

RZECZPOSPOLITA W PŁOMIENIACH



# Podjazd استانکست (1648-76)





# Podjazd z czałetów europejskich: (1648-76)

Zasady specjalne:

"ZAPEŁNIŁY SIĘ NIMI GÓRY I RÓWNINY", "SŁABI TO ZWIADOWCY...",  
"WOJSKO WYBORNYM OŻYWIŁONE DUCHEM"



Sandzakbej

Deli

PS: 4



Ala sipahów europejskich



Ala sipahów europejskich



Ala sipahów europejskich



Ala sipahów europejskich



Ala sipahów europejskich

PS: 5



Dżemat gönüllü

ALBO



Wataha segbanów

PS: 6



Ala sipahów europejskich

ALBO



Dżemat bezzli

PS: 7



Ala sipahów europejskich

ALBO



Dżemat gönüllü

PS: 8



Dżemat bezzli

ALBO



Wataha segbanów



Aga (konno)

PS: 9



Ala sipahów europejskich

**UWAGI:**

- +1 PS za Age
- \* Możesz zamienić maksymalnie 2 ala 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 bōliku deli. Lista pokazuje liczebność bōliku w zależności od wielkości Podjazdu.
- \* Maksymalnie 1/2 al sipahów oraz 1/2 dżematów gönüllü i 1/2 dżematów bezzli może mieć kalkany.

- \* Maksymalnie 1/2 al sipahów może mieć kopie.
- \* Maksymalnie 1/2 dżematów gönüllü może mieć włócznię.
- \* Maksymalnie 1/2 dżematów bezzli może być doborowa.
- \* Nie możesz wystawić więcej podstawek gönüllü niż sipahów. Nie możesz wystawić więcej podstawek segbanów niż sipahów.





## SANDŻAKBEJ [ ]

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Sandżakbej	20/+20	5	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca Mało amunicji
							Dżiryt	0	5	
							Kalkan		WW	

## ALABEJ/AGA (KONNO) [ ALBO ]

Dowódca



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Aga	20/+20	5	7	5	1	1	Broń ręczna	0	WW	Dowódca Mało amunicji
							Dżiryt	0	5	
							Kalkan		WW	

## 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	0	WW	Słaba dyscyplina taktyczna Zaciąg towarzyski <sup>1</sup> Mało amunicji
Sipahowie lenni z kopiami	20/+20	4	6	4	2	1	Łuk	0/-1	10/20	
							Kopia turecka <sup>2</sup>	0/3	WW	
							Kalkan <sup>3</sup>		WW	

- Sipahowie lenni stawali do walki ze swoimi pocztowymi – dżebel, dla uproszczenia daliśmy im jedną linię statystyk i zasadę Zaciąg towarzyski.
- 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).
- Część sipahów (zarówno zwykłych jak i z kopiami) można też wyposażać w kalkany – szczegóły w Strukturze Armii.
- Pospolite ruszenie** Sipahowie to pospolite ruszenie, odpowiednik średniowiecznego rycerstwa, które całkiem nieźle stawalo w bitwie, ale do zwiadu nadawalo 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

## DELI

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Deli	20/+20	3	6	5	2	0	Broń ręczna	0	WW	Harcownicy Zwiadowcy
							Kopia husarska <sup>2</sup>	0/3	WW	
							Koncerz	0/1	WW	
							Tarcza		WW	

### 1. Środki odurzające

Niektórzy badacze przypuszczają, iż deli przed bitwą odurzali się.

Środki odurzające wywołują następujące efekty:

- Gracz może zdecydować (przed rozstrzygnięciem Zwiadu), że Jednostka Deli zaczyna grę odurzona. Decyzję podejmuje się indywidualnie dla każdej Jednostki. Odurzeni Deli podlegają następującym zasadom:
- Nie mogą tworzyć skwadronów.
- Nie można ich porządkować, a Dowódca nie może modyfikować ich Morale ani Wyszkolenia.
- Jednostka nie generuje Punktów Zwiadu (ani za podstawki ani za zasady specjalne).

- Morale jednostki rośnie do 8.

Deli nie mogą otrzymać Rozkazu Obrona. Dodatkowo Jednostka Delich, która nie jest Zdezorganizowana ani nie Ucieka i która ma na początku Fazy Rozkazów Jednostkę wroga w polu widzenia i odległości ruchu podstawowego (uwzględniając wpływ terenu oraz potrzebne Obroty czy Manewry) otrzymuje natychmiast darmowy, odkryty Rozkaz Szarża, którego nie można zmienić. Deli nie mogą powstrzymać się od Pościgu, nawet jeśli Dowódca wyda w tym celu Rozkaz.

- Deli używali długich kopii podobnych do husarskich. Powinny mieć one 4,5-5 cm długości (należy je przyciąć).



## DŻEMAT GÖNÜLLÜ

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Gönüllü	20/+20	2	6	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Lekka jazda
Gönüllü z dzidami	20/+20	2	6	4	2	1	Łuk	0/-1	10/20	Rabusie
							Dzida <sup>2</sup>	0/1	WW	
							Kalkan <sup>3</sup>		WW	
							Dziryt <sup>1</sup>	0	5	

### 1. Dziryty

Część gönüllü 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. Jako modeli gönüllü z dzidami możesz użyć zestawu OTT-5 Beszli. Dzidy powinny mieć ok. 2-2,5 cm długości (należy je przyciąć).

3. Część gönüllü (zarówno zwykłych jak i z dzidami) można wyposażyć w kalkany – szczegóły w Strukturze Armii.

## DŻEMAT BESZLI

Kawaleria



Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Beszli	20/+20	2	5	4	2	2	Broń ręczna	0	WW	Lekka jazda
Doborowi bezzli	20/+20	3	5	4	2	1	Łuk	0/-1	10/20	Zwiadowcy
							Dzida <sup>2</sup>	0/1	WW	
							Kalkan <sup>3</sup>		WW	
							Dziryt <sup>1</sup>	0	5	

### 1. Dziryty

Część bezzli 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 bezzli – wyposażonych w dzidy. Dzidy powinny mieć ok. 2-2,5 cm długości (należy je przyciąć). Jako modeli bezzli bez dzid można użyć zestawu OTT-4 Gönüllü.

3. Część bezzli (zarówno zwykłych jak i doborowych) można wyposażyć w kalkany – szczegóły w Strukturze Armii.

## 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 bölük. 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.



## 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.*

### "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).*

### "Wojsko wybornym 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 przerzucić nieudany test Wyszkolenia jeżeli przeprowadzi Nieudaną Szarżę.*