

Grupa rozpoznawcza Erika Jönssona – maj 1657 roku.

Wiosną 1657 roku połączone armie szwedzka i siedmiogrodzka, wciąż bez skutku ścigając oddziały polsko-litewskie, dotarły do linii rzeki Bug. Jednym z pierwszych podjazdów sprzymierzonych, które stały się tam z obrońcami miasteczka Krzemień, dowodził młody Erik Jönsson, który miał potem do historii przejść jako Erik Dahlberg. Szwedzki inżynier miał pod swoją komendą grupę 220 rajtarów (w tym kompanię królewskich gwardzistów), 220

Siedmiogrodzian i 200 konnych Kozaków. Podjazd ten w krwawej walce miał wyciąć polskich obrońców miasteczka, zdobywając grupę jeńców i jeden sztandar. Erik napisał o tej potyczce w swoim pamiętniku: wydałem rozkaz, aby zabić wszystkich, którzy wejdą nam w drogę... Podjazd ten, chociaż historycznie nie odegrał wielkiej roli, jest bardzo ciekawy z powodu swojego składu: pozwala wystawić w jednej bitwie Szwedów, Siedmiogrodzian i Kozaków.

Erik Jönsson

Dowódca

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Erik Jönsson	20/410	4	7	5	1	1	Broń ręczna Pistolety	0 0	CC 5	Dowódca Mało amunicji

1. Dowodzenie: 

Zasada Specjalna:

Inżynier

Erik Dahlberg studiował sztukę fortyfikacyjną i architekturę.

W bitwach gdzie jest Obrońcą może wystawić do 3 elementów fortyfikacji płacąc za każdy 2 Punktami Zwiadu i 1 punktem Rozkazu. Stracone punkty rozkazu odzyskuje na początku drugiej tury gry. O użyciu tej zdolności musisz zdecydować w kroku E – wystawianie umocnień połowych.

Od Autorów:

Podjazd, mimo iż bardzo ciekawy pod względem składu, nie cieszył się w oryginalnej wersji specjalnym powodzeniem na turniejowych stołach. Z tego też powodu zdecydowaliśmy się dokonać w nim sporych zmian dla zwiększenia grywalności. Po pierwsze podjazd jest nieco większy niż powinien być w rzeczywistości. Po drugie korzystając z tego, że jedyną informacją o Siedmiogrodzianach, jest to, że było to "200 Węgrów", postanowiliśmy dać graczom możliwość wyboru jednostek.



Grupa rozpoznawcza Erika Jönssona (1657)

ZASADY SPECJALNE:

DRYL WOJSKOWY, BELLUM SE IPSUM ALET, DYSCYPLINA (WSZYSTKIE TYLKO DLA SZWEDÓW), PŁYWANIE



Erik Jönsson

PS: 5



Kompania gwardii
„Czarne płaszcze”



Kompania rajtarów
(weterani)

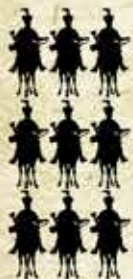


Jazda nadworna
lekka



Stonia Jazdy

PS: 6



Jazda nadworna
lekka

PS: 7





Stonia Jazdy



Franciszek Istvan

UWAGI:

- +1 PS 1 za wykupienie Franciszkowi Istvanowi Dowodzenia  .
- Istvan używa statystyk siedmiogrodzkiego kapitana jazdy i traktuje on jednostki szwedzkie jako Niesubordynowane. Posiada również zasadę "Silna ręka" – jednostki siedmiogrodzkie w podjeździe tracą zasadę Rabusie.
- * Erik Jönsson traktuje Siedmiogrodzian i Kozaków jako Niesubordynowanych.
- +1 PS za wykupienie 3 szarych podstawek
- +1 PS za wykupienie rajtarom weteranom pancerzy i arkebuzów

- * Dowlone 3 podstawki jazdy nadwornej lekkiej możesz wymienić na 3 podstawki konnych strzelców szeklerskich (nie zmienia to kosztu podjazdu). Możesz zamienić w ten sposób oba oddziały.
- 3 podstawki jazdy kopijniczej zaciężnej. Wymiana pierwszych 3 podstawek jest darmowa, za wymianę drugiej trójki płacisz 1 PS.
- 2 podstawki jazdy nadwornej kopijniczej. Wymiana pierwszych 3 podstawek jest darmowa, za wymianę drugiej trójki płacisz 1 PS.