RZECZPOSPOLITA W PŁOMIENIACH

OGNIEM MIECZEM

HISTORYCZNA GRA STRATEGICZNA

Siedmiogrodzki podjazd bojowy (1648-60)

Podjazd bojowy (1648–60)

Zasady specjalne:
Zawsze obsadzać wzgórza, Zasadzka

Kapitan

PS: 5

Jazda nadworna

Jazda nadworna

Jazda nadworna lekka

Jazda nadworna lekka

PS: 6

Konni hajducy

Konni hajducy

ALBO

Kurtanie

Kurtanie

ALBO

Seimeni

Seimeni

PS: 7

Jazda nadworna lekka

Konni strzelcy szeklerscy

ALBO

Konni hajducy albo semeni

Konni strzelcy szeklerscy

Porucznik

PS: 8

Jazda nadworna lekka

Konni hajducy albo semeni

ALBO

Konni strzelcy szeklerscy

Konni strzelcy szeklerscy

PS: 10

Jazda zaciężna kopijnicza

Jazda zaciężna kopijnicza

ALBO

Jazda nadworna lekka

Jazda nadworna

UWAGI:

+1 PS za Porucznika

* Przy wystawianiu chorągwie jazdy należy (o ile to możliwe) połączyć w skwadrony o sile min. 4 podstawek.

* Możesz wymienić jedną lub dwie chorągwie jazdy nadwornej lekkiej z podstawy podjazdu na tak samo liczne chorągwie jazdy zaciężnej kopijniczej.

KAPITAN/PORUCZNIK JAZDY [ ]

Dowódca

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

JAZDA NADWORNA

Kawaleria

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Jazda nadworna	20/+20	5	6	5	2	1	Bron reczna Kopia Koncerz Pistolety	0 0/3 0/1 0	WW WW WW 5	Doborowa jazda Mało amunicji
Jazda nadworna lekka	20/+20	2	5	5	2	2	Bron reczna Łuk/bandolet	0 0	WW 10/20	Lekka jazda Zwiadowcy

1. Kopie jazdy należy przyciąć do długości 3,5 cm i dokleić kuleczki.
2. Jako modeli użyj zestawów: SIE-1 dla jazdy nadwornej i SIE-4 dla jazdy lekkiej.

JAZDA ZACIĘŻNA KOPIJNICZA

Kawaleria

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Jazda zaciężna kopijnicza	20/+20	5	5	4	2	1	Broń ręczna Kopia Koncerz Pistolety	0 0/3 0/1 0	WW WW WW 5	Mało amunicji Rabusie

HAJDUCY

Kawaleria

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Konni hajducy	20/+10	2	4	4	2	1	Broń ręczna Arkebuz	0 1/0	WW 10/20	Dragoni Harcownicy Rabusie
Piesi hajducy	10/+5	2	4	4	2	2	Broń ręczna Arkebuz	0 1/0	WW 10/20	Dragoni Harcownicy Rabusie

1. Kopie jazdy należy przyciąć do długości 3,5 cm i dokleić kuleczki.
2. Jako modeli użyj zestawu SIE-16.

KURTANIE

Kawaleria

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Kurtanie	20/+20	2	5	4	2	2	Broń ręczna Łuk	0 0/-1	WW 10/20	Lekka jazda Ostrzał w szarży - łuk Rabusie

1. Jako modeli użyj zestawu SIE-6.

SEMENI

Piechota

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Semeni	10/+5	2	4	5	1	2	Broń ręczna Dobra strzelba	0 2/0	WW 10/25	Niesubordynowani Rabusie

1. **Buntownicy**
   Semeni często podnosili bunty przeciw swoim dowódcom. *W Fazie Rozkazów pierwszej tury gry rzuć kostką dla każdej Jednostki/Skwadronu semenów. Przy wyniku „0" zostają Zdezorganizowani. Tracą w takiej sytuacji darmowy rozkaz, ale można ich normalnie zbierać i po zebraniu wydawać Rozkazy.*
2. Jako modeli użyj zestawu SIE-11.
3. **Zorganizowany odwrót:**
   Semeni mimo swojej niesubordynacji i chwiejnej postawy byli profesjonalistami, którzy potrafili wycofać się w sposób zorganizowany, nawet wobec licznego i zdeterminowanego przeciwnika.
   Jeżeli Jednostka przegra Walkę Wręcz, rzuca się test jej Morale bez żadnych modyfikatorów (także dodatnich, z wyjątkiem modyfikatorów wynikających z liczebności Jednostki i dołączonego Dowódcy).

KONNI STRZELCY SZEKLERSCY

Kawaleria

Formacja	Ruch	Odporność	Morale	Wyszkolenie	Walka Wręcz	Strzelanie	Broń	Skuteczność	Zasięg	Zasady specjalne
Konni strzelcy szeklerscy	20/+10	2	5	4	2	2	Broń ręczna Arkebuz	0 1/0	WW 10/20	Dragoni Harcownicy
Spieszni strzelcy	10	2	5	4	1	2	Broń ręczna Arkebuz	0 1/0	WW 10/20	Dragoni Harcownicy

1. Jako modeli użyj zestawu SIE-5.

Zasady specjalne

Zawsze obsadzać wzgórza

Według instrukcji Gábora Haller należało zawsze obsadzić wzgórza, które znajdowały się na polu walki. Jeżeli na polu bitwy, na połowie gracza siedmiogrodzkiego znajduje się jakieś wzgórze, to może je obsadzić własnymi Jednostkami, nawet jeżeli to wzgórze nie znajduje się w jego

Strefie Rozstawienia:
Na poziomie Podjazd może je obsadzić 2 podstawkami jazdy albo 4 podstawkami piechoty lub dragonów (mogą pozostać na koniach lub być spieszeni). W tym celu gracz może zignorować konieczność wystawienia jazdy w 4-podstawkowych Skwadronach. Można w ten sposób obsadzić tylko jedno wzgórze. Dodatkowo nie można obsadzić wzgórza w scenariuszach , które nie pozwalają na wykonanie Forsownego Marszu lub Zasadzki.

Zasadzka

Według instrukcji Gábora Hallera należało zawsze wystawiać część wojska w Zasadzce, o ile ukształtowanie terenu na to pozwalało.

Podjazd:
Jeżeli grający Siedmiogrodem jest Słabszy od przeciwnika o co najmniej 1 PS, to może umieścić 2 podstawki jazdy w Zasadzce (na zasadach Zwiadu). Nie potrzebuje do tego mieć przewagi w Punktach Zwiadu. W tym celu możesz zignorować konieczność wystawienia jazdy w 4-podstawkowych Skwadronach.