Ogniem Mieczem II

Historyczna Gra Strategiczna

Druga Edycja

Armie I

Beta 21.03.2023

Przygotowanie armii

Przed przystąpieniem do gry w *Ogniem i Mieczem* musisz przygotować swoją armię. Ogniem i Mieczem jest grą historyczną, a więc Twoja armia nie może być losowym zlepkiem przypadkowych elementów, ale powinna, choć z grubsza, oddawać charakter wojsk danej frakcji w połowie XVII wieku. Aby pomóc Ci osiągnąć ten cel, przygotowaliśmy dla każdej frakcji szereg List armii, reprezentujących historyczną kompozycję typowych dla nich sił we wskazanych okresach czasowych.

W książkach *Armie* znajduje się wszystko czego potrzebujesz, żeby skomponować armię do gry zarówno na poziomie Podjazd, jak i Zgrupowanie dla wszystkich głównych frakcji *Ogniem i Mieczem*. Ten tom poświęcony jest Rzeczypospolitej Obojga Narodów, Królestwu Szwecji, Królestwu Danii i Norwegii, Brandenburgii i Prusom oraz Świętemu Cesarstwu Rzymskiemu Narodu Niemieckiego. Przedstawione są Listy armii, przegląd Elementów armii oraz informacje na temat ulepszeń.

Każdy rozdział poświęcony frakcji zawiera:

- Krótkie przybliżenie frakcji i jej doktryny wojennej.
- Spis dostępnych Elementów armii.
- Opis zasad specjalnych używanych przez daną frakcję.
- Listy armii na format Podjazd.
- Listy armii na format Zgrupowanie.

Najwygodniejszym sposobem na przygotowanie listy jest skorzystanie z Kreatora OiM 2ed dostępnego online.

oim.wargamer.pl

Autorzy gry:
Piotr Bartkowiak, Michał Molenda, Konrad Sosiński, Rafał Szwelicki

Konsultacje historyczne:
Michał Paradowski

Opracowanie graficzne:
Tomasz Niedziński, Tomasz Nowojewski

Skład:
Tomasz Niedziński

Grafiki:
Paweł Głodek, Mariusz Kozik, Piotr Nowojewski, Marek Szyszko, Tomasz Tworek, Anton Telenik

Modele figurek:
Rafał Szwelicki, Marcin Szymański, Artur Świetlik, Kamil Milaniuk

Redakcja:
Piotr Bartkowiak

Nadzór projektu:
Michał Molenda

SPIS TREŚCI

Jak korzystać z list armii 5

Rzeczpospolita Obojga Narodów 13

Wojskowość Rzeczypospolitej 14

Charakterystyka armii. 15

Elementy armii Rzeczypospolitej . . 16

Listy Armii 25

Królestwo Szwecji 37

Wojskowość Szwecji. 38

Charakterystyka armii. 39

Elementy armii szwedzkiej 40

Listy Armii 51

Królestwo Danii i Norwegii . . .63

Wojskowość Danii i Norwegii 64

Charakterystyka armii. 65

Elementy armii duńskiej 66

Listy Armii 75

Brandenburgia i Prusy 87

Wojskowość brandenburska i pruska 88

Charakterystyka armii. 89

Elementy armii Brandenburgii i Prus 90

Listy Armii 103

Święte Cesarstwo Rzymskie Narodu Niemieckiego 111

Wojskowość Cesarstwa 112

Charakterystyka armii. 113

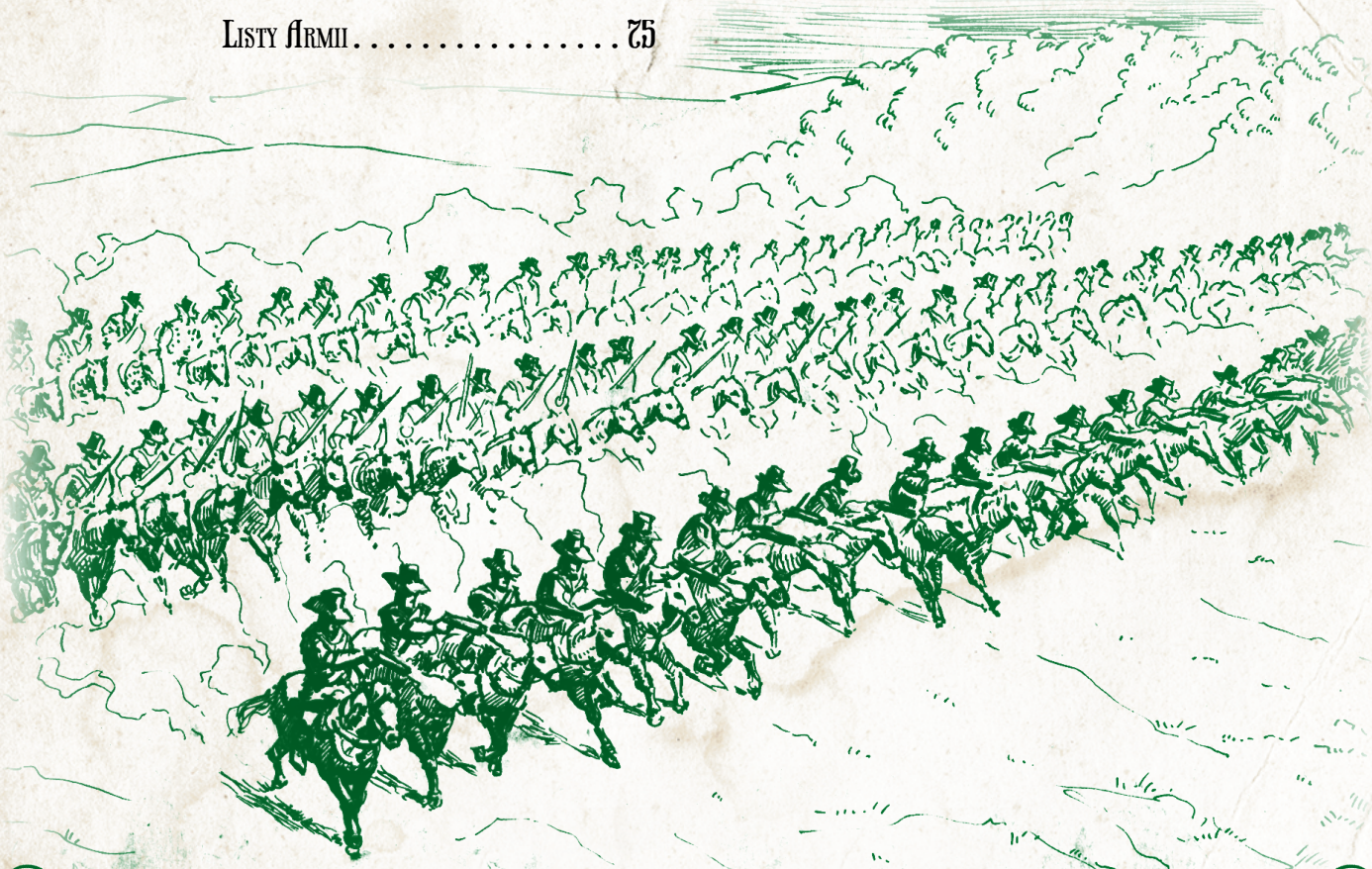
Elementy armii Cesarstwa 114

Listy Armii 119

Wojska Najemne 125

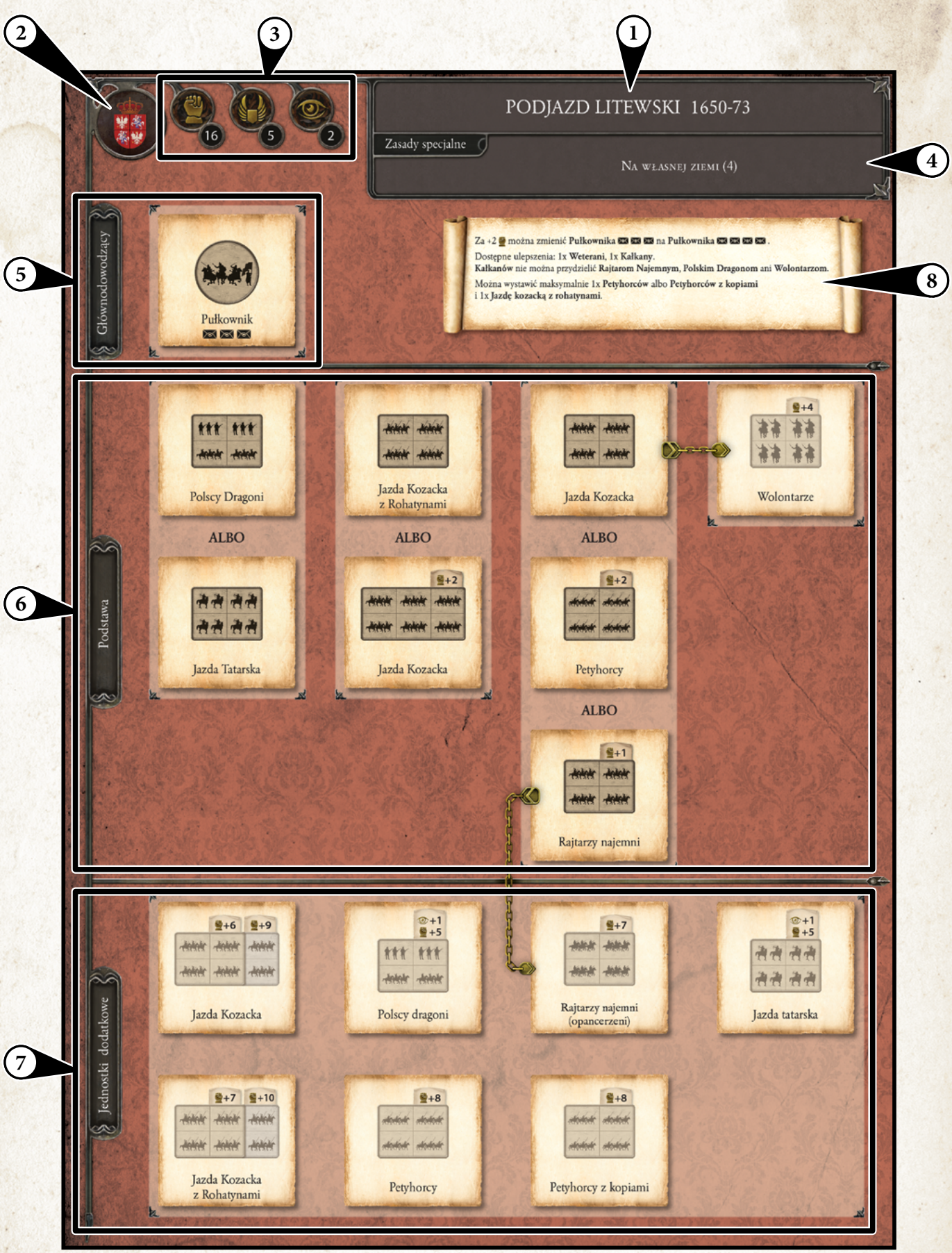
Najemnicy w XVII wieku 126

Elementy najemne i wspólne. . . . 127



Jak korzystać z list armii

Lista armii na poziomie Podjazdu



1. Nazwa Listy. Przy niej umieszczona jest też informacja, jakiego okresu historycznego dotyczy.
2. Godło frakcji.
3. Statystyki armii. Początkowe wartości mogą ulegać modyfikacjom wraz z wyborem różnych opcji.

   Przedstawia wyjściowe Punkty Siły armii. Określa wartość bojową armii i pozwala na określenie, który z graczy ma przewagę.

   Motywacja armii. Określa, jak długo armia jest gotowa pozostać na polu bitwy w obliczu niepowodzeń.

   Wartość Wywiadu armii. Ma zastosowanie w fazie Zwiadu.

4. Zasady specjalne armii. Tutaj wypisane są nazwy zasad specjalnych. Ich pełne opisy znajdują się we wcześniejszej części rozdziału poświęconego danej frakcji.
5. W tym miejscu umieszczony jest Głównodowodzący armii.
6. W tym miejscu umieszczona jest Podstawa armii. Ta część określa charakter armii.
7. W tym miejscu umieszczone są Elementy dodatkowe. Można wybrać z nich maksymalnie jeden.
8. Pozostałe dane związane z listą. Tutaj znajdują się informacje na temat dodatkowych opcji, ograniczeń i dostępnych ulepszeń.

Listy armii na poziomie Zgrupowania

1. Nazwa Listy. Przy niej umieszczona jest też informacja, jakiego okresu historycznego dotyczy.
2. Godło frakcji.
3. Statystyki armii. Początkowe wartości mogą ulegać modyfikacjom wraz z wyborem różnych opcji.

   Przedstawia wyjściowe Punkty Siły armii. Określa wartość bojową armii i pozwala na określenie, który z graczy ma przewagę.

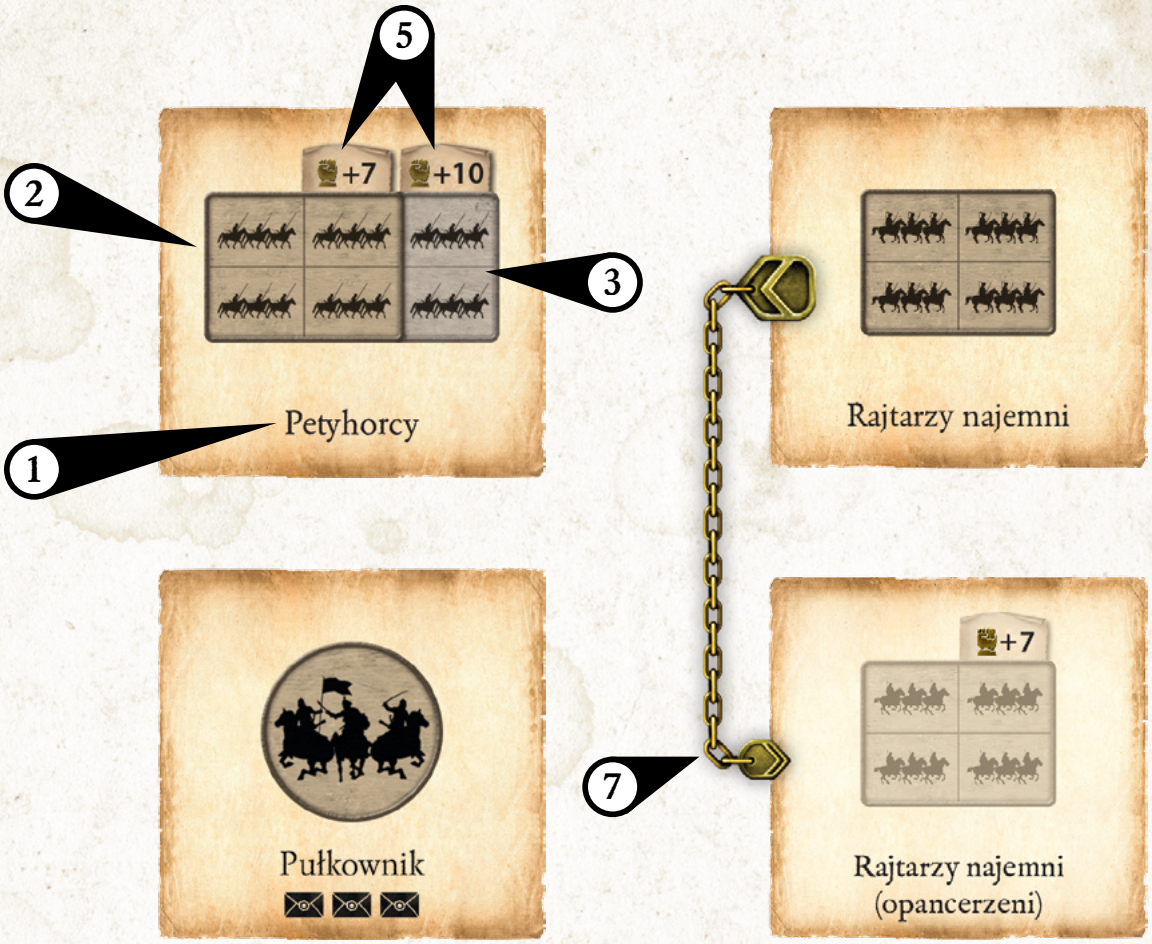
   Motywacja armii. Określa, jak długo armia jest gotowa pozostać na polu bitwy w obliczu niepowodzeń.

   Wartość Wywiadu armii. Ma zastosowanie w fazie Zwiadu.

   Wartość Ryzyka Zwiadu. Ma zastosowanie tylko na poziomie Zgrupowanie w odniesieniu do Straży Przedniej.

   Liczba dostępnych punktów ulepszeń.

4. Zasady specjalne armii. Tutaj wypisane są nazwy zasad specjalnych. Ich pełne opisy znajdują się we wcześniejszej części rozdziału poświęconego danej frakcji.
5. W tym miejscu umieszczony jest pergamin Głównodowodzącego armii.
6. W tym miejscu umieszczona jest Straż Przednia armii. Występuje tylko na Poziomie Zgrupowanie.
7. W tym miejscu umieszczona jest Podstawa armii. Ta część określa charakter armii.
8. W tym miejscu umieszczone są Elementy dodatkowe. Można wybrać z nich maksymalnie jeden.
9. Opcje ulepszeń.
10. Dodatkowe dane związane z listą. Tutaj znajdują się informacje na temat dodatkowych opcji, ograniczeń i dostępnych ulepszeń oraz ich kosztu.

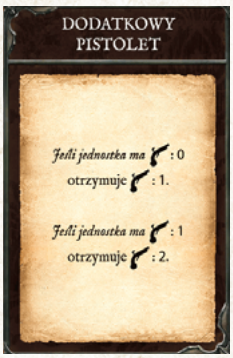


W każdej Liście, Elementy armii przedstawione są na osobnych pergaminach. Wyszarzone pergaminy oznaczają, że Element jest opcjonalny.

1. Nazwa Elementu. Obok nazwy Elementu mogą być umieszczone dodatkowe informacje na temat Elementu. W szczególności w wypadku Dowódców są tu umieszczane posiadane
2. Rozmiar i układ podstawek. W wypadku jednostek na pergaminie znajduje się przedstawienie tacki wraz układem podstawek na niej.
3. Opcjonalne rozwinięcia. Wyszarzone podstawki oznaczają opcje na większy rozmiar Jednostki.
4. Grupy przedstawione są za pomocą okrągłej lub owalnej tacki.
5. W tym polu umieszczane są informacje na temat modyfikacji statystyk armii. Należy stosować tylko te modyfikatory, które przypisane są do wybranej wielkości Jednostki. Modyfikacje ze wszystkich Elementów umieszczonych w Armii sumują się.
6. Jeżeli Elementy umieszczone są we wspólnym polu i rozdzielone słowem **ALBO** można wybrać tylko jedną z alternatyw.
7. Jeżeli Elementy Armii połączone są łańcuchem, oznacza to, że aby móc wybrać Element oznaczony trzeba wybrać też Element oznaczony

Ulepszenia

Jednostki mogą otrzymywać ulepszenia, które wpływają na ich działanie. Najczęściej wpływają one na statystyki, dają zasady specjalne, lub Ostrzały Specjalne. Czasami mogą jednak one powodować negatywne efekty. Ulepszenia występują pod postacią kart, które należy dołączyć do karty odpowiedniej jednostki. To, jakie ulepszenia można przydzielić poszczególnym Jednostkom, określa Lista armii.



Punkty ulepszeń

Każda Lista armii posiada punkty Ulepszeń ( ). Jest to pula, którą komponując armię można, wydać na Ulepszenia i suma wartości ulepszeń musi się w niej zamknąć. Czasami zasady specjalne Listy przyznają dodatkowe Ulepszenia, ich kosztu nie należy liczyć, chyba że zasada wprost stanowi inaczej.

Koszt ulepszenia określa liczba na karcie jednostki. Na Liście armii, przy nazwie dostępnego Ulepszenia, w nawiasie, może być podany modyfikator do kosztu (np. +1).

Nazwa	Koszt	Limit	
Kałkany		2	Nie mo
Weterani		-	-
Dodatkowy pistolet	-1	-	-
Samodzielność	+3	1	-

Losowe Ulepszenia

Niektóre zasady specjalne nakazują wylosowanie ulepszeń dla określonych Jednostek. Takie zasady posiadają wartość w nawiasie określającą, ile razy każde ze wskazanych ulepszeń może się powtórzyć. W celu wylosowania ulepszeń należy wziąć odpowiednie karty ulepszeń, w liczbie wskazanej przez zasady przetasować je razem i wylosować po kolei ulepszenie dla właściwych Jednostek.

Różnorodne wyposażenie (2) oznacza, że ulepszenia Zdyscyplinowani i Wyższa siła ognia mogą wystąpić po dwa razy. Należy złożyć talię złożoną z dwóch kart Zdyscyplinowani i dwóch kart Wyższa siła ognia. Jeżeli pięć jednostek kwalifikuje się do otrzymania ulepszenia z tej zasady jedna z nich nie będzie mogła go otrzymać.

Rzeczpospolita Obojga Narodów

Wojskowość Rzeczypospolitej

Wojsko 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, beszalunku) z pułkownikiem, który z kolei werbował ochotników w danym rejonie kraju, wypłacając im zaliczki, ekwipując i szkoląc. 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.

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.

O ile w I połowie XVII wieku piechota pełniła wyłącznie rolę pomocniczą w stosunku do jazdy, o tyle w połowie wieku silne jednostki dragonii i piechoty „niemieckiej" zaczęły odgrywać coraz większą rolę, podczas gdy w jeździe zdecydowanie dominowały już chorągwie kozackie/pancerne. Chluba polskiej armii husaria, odgrywała wielką rolę taktyczną, ale w połowie wieku nie była już tak liczna 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.

Charakterystyka armii

W *Ogniem i Mieczem* armie Rzeczypospolitej cechują się dużym udziałem kawalerii oraz jej różnorodnością. W większości wypadków to armie bardzo mobilne i agresywne opierające się na współpracy silnej jazdy uderzeniowej jak husaria, pancerni i petyhorcy z lżejszymi formacjami Jazdy Kozackiej. Raczej niewielki udział w tych armiach ma piechota i artyleria, nawet wojska oblężnicze składają się w dużej mierze z dragonii.

Istotną cechą List armii Rzeczypospolitej Obojga Narodów jest podział na siły Korony (czyli Królestwa Polskiego) i Litwy. Różnią się one przede wszystkim pulą dostępnych Jednostek. Korona korzysta z Jednostek Pancernych i Jazdy Wołoskiej, podczas gdy Litwa z Jednostek Petyhorców i Jazdy Tatarskiej oraz częściej korzysta z Jednostek najemnych. Zarówno w armii koronnej jak i litewskiej prawie nie ma jednostek nie mających wpływu na motywację armii, które można poświęcić bez większych obaw.

Rzeczpospolita to idealny wybór dla graczy ceniących kawalerię i preferujących dążenie do zwycięstwa za pomocą dynamicznych manewrów i szarż. Rzeczpospolita pozwala też na łączenie wschodniego i zachodniego stylu walki.

Mieszanka wschodniego i zachodniego stylu formacji zapewnia również fantastyczną różnorodność pod kątem modelarskim.

Zalety

+ mobilność
+ bardzo dobra w ataku
+ doskonała kawaleria, każdego typu
+ duży wybór jednostek
+ dobry zwiad
+ dobre dowodzenie

Wady

- słaba artyleria
- mało piechoty
- słabsza w obronie
- utrata jednostek silnie wpływa na Motywację

Głównodowodzący i Dowódcy

Armiami Rzeczypospolitej dowodzili hetmani, zastępowani w razie potrzeby przez regimentarzy. Niżej znajdowali się pułkownicy dowodzący pułkami. Z uwagi na to, że było tylko czterech hetmanów (dwóch w Koronie i dwóch na Litwie), pułkownicy zwykle obejmowali dowództwo nad mniejszymi zgrupowaniami. Poniżej pułkowników w hierarchii znajdowali rotmistrzowie, nominalnie dowodzący chorągwiami, ale często w praktyce tę rolę sprawowali porucznikowie.

Husaria

Husaria była chlubą polskiej armii i elitą jazdy w Europie. Dobrze wyszkoleni, chronieni przez szyszaki i półzbroje, uzbrojeni w długie, ale lekkie kopie, pałasze, koncerze i szable husarze stanowili trzon siły uderzeniowej wojsk Rzeczypospolitej. Z przodu stawali towarzysze z kopiami a za nimi pocztowi. Husaria wyróżniała się impetem i mobilnością oraz umiejętnością zacieśniania i rozluźniania szyku, w zależności od sytuacji taktycznej.

Jazda kozacka

Jazda kozacka (nie mylić z Kozakami) stanowiła trzon jazdy polskiej narodowego autoramentu. Składała się z towarzyszy i pocztowych lekko opancerzonych, uzbrojonych w szable i broń palną albo łuki. Z czasem popularność w oddziałach zyskiwała też broń drzewcowa. Jazda kozacka była elastyczna taktycznie – użycie zależało od warunków w jakich przyszło im walczyć oraz od przeciwnika, z jakim się mierzyła.

Pancerni

Pancerni wykształcili się w wyniku upowszechniania kolczug w jeździe kozackiej. Ujednolicone oddziały, często uzbrojone w rohatyny, nabrały bardziej ofensywnych cech. Pancerni nie mogli w pełni zastąpić husarii w roli głównej siły uderzeniowej, ale stanowili dla niej doskonałe wsparcie. Podobnie jak jazda kozacka mogli prowadzić walkę ogniową z wykorzystaniem broni palnej lub rzadziej łuków. Chorągwie walczyły w zwartym szyku uderzeniowym lub „po tatarsku", czyli ławą.

Petyhorcy

Petyhorcy to średniozbrojna litewska jazda uzbrojona w broń drzewcową – rohatyny lub kopie. W organizacji stanowili odpowiednik chorągwi pancernych. Pełnili również analogiczną funkcję w walce, jako oddziały cięższe od jazdy kozackiej, ale lżej opancerzone niż husaria.

S

PETYHORCY

7 4 6 5

0 - 2
3 - 5
6 - 9
10+

5 +3
4 +3
3

:1

2
1
1

: 10″ : 0
: 0 : 1

Wyborni jeźdźcy
Przełamująca szarża
Szermierze (1)

M

PETYHORCY

7 4 6 5

0 - 3
4 - 7
8 - 12
13+

6 +4
5 +3
4

:1

2
2
1

: 10″ : 0
: 0 : 1

Wyborni jeźdźcy
Przełamująca szarża
Szermierze (2)

S

PETYHORCY Z KOPIAMI

7 4 6 5

0 - 2
3 - 5
6 - 9
10+

5 +3
4 +3
3

:1

2
1
1

: 10″ : 0
: 0 : 1

Wyborni jeźdźcy
Przełamująca szarża
Szermierze (1)

M

PETYHORCY Z KOPIAMI

7 4 6 5

0 - 3
4 - 7
8 - 12
13+

6 +4
5 +3
4

:1

2
2
1

: 10″ : 0
: 0 : 1

Wyborni jeźdźcy
Przełamująca szarża
Szermierze (2)

Jazda wołoska

Początkowo złożone głównie z ochotników z Mołdawii i Wołoszczyzny chorągwie wołoskie stanowiły lekką jazdę uzbrojoną w szable, łuki i długą broń palną. W bitwie nie pełniły ważniejszej roli, ale znakomicie sprawdzały do podjazdów, rozpoznania i ubezpieczenia.

Jazda tatarska

Jazda tatarska występowała częściej w wojskach litewskich. Była to lekka jazda uzbrojona w szable i łuki. Pełniła przede wszystkim służbę rozpoznawczą, wywiadowczą i podjazdową. W bitwach nie dźwigała głównego ciężaru walk, ale znakomicie nadawała się do pościgu za rozbitym nieprzyjacielem.

Dragoni

Dragonia to inaczej konna piechota. Konie służyły dragonom do szybkiego przemieszczania się, ale walczyli na piechotę. Dragonii uzbrojeni byli w szable i muszkiety, z których prowadzono ogień wyłącznie po spieszeniu. Dragoni zyskali dużą popularność w polskiej i litewskiej armii z uwagi na dużą mobilność pozwalającą im stanowić skuteczne wsparcie ogniowe dla kawalerii.

S

POLSCY DRAGONI

6/4 | 2 | 6 | 5

0 - 2 | 3 - 5 | 6 - 9 | 10+

4 (+1) | 3 (+1) | 2

4 | 3 | 2

10″ | 1 | -1 | 2

Dragoni
Kontrmarsz
Zwiadowcy (1)
Szermierze (1)

M

POLSCY DRAGONI

6/4 | 2 | 6 | 5

0 - 3 | 4 - 7 | 8 - 12 | 13+

5 (+1) | 4 (+1) | 3

5 | 4 | 3

10″ | 2 | -1 | 2

Dragoni
Kontrmarsz
Szermierze (1)

Hajducy

Hajducy, czyli piechota polsko-węgierska stanowili najstarszą formację piechoty w Rzeczypospolitej. Uzbrojeni byli w muszkiety lontowe lub rusznice oraz szable. Dysponowali dość dużą siłą ognia prowadząc ostrzał szeregami. Pierwsze szeregi przyklękały i następne strzelały nad ich głowami. Hajducy chętnie podejmowali walkę wręcz. Poza polem bitwy byli wykorzystywani do funkcji policyjnych.

S

HAJDUCY

4 | 2 | 6 | 5

0 - 3 | 4 - 5 | 6 - 9 | 10+

5 (+1) | 4 (+1) | 3

4 | 3 | 2

10″ | 1 | 0 | 2

Ostrzał szeregami
Zwinność
Szermierze (1)

M

HAJDUCY

4 | 2 | 6 | 5

0 - 4 | 5 - 8 | 9 - 12 | 13+

6 (+1) | 5 (+1) | 4

5 | 4 | 3

10″ | 1 | 0 | 2

Ostrzał szeregami
Szermierze (1)

Wolontarze

Wolontarze to ochotnicy nie wchodzący w skład regularnej armii. Oddziały tworzone były na wzór oddziałów wojskowych, najczęściej jazdy kozackiej, ale cechowały się słabą dyscypliną. Wolontarze nie byli jednorodnie wyposażeni i na ich uzbrojenie składało się głównie to, co akurat preferowała szlachta: szable, nadziaki, łuki, bandolety itp.

Listy Armii

Zasady specjalne armii

Na własnej ziemi (X)

Wykonując test Zwiadu, po wszystkich rzutach i przerzutach, gracz może zmienić wynik na jednej kostce na X. Może to być kostka, która była przerzucona.

Wojska kwarciane

Koszt ulepszenie Weterani jest niższy o 1 dla jednostek z Podstawy armii.

PODJAZD KORONNY 1650-73

18 5 2

Zasady specjalne

Na własnej ziemi (4)

Głównodowodzący

Pułkownik

Za +2 można zmienić **Pułkownika** na **Pułkownika** .

Dostępne ulepszenia: 1x **Weterani**, 1x **Kałkany**.
Kałkanów nie można przydzielić **Polskim Dragonom** ani **Wolontarzom**.

Podstawa

Jazda Wołoska

ALBO

Polscy Dragoni

Jazda Kozacka

Jazda Kozacka

ALBO

Jazda Kozacka z Rohatynami (+1)

ALBO

Pancerni (+2)

Wolontarze (+4)

Jednostki dodatkowe

Jazda Kozacka z Rohatynami (+7)

Jazda Wołoska (+1 +5)

Jazda Kozacka (+6 +9)

Pancerni z Rohatynami (+8)

PODJAZD LITEWSKI 1650-73

16 5 2

Zasady specjalne

Na własnej ziemi (4)

Głównodowodzący

Pułkownik

Za +2 można zmienić **Pułkownika** na **Pułkownika** .

Dostępne ulepszenia: 1x **Weterani**, 1x **Kałkany**.
Kałkanów nie można przydzielić **Rajtarom Najemnym**, **Polskim Dragonom** ani **Wolontarzom**.

Można wystawić maksymalnie 1x **Petyhorców** albo **Petyhorców z kopiami** i 1x **Jazdę kozacką z rohatynami**.

Podstawa

Polscy Dragoni

ALBO

Jazda Tatarska

Jazda Kozacka z Rohatynami

ALBO

+2 Jazda Kozacka

Jazda Kozacka

ALBO

+2 Petyhorcy

ALBO

+1 Rajtarzy najemni

+4 Wolontarze

Jednostki dodatkowe

+6 +9 Jazda Kozacka

+1 +5 Polscy dragoni

+7 Rajtarzy najemni (opancerzeni)

+1 +5 Jazda tatarska

+7 +10 Jazda Kozacka z Rohatynami

+8 Petyhorcy

+8 Petyhorcy z kopiami