciwko Tatarom).

*Jeżeli jesteś Słabszy i scenariusz pozwala na wystawienie umocnień polowych, otrzymujesz 2 umocnienia polowe za darmo oraz dodatkowo jedno umocnienie na każde dwie kompanie dragonów pogranicznych.*

*Zasada specjalna Tatarów "Tatarów gromić..." nie działa w walce z tym podjazdem.*

## Sojusznicy

Dywizja moskiewska mogą wystawić następujące pułki jako Sojuszników. W nawiasie podano lata, w jakich te pułki można wystawiać (ma to znaczenie przy kampaniach historycznych, a czasem także przy formowaniu dywizji).

### **Pułk wojewodziński (1648-76)**

*\* Możesz wystawić 3 dodatkowe pułki, o ile jeden z nich to Sojusznicy.*

*Możesz wystawić 2 pułki sojusznicze, ale każdy musi być innej nacji.*

Pułk kozacki (1654-60)

*\* Pułk nie może mieć w składzie czerni.*

Pułk kozaków dońskich (1648-76)

Czambuł tatarów kazańskich lub astrachańskich (1648-76)

*\* Czambuł ma skład i zasady (poza zasadą Jasyr) czambułu mirzy ze Struktury Armii Chanatu Krymskiego.*



# Podjazd moskiewski (1648-76)

Zasady specjalne:  
 "LUDIEJ U NAS MNOGA", MIESTNICZESTWO, ZASADZKA



Gołowa

Sotnia podjazdowa

PS: 4



Sotnia dzieci bojarskich



Sotnia dzieci bojarskich



Sotnia dzieci bojarskich



Sotnia dzieci bojarskich



Sotnia dzieci bojarskich

PS: 5



Sotnia dzieci bojarskich

ALBO



Sotnia kozaków służebnych

ALBO



Rota rajtarów

PS: 6



Sotnia dzieci bojarskich

ALBO



Kompania dragonów (polowa)

PS: 7



Sotnia dzieci bojarskich

ALBO



Sotnia kozaków służebnych

ALBO



Rota rajtarów

PS: 8



Sotnia dzieci bojarskich

ALBO



Kompania dragonów (polowa)



Podpułkownik

PS: 9



Sotnia dzieci bojarskich

ALBO




Sotnia kozaków służebnych

ALBO



Rota rajtarów

## UWAGI:

- +1 PS za Podpułkownika . Jeżeli wystawiasz wszystkie poziomy oraz wykupiłeś sotnię podjazdową, możesz wystawić Podpułkownika za darmo.
- \* Możesz zamienić maksymalnie 2 trzypodstawkowe sotnie dzieci z podstawy Podjazdu na takie same liczebnie kompanie dragonów (polowe), albo sotnie kozaków służebnych. Sotnie kozaków służebnych można powiększyć do 4 podstawek.

- +1 PS za 4 dodatkowe podstawki dzieci bojarskich.
- +1 PS za 3 dodatkowe podstawki kozaków służebnych.

- +1 PS za wystawienie sotni podjazdowej. Lista pokazuje liczebność sotni w zależności od wielkości Podjazdu.
- \* Maksymalnie 2 sotnie dzieci mogą mieć rohatyny. Nie możesz mieć więcej sotni dzieci z rohatynami niż pozostałych sotni dzieci.
- \* Przed bitwą wszyscy pikinierzy z kompanii dragonów muszą zostać sformowani w bloki pikinierskie. Blok musi się składać minimalnie z 3 podstawek pikinierów. Tworzą oni samodzielną jednostkę, której nie można dzielić.



# ZASIECZNA STRAŻ (1648-76)

Zasady specjalne:

"LUDIEJ U NAS MNOGA", PUSZKARZE GRODOWI, ZASADZKA, NA WŁASNEJ ZIEMI,  
ZASIECZNA STRAŻ, PODJAZD DEFENSYWNY



Gołowa

Działka polowe  
- falkonet 1,5f

PS: 3



2 Kompanie  
dragonów  
(pograniczne)



Sotnia kozaków  
służebnych



Sotnia kozaków  
służebnych



Sotnia kozaków  
służebnych

PS: 4



Sotnia kozaków  
służebnych

ALBO



2 Kompanie  
dragonów  
(pograniczne)

PS: 5



Sotnia kozaków  
służebnych

ALBO



Kompania dragonów  
(polowa)

PS: 6



Sotnia kozaków  
służebnych

ALBO



Kompania dragonów  
(polowa)



Podpułkownik

PS: 7



Sotnia kozaków  
służebnych

ALBO



Kompania dragonów  
(polowa)

## UWAGI:

+1 PS za Podpułkownika

\* Możesz zamienić 2 kompanie dragonów z podstawy podjazdu na trzypodstawkową sotnię kozaków służebnych, albo 2 sotnie kozaków służebnych z podstawy podjazdu na 2 trzypodstawkowe kompanie dragonów pogranicznych. Sotnię kozaków służebnych można powiększyć do 4 podstawek.

+1 PS za 3 dodatkowe podstawki kozaków służebnych.

+1 PS za wystawienie falkonetów 1,5f. Lista pokazuje ilość falkonetów zależnie od wielkości Podjazdu.

\* Nie możesz wystawić więcej kompanii dragonów polowych niż pogranicznych.

\* Przed bitwą wszyscy pikinierzy z kompanii dragonów muszą zostać sformowani w bloki pikinierskie. Blok musi się składać minimalnie z 3 podstawek pikinierów. Tworzą oni samodzielną jednostkę, której nie można dzielić. Jeżeli wystawiasz dragonów polowych to tworzysz co najmniej dwa bloki – jeden dla dragonów polowych i co najmniej jeden dla pogranicznych.



# PUŁEK JAZDY POMIĘSTNEJ (1648-76)

Zasady specjalne:  
"LUDŹEJ U NAS MNOGA"



Gołowa



PS: 4



Sotnia dzieci  
bojarskich



Sotnia dzieci  
bojarskich



Sotnia dzieci  
bojarskich



Sotnia dzieci  
bojarskich



Sotnia dzieci  
bojarskich

PS: 5



Sotnia dzieci  
bojarskich

ALBO



Sotnia dworian

PS: 6



Sotnia dzieci  
bojarskich

ALBO



Sotnia dworian

PS: 7



Sotnia dzieci  
bojarskich

ALBO



Sotnia dworian

PS: 8



Sotnia dzieci  
bojarskich

ALBO



Sotnia dworian

## UWAGI:

\* Możesz zamienić trzypodstawkową sotnię dzieci bojarskich z podstawy pułku na dwupodstawkową sotnię dworian. Sotnie dworian można powiększyć do 3 podstawek.

+1 PS za 4 dodatkowe podstawki dzieci bojarskich.

+1 PS za 3 dodatkowe podstawki dworian.

\* Maksymalnie 2 sotnie dzieci mogą mieć rohatyny.

\* Maksymalnie 2 sotnie dworian mogą mieć rohatyny. Nie możesz mieć więcej sotni dworian z rohatynami niż pozostałych sotni dworian.



# РЦЕК КОЗАКІШ СЛУЖЕБНЫХ (1648-76)



Zasady specjalne:  
"LUDIEJ U NAS MNOGA"



Gołowa



Działka polowe  
- falkonet 1,5f

PS: 4



Sotnia kozaków  
służebnych



Sotnia kozaków  
służebnych



Sotnia kozaków  
służebnych



Sotnia kozaków  
służebnych

PS: 5



Sotnia kozaków  
służebnych

PS: 6



Sotnia kozaków  
służebnych

PS: 7



Sotnia kozaków  
służebnych

PS: 8



Sotnia kozaków  
służebnych

UWAGI:

- +1 PS za 3 dodatkowe podstawki kozaków służebnych.
- +1 PS za wystawienie falkonetów 1,5f. Lista pokazuje ilość falkonetów zależnie od wielkości pułku.



# РГІКДЗ СТРЗЕЛЦОШ ГРОДОВУХІ (1648-76)

Zasady specjalne:

"DOBRE SIĘ BRONILI Z SZKODĄ WIĘKSZĄ NASZYCH"



PS: 3



Sotnia strzelców  
grodowych



Sotnia strzelców  
grodowych



Sotnia strzelców  
grodowych



Sotnia strzelców  
grodowych



Sotnia strzelców  
grodowych

PS: 4



Sotnia strzelców  
grodowych

PS: 5



Sotnia strzelców  
grodowych

PS: 6



Sotnia strzelców  
grodowych

PS: 7



Sotnia strzelców  
grodowych



Sotnia strzelców  
grodowych

## UWAGI:

\* Przed bitwą musisz połączyć sotnie w liczące 4-12 podstawek roty.



# РГІКДЗ СТРЗЕЛЦÓШ ШУДОГПУСН (1648-76)

Zasady specjalne:

"DOBRCZE SIĘ BRONILI Z SZKODĄ WIĘKSZĄ NASZYCH"



PS: 4



Stania strzelców  
wyborowych



Stania strzelców  
wyborowych



Stania strzelców  
wyborowych



Stania strzelców  
wyborowych



Stania strzelców  
wyborowych

PS: 5



Stania strzelców  
wyborowych

PS: 6



Stania strzelców  
wyborowych

PS: 7



Stania strzelców  
wyborowych

PS: 8



Stania strzelców  
wyborowych



Stania strzelców  
wyborowych

## UWAGI:

+1 PS za Gołowę


\* Przed bitwą musisz połączyć sotnie w liczące 4-12 podstawek roty.



# РЦЕК ГАЈТАГОШ (1648 - 76)

Zasady specjalne:  
BRAK




 Pułkownik




PS: 4  Rota rajtarów  
 Rota rajtarów  
 Rota rajtarów  
 Rota rajtarów

PS: 5  Rota rajtarów

PS: 6  Rota rajtarów

PS: 7  Rota rajtarów

PS: 8  Rota rajtarów

PS: 9  Rota rajtarów


PS: 10  Rota rajtarów

 Podpułkownik



## UWAGI:

+1 PS za Pułkownika 

+1 PS za Podpułkownika 

\* Przy odpowiedniej wielkości pulku możesz wystawić za darmo rotę kopijników (2 podstawki).



# РЦЕК ДГДРОПШ (ПОЛОШУ) (1648 - 76)

Zasady specjalne:  
PUSZKARZE GRODOWI



Pułkownik



PS: 4



Kompania dragonów  
(polowa)



Kompania dragonów  
(polowa)



Kompania dragonów  
(polowa)



Kompania dragonów  
(polowa)

PS: 5



Kompania dragonów  
(polowa)

PS: 6



Kompania dragonów  
(polowa)



Podpułkownik



## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika
- +1 PS za Podpułkownika
- +1 PS za wystawienie falkonetów 1,5f. Lista pokazuje ilość falkonetów zależnie od wielkości pułku.


\* Przed bitwą wszyscy pikinierzy z kompanii dragonów muszą zostać sformowani w bloki pikinierskie. Blok musi się składać minimalnie z 3 podstawek pikinierów. Tworzą oni samodzielną jednostkę, której nie można dzielić.



# РЦЕК ђГДГОПѠШ (РОГДПЦЗПУ) (1648 - 76)

Zasady specjalne:  
PUSZKARZE GRODOWI




 Pułkownik

Działka polowe  
- falkonet 1,5f



PS: 2



2  
Kompanie dragonów  
(pograniczne)




2  
Kompanie dragonów  
(pograniczne)

PS: 3



2  
Kompanie dragonów  
(pograniczne)

PS: 5



2  
Kompanie dragonów  
(pograniczne)



## UWAGI:

- +1 PS za wystawienie falkonetów 1,5f. Lista pokazuje ilość falkonetów zależnie od wielkości pułku.
- \* Przed bitwą wszyscy pikinierzy z kompanii dragonów muszą zostać sformowani w bloki pikinierskie. Blok musi się składać minimalnie z 3 podstawek pikinierów. Tworzą oni samodzielną jednostkę, której nie można dzielić.



# PUŁEK SŁODACKI (1648 - 76)

Zasady specjalne:  
PUSZKARZE GRODOWI



Pułkownik

Działka polowe  
- falkonet 1,5f



PS: 4 Rota żołdatów  
 Rota żołdatów  
 Rota żołdatów  
 Rota żołdatów



PS: 5 Rota żołdatów  
 Rota żołdatów



PS: 6 Rota żołdatów  
 Rota żołdatów



Kapitan



## UWAGI:

- +1 PS za Pułkownika
- +1 PS za Kapitana
- +1 PS za wystawienie falkonetów 1,5f. Lista pokazuje ilość falkonetów zależnie od wielkości pułku.
- +1 PS za wystawienie żołdatów z berdyszami. Możesz mieć tylko 1 pułk słuński z berdyszami.

\* Przed bitwą wszyscy pikinierzy z kompanii żołdatów muszą zostać sformowani w bloki pikinierskie. Blok musi się składać minimalnie z 3 podstawek pikinierów. Tworzą oni samodzielną jednostkę, której nie można dzielić.



# РЦЕК КОЗАКОВЪ ДОЊСКИХ (SOJUSZTICY) (1648 - 76)



Zasady specjalne:  
"LUDIEJ U NAS MNOGA"



**UWAGI:**

+1 PS za Gołowę

\* Opcjonalne podstawki można wystawić wyłącznie w związku z zasadą "Ludiej u nas mnoga".



# PUŁK WOJEWÓDZIŃSKI (1648-76)

Zasady specjalne:  
MIESTNICZESTWO, ZASADZKA



Wojewoda  
+ 3 PS

Podstawa  
dywizji



Pułk jazdy pomiestnej



Pułk jazdy pomiestnej  
ALBO



Pułk jazdy pomiestnej  
ALBO



Pułk kozaków służebnych  
ALBO



Príkaz strzelców grodowych  
ALBO



Pułk dragonów pogranicznych



Pułk nowego stroja  
(rajtarów, dragonów - polowy lub pograniczny albo soldatski)

Dodatkowe  
pułki  
(maks. 2)



Pułk jazdy pomiestnej



Pułk jazdy pomiestnej



Pułk nowego stroja  
(rajtarów, dragonów - polowy lub pograniczny albo soldatski)



Príkaz strzelców grodowych



Pułk kozaków służebnych



Príkaz strzelców wybornych

Artyleria



Gołowa  
+ 0 PS



Lekkie działa



Średnie działa

UWAGI:

- \* Możesz wystawić dowódcę tylko jeżeli wystawisz przynajmniej 4 działa.
- +1 PS za każde lekkie działo.
- +2 PS za każde średnie działo.

Dodatkowe  
jednostki i oddziały



Sotnia wyborowa  
+ 1 PS



Sotnia kozaków dońskich  
+ 1 PS



Sotnia kozaków służebnych  
+ 1 PS



Sotnia kozaków służebnych  
+ 1 PS



Sotnia kozaków służebnych  
+ 1 PS



Rota rajtarów  
+ 1 PS



Rota rajtarów  
+ 1 PS



Sotnia podjazdowa  
+ 1 PS



Sotnia husarzy  
+ 1 PS



Zawojewodczycy  
+ 2 PS

\* Zawojewodczycy liczą tyle podstawek, ile masz pułków w dywizji