

Pikák és muskéták

Játékszabály XVII. századi csaták
szimulációjához



Pikák és muskéták

Ezzel a játékszabállyal a XVII. század csatáit játszhatjuk újra, a Bocskai-szabadságharctól a harmincéves háborún és az angol polgárháborún át a török kiűzéséig. A szabály az interneten a http://wargame.hu/documents/Pikak_es_musketak.pdf linken érhető el.

1.	A seregek felépítése	2
1.1.	Modellek.....	2
1.2.	Távolságok	2
1.3.	Ezredek, ütegek	2
1.4.	Kompániák.....	3
1.5.	Felállítás	3
1.6.	Kontrollzóna	3
2.	A körök menete	4
3.	Parancsok	4
3.1.	Hadtestparancs.....	4
3.2.	Kapitányi parancs	5
4.	Rohamok.....	5
5.	Rohamreakciók.....	5
6.	Mozgások	5
7.	Lövés szabályai.....	6
8.	Közelharc menete.....	7
9.	A közelharc kimenetele	8
10.	Morál.....	8
10.1.	Morált módosító tényezők.....	9
„A”	melléklet - Opcionális szabályok	1
„B”	melléklet - Sereglista a pápai vár felmentésére Magyaróváron felállt seregről, 1597.....	2
„C”	melléklet - Sereglap	3
„D”	melléklet - Játéklap.....	4

1. A seregek felépítése

1.1. Modellek

Az egységek felállításánál létszámokat úgy határozzuk meg, hogy egy figura 10 embert vagy egy ágyút jelképez. Az egyes figurákra jutó arcvonal szélessége a korabeli alakzatsűrűségeket követi.

A játékhoz 1-10 kompániából álló ezredeket kell szerveznünk, amelyek a csatatéren és meneteléskor egy csapatként mozgatunk. Ha valami oknál fogva egy ezredet szétbontunk, vagy többet összevonunk, akkor azt jelezni kell a csapatlapon a kompániák átsorolásával.

A szabálykönyv végén megadunk egy sereg-összeállítást, de ezen túlmenően játékosok szabad kezet kapnak annak megítélésében, hogy egy-egy kompániát melyik kategóriákba sorolnak. A játékelmény érdekében azonban tanácsos a történelmi hűséget szem előtt tartani.

1.2. Távolságok

Ebben a játékban a távolságokat nem hosszmértékben adjuk meg, hanem egységekben, amelyek asztal méretétől függően és a játékosok megegyezése alapján változhatnak. A játékban ötféle távolságegység szerepel, ezek az alábbiak:

- Lovasmenet – lovas csapatok és futárok mozgásegysége
- Gyalogmenet – gyalogos csapatok és szekerek mozgásegysége
- Pisztolylövés – kis kaliberű fegyverek (pisztoly, karabély) lőtávolsága
- Puskalövés – nagyobb kaliberű tüzfegyverek (puska, muskéta) és íjak lőtávolsága
- Ágyúlövés – ágyúk lőtávolsága

A játszhatóság megkönnyítése érdekében az alábbi ökölszabályok alkalmazhatók az egyes egységek arányát illetően:

- 1 lovasmenetegység = 2 gyalogmenetegység
- 1 puskalövés egység = 1 gyalogmenetegység
- 1 puskalövés egység = 2 pisztolylövés egység
- 1 ágyúlövés egység = 2 puskalövés egység

Tehát ha a játékosok például 40 cm-es maximális puskalőtávban állapodnak meg, mert az asztal mérete ezt teszi lehetővé, a távolságok az alábbiak szerint alakulnak:

- Lovasmenet – 4 cm
- Gyalogmenet – 2 cm
- Pisztolylövés – 1 cm
- Puskalövés – 2 cm
- Ágyúlövés – 4 cm

1.3. Ezredek, ütegek¹

Egy ezred 1-10 kompániából áll, amelyek helyváltoztatás módját tekintve azonos besorolásúak, egyebekben különbözhetnek.

¹ A csatatéren a gyalogságot és a lovasságot ezredkebe, a tüzérséget pedig ütegekbe szervezték. A kompániákat nem együtt, hanem fegyvernemekre bontva helyezték el az ezredben az aktuális taktikának megfelelően.

A tüzéséget ütegekbe soroljuk, akár az összes rendelkezésre álló lövegünk alkothat egyetlen üteget.

2-4 ezredet parancskiadás megkönnyítése érdekében sorolhatunk dandárokba.

1.4. Kompániák²

A kompániák a játék legkisebb egységei, amelyben a katonák egységes fegyverzettel és azonos képzettségi szinttel rendelkeznek.

A kompániákat 1., 2., 3., 4., 5. képzettségi kategóriákba soroljuk.

A kompániák fegyverzetét és felszerelését egységesnek tekintjük, és az alábbi módon soroljuk őket kategóriákba:

- a helyváltoztatás módjára vonatkozóan lehetnek lovas, lovasított gyalogos, gyalogos, vontatott vagy telepített egységeink
- a páncélzatot tekintve lehetnek vértettek vagy vértetlenek
- lőfegyverük lehet pisztoly, muskéta, íj vagy ágyú
- a hideg fegyverek hossza szerint csoportosítva
 - 1 - kardos (kard, szablya, fokos, hosszuk ~1m)
 - 2 - alabárdos (alabárd, lándzsa, szuronyos muskéta, hosszuk ~2m)
 - 3 - kopjás (kopja, hosszuk ~3m)
 - 4 - pikás (pika, hosszuk ~4m)

1.5. Felállítás

A katonákat többsoros alakzatokban állítjuk fel. Az alakzatunk bármekkora lehet.

Az arcvonalszélességek a korabeli taktikának megfelelően alakulnak egymáshoz képest. Ennek megfelelően a hideg fegyverrel harcolók szorosabban álltak föl, mint a lövészek vagy a lovasok.

Az arcvonalszélességek alapegységét a figuráink méretaránya határozza meg, az alábbi szabályok figyelembevételével:

- az arcvonal alapegysége a hideg fegyveres, zárt rendben harcoló gyalogosok vállszélessége
- egy lövész vagy a laza rendben harcoló gyalogos az alapegység másfélszeresén helyezkedik el
- egy lovas figurára jutó arcvonal az alapegység kétszerese
- egy ágyú az alapegység négy-hatszorosát foglalja el
- a gyalogos talpak mélysége két alapegység, a lovasoké négy, a tüzéreké pedig akkora, amint a modell elfér

1.6. Kontrollzóna

A csapatunk kontrollzónája az a terület, amelyben nem manőverezhet másik csapat. Ez négy puskalövés-egységnyi távolságot jelent a csapat arcvonala előtt, akár tud a csapat

² A kompánia és a zászlóalj kifejezés a korabeli szóhasználatban ugyanazt a fogalmat takarta: egy nagyjából 300 fős, legtöbbször vegyes összetételű egységet, amely már képes volt önállóan harcolni. A kompániák igen változó összetételűek lehettek. Az átlagos létszám 300 fő körül mozgott, ám meglehetősen tág határok között (50-600).

lőni, akár nem. A roham nélkül egymás kontrollzónáját elérő kerülő csapatok automatikusan közelharcba kerülnek. Ebben az esetben egyik fél sem számít rohamozónak.

2. *A körök menete*

Ez a szabály szimultán játékot tesz lehetővé. A csapatok egyszerre cselekszenek a körök elején kapott parancsaik értelmében.

A kör az alábbiakban leírt sorrendet követi:

1. Mindkét játékos titokban és egyszerre kiadja a hadtest- és kapitányi parancsait.
2. Ezt követi a rohamok felfedése és a rohamreakciók deklarálása.
3. Rohamok.
 - a. A rohamozók csak annyit mennek előre, hogy bekerüljenek a megrohamozott kontrollzónájába.
 - b. Ha ez megtörtént, a megtámadott reagál a rohamra.
4. A kör első felében és a rohamreakcióként leadott lövések.
 - a. veszteségek szimultán kiszámítása.
 - b. veszteségek levétele.
 - c. morálteszt, ha szükséges
5. Manőverek – azoknak a csapatoknak a mozgásai, akik nincsenek ellenséges csapat kontrollzónájában.
6. Mindkét játékos elvégzi a mozgással járó rohamreakciókat és a rohamok utolsó mozgásfázisát.
7. A közelharc
 - a. a harc eredményének kidolgozása
 - b. veszteségek levétele
 - c. morálteszt, ha szükséges
 - d. menekülés
8. A kör második felében leadott lövések.
 - a. veszteségek szimultán kiszámítása.
 - b. veszteségek levétele.
 - c. morálteszt, ha szükséges

3. *Parancsok*

A játékban kétféle parancsot különböztetünk meg: hadtestparancsot és kapitányi parancsot.

3.1. *Hadtestparancs*

Az első típus a hadtestparancs. Ez a játék elején dandárra vagy ezredre vonatkozó, komplexebb utasítás, amely szerint az ezredeknek cselekednie kell. Jellemzően valamilyen stratégiai cél elérésére utasít. Ha egy ezred nem kap parancsot, akkor megkísérli tartani a pozícióját.

A fővezéri parancsok futár útján változtathatók meg abban az esetben, ha a fővezér a lovas mozgástávolságon kívül tartózkodik. A futár - egy különálló lovas figura - az ezred vagy a dandár bármelyik ezredének elérésekor átadja az új parancsot, amelyet az alakulat onnantól kezdve követni fog. A legutolsó hadtestparancsot a megkapáskor az játéklapra fel kell vezetni.

3.2. Kapitányi parancs

A második típusú parancs a kompániákra vonatkozó parancs, a csapattest vezére adhatja ki minden kör elején. Jellemzően mozgásra, támadásra, lövésre vagy alakzatváltásra utasít. Azonos parancs kiadható egy ezred összes kompániájára vonatkozóan is.

Ha nem adunk ki parancsot, automatikusan az előző körben kiadott parancs marad érvényben.

4. Rohamok

A rohamot bármelyik körben vezényelhetünk bármelyik csapatunknak, azonban ha már kijelentettük, onnantól a csapat egészen addig egyenesen a maximális mozgástávot megtéve halad, amíg a megtámadott csapattal, vagy egy időközben az útjába kerülővel közelharcba nem keveredik. A már elindított rohamot a taktikai helyzet változása esetén egy sikeres morálesztettel megállíthatjuk. A rohamozókat a rohamozott kontrollzónájának szélén meg kell állítanunk. Ez nem valódi megállást jelent, inkább csak jelzi a roham kivitelezésére szánt időt, ami alatt a megtámadott reagálni tud a támadásra.

5. Rohamreakciók

Amikor egy rohamozó csapat eléri a megtámadott csapat kontrollzónáját, a megtámadottak elmenekülhetnek a csata elől, hátat fordítva, a maximális mozgástávot megtéve. Menekülés közben rendezetlenné válnak a csapatok.

Akár megfutamodnak, akár nem, a lőfegyverekkel felszerelt csapatnak megadatik a lehetőség, hogy rálőjön a támadójára, amikor az eléri a kontrollzónáját. Ennél a lövésnél a ténylegesen lövő pozícióban lévő figurák számának csak háromnegyedét számítjuk, ezzel szimulálva a sietve leadott lövést (lásd 7. fejezet). Az így okozott veszteség a közelharc első körében okozott veszteségekhez adódik hozzá (8. fejezet).

6. Mozgások

A csapatok mozgása minden esetben 5 egységnyi körönként, a menekülőké 8.

Az arcvonalváltásra (balra, jobbra, hátra) illetve a sorok és oszlopok átrendezésére fordított mozgásmennyiség a csapat képzettségi szintjével egyenlő.

Nehéz terepen - erdőben, mocsárban vagy egyéb, megegyezés alapján nehéz terepnek tekintett területen - haladva a mozgás a felére csökken és az egység rendezetlenné válik.

Falakon, kerítéseken, sáncokon, árkokon, patakokon való áthaladás csak gyalogosan lehetséges oly módon, hogy amint a csapat eléri az akadályt, megáll. A következő körét az átkelésre fordítja, majd az azt követő körben az akadály túoldalától mozoghat tovább a terepviszonyoknak megfelelően. Lovasított gyalogos egységeink a mozgásukat az akadály után gyalogosan folytatják. Az egység az átkelés során rendezetlenné válik.

Az vontatott egységek számára az utakon kívül minden terep nehéz, az egyébként nehéz terep pedig járhatatlan.

A telepített egységek nem mozoghatnak, a személyzetük pedig meneküléskor gyalogsként viselkedik.

7. Lövés szabályai

A lövés hatékonysága ebben a korszakban kevéssé a lövész képzettségén, mint inkább a fegyveren és a lövészek számán múlott.

A korszakra jellemző taktika volt, hogy a tüzet a cél középső egyharmadára irányították. Ezért gyalogság csak olyan célra lőhet, amely legalább részben az arcvonala előtt áll.

A lövészek száma egyben a tűzgyorsaságukat is jelenti, ezt pedig a csapat képzettségi szintje és a taktikai helyzet is befolyásolja, a figurák tényleges számán kívül.

- „1.” képzettségi szint esetén a figurák tényleges számánál annak egynegyedével több katonát számítunk, egészrészre kerekítve.
- „5.” képzettségi szintnél a figurák tényleges számánál annak egynegyedével kevesebb katonát számítunk, egészrészre kerekítve
- A rohamreakcióként leadott lövéseknél a figurák tényleges számánál annak egynegyedével kevesebb katonát számítunk, egészrészre kerekítve

A távolság egysége a fegyvertől függ (lásd 1.2 fejezet), és a maximális lőtáv minden esetben 20 egység. A távolságot az alábbi tényezők módosítják:

- a növényzet (erdők, sövények) egy negyeddel növelik a távolságot
- az épületek és az épített védművek, sáncok másfélszeresre növelik a távolságot
- ágyúk esetén kétszeres távolságot számítunk (a sánc és kevés katona miatt)

A lövés hatását az alábbi táblázat határozza meg:

		Távolság																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Lövészek száma	1	0,3	0,3	0,3	0,3	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,1	0,1										
	2	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,4	0,4	0,3	0,3	0,2	0,2	0,1								
	3	0,8	0,8	0,8	0,8	0,7	0,7	0,6	0,6	0,5	0,4	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1						
	4	1,1	1,0	1,0	1,0	1,0	0,9	0,8	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1					
	5	1,3	1,3	1,3	1,3	1,2	1,1	1,1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1				
	6	1,6	1,5	1,5	1,5	1,5	1,4	1,3	1,1	1,0	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	0,1			
	7	1,9	1,8	1,8	1,8	1,7	1,6	1,5	1,3	1,2	1,0	0,8	0,7	0,5	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1			
	8	2,1	2,1	2,1	2,0	1,9	1,8	1,7	1,5	1,3	1,1	0,9	0,8	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1			
	9	2,4	2,3	2,3	2,3	2,2	2,1	1,9	1,7	1,5	1,3	1,1	0,9	0,7	0,5	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1		
	10	2,7	2,6	2,6	2,5	2,4	2,3	2,1	1,9	1,7	1,4	1,2	1,0	0,8	0,6	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1		
	11	2,9	2,8	2,8	2,8	2,7	2,5	2,3	2,1	1,8	1,5	1,3	1,0	0,8	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1		
	12	3,2	3,1	3,1	3,0	2,9	2,8	2,5	2,3	2,0	1,7	1,4	1,1	0,9	0,7	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1		
	13	3,5	3,4	3,3	3,3	3,2	3,0	2,7	2,5	2,1	1,8	1,5	1,2	1,0	0,8	0,6	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1	
	14	3,7	3,6	3,6	3,5	3,4	3,2	3,0	2,7	2,3	2,0	1,6	1,3	1,1	0,8	0,6	0,5	0,3	0,2	0,2	0,1	
	15	4,0	3,9	3,9	3,8	3,6	3,4	3,2	2,8	2,5	2,1	1,8	1,4	1,1	0,9	0,7	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	
	16	4,3	4,1	4,1	4,0	3,9	3,7	3,4	3,0	2,6	2,3	1,9	1,5	1,2	0,9	0,7	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	

A veszteségek kiszámítása a fenti táblázat és egy 10 oldalú kocka segítségével történik. Az egész számoknak megfelelő számú figurát le kell vennünk a célpontból, a töredék számokra dobunk egy tízes kockával.

Ha példának okáért van 16 janicsárunk, akik 6 egységnyi távolságra lévő császári pikásokat lövik, a táblázatból kiolvasott 3,7-es értéknek megfelelően az ellenfelünk három figurát levesz a császáriakból, a negyediket pedig akkor, ha a tízoldalú kockával 1-7 között dobunk.

8. Közelharc menete

A közelharc akkor következik be, ha két csapat a lassabban mozgó egység egy mozgásegységén belül kerül egymáshoz. Közelharcban állóknak azok számítanak, akik előtt ellenséges figura található, akár csak részben is.

A közelharcban mindekét harcoló fél automatikusan elszenved egy-egy figura veszteséget, a taktikai hátrányban lévő fél pedig továbbiakat is. Ennek nagyságát az alábbi, a harci helyzetet leíró módosítók összegzésével határozzuk meg:

- egy pontot érő módosítók
 - rohamozó fél (kontrollzónán kívülről indított támadás esetén)
 - az ellenfélnél több sor
 - az ellenfélnél szélesebb arcvonal
 - az ellenfélnél sűrűbb arcvonal
 - a közelharc előző körében okozott több veszteség
 - vértezett csapat vértezetlen ellen
 - lovasság gyalogos csapat ellen
 - az ellenfél tüzér
 - a sereg vagy seregtest vezére az egységgel van
 - az ellenfél rendezetlen
- helyzettől függően több pontot érő módosítók
 - a szárnyak védve vannak más csapatok vagy járhatatlan terep által, max. 2 pont (bal- illetve jobbszárny).
 - a hideg fegyver hosszának különbsége, max. 3 pont. A fegyverek sorrendben: pika – kopja – szuronyos muskéta (vagy alabárd, rövid lándzsa) – egyéb oldalfegyver. A pontot a hosszabb fegyver kapja.
 - a képzettségi szint különbsége, max. 4 pont. A képzettebb csapat kapja a pontokat.

A közelharc során előálló speciális esetekre külön szabályok vonatkoznak:

- oldalba támadás esetén a megtámadott csapat egysorosnak számít, az arcvonal- és a fegyverhossz-módosítók nem alkalmazhatók rájuk
- hátbatámadásnál egy módosító sem alkalmazható a megtámadott csapatra
- gyalogos csapat nem támadhat lovasra
- lovasság mindig egysorosnak számít
- lovasság kötelezően visszavonul, ha a rohammal nem töri meg a szembenálló gyalogságot (lásd még a 9. fejezet táblázatát)
- lovasság csak a közelharc első körében használhatja a fegyverhossz-módosítót
- tüzér nem támadhat
- a sánc mögött álló csapatok mindkét szárnya védettnek számít

Példaként vegyük azt az esetet, amikor egy főnemesi huszárcsapat (2.-es képzettség, kopja, vértezetlen) 10 figura szélességben megrohamozza a török szultáni testőrséget (1.-es képzettség, alabárd, vértezett), amelyek egy 6 figura széles, három sor mély blokkban állnak,

egyik oldalukon egy tüzerüteggel. A lovasságra a módosítók: rohamozó fél, szélesebb arcvonal, lovasság, valamint a kopja és az alabárd különbsége, azaz összesen 4 pont. A gyalogságra a módosítók: több sor, sűrűbb arcvonal, vértezett, sereg vezére az egységgel, egy védett szárny, eggyel jobb képzettség, azaz 6 pont. A lovasság így elszenvet 3 figura veszteséget (1 automatikus, és egy a különbség miatt), a gyalogság pedig egyet.

9. A közelharc kimenetele

A közelharc végén közelharctesztet kell végrehajtani, ennek eredménye határozza meg a csapatok további sorsát. Ha két kör alatt nem sikerül dűlőre jutni, mindkét csapat moráltesztet hajt végre.

A közelharcteszthez mindkét fél dob egy átlagkockával³, és a taktikai fölényben lévő a dobásához hozzáadhatja a taktikai fölényét (lásd 8. fejezet). A kimenetelt az így meghatározott eredmény dönti el az alábbi táblázat alapján:

Különbség	Alacsonyabb érték	Magasabb érték
3 vagy kevesebb	Gyalogság ellen harcoló lovasság visszavonul, egyéb esetben folytatás, ha az ellenfél folytatja a harcot.	Gyalogság ellen harcoló lovasság visszavonul, más esetben a harc folytatása vagy visszavonulás
4-7	Fél mozgást az ellenfél felé fordulva hátrahúzódní, ha az ellenfél követ, folytatni a harcot.	Lovasság üldöz, gyalogság opcionálisan előrenyomul
7 vagy több	Tüzérség, épületek védői, vagy visszaúttól elzárt csapatok megadják magukat. Lovasság egy körig visszavonul, többiek menekülnek.	Lovasság ellen vagy fedezékből harcoló gyalogos csapatok állva maradnak. Többiek foglyokat ejtenek vagy legalább egy körig üldözik a menekülőket normál mozgással.

Az előző példa huszárjait és szultáni testőrjeit alapul véve a példa: a török fél 3-ast dob, a magyar fél 5-öst. A török fél módosítja a dobását 5-re a két ponttal jobb taktikai helyzete miatt, így a dobás különbsége 0 lesz. Ez a táblázat alapján, azt jelenti, hogy a huszároknak, mint olyan lovasságnak, amely nem törte meg a szemben álló gyalogságot a rohammal, vissza kell vonulniuk. Mivel a közelharcot így elvesztették, egy moráltesztet is dobniuk kell (lásd 10. fejezet).

10. Morál

A morálteszt a csapat cselekvőképességét határozza meg. Az alábbi esetekben kell tesztelnünk a katonáink lelkierejét:

- Amikor egy kompánia elvesztette az aktuális létszámának egynegyedét.
- Elindított roham megállításához.
- Elveszített közelharc esetén.
- Amennyiben a második kör után sem dől el a közelharc, mindkét fél tesztel.
- Egyéb kritikus esetben, bíró döntése vagy közös megegyezés alapján.

³ Átlagkocka olyan hatoldalú kocka, amelyen nincsen egyes és hatos, cserébe 2 db 3-as és 2db 4-es oldala van. Ha nincs ilyen gyári kockánk, akkor a hagyományos hatoldalú egyese hármasnak, a hatosa négyesnek számítandó.

A moráltesztet egy átlagkockával hajtjuk végre, amelynek eredményét a lenti módosítókat alkalmazzuk. A megdobandó alapszám a kompánia képzettségi kategóriája. Ha nem sikerül, az egység felbomlik, és mindaddig menekül, amíg egy sikeres moráltesztet nem dobunk rá.

A távolodás iránya a legközelebbi fedezék, nehezen járható terep vagy saját egység felé mutat, miközben a menekülők egyik ellenséges csapathoz sem kerülhetnek közelebb.

10.1. Morált módosító tényezők

- Pozitív módosítók
 - + ha a fővezér vagy a seregtest vezére saját mozgástávolságán belül van a csapat látómezejében vagy közvetlenül a csapattal
 - + a szárnyak védve vannak más csapatok által (szárnyanként egy)
 - + gyalogság fedezékben van
 - + ellenség lőtávolán kívül
- Negatív módosítók
 - minden látómezőben lévő menekülő saját egységért (legfeljebb 3)
 - ellenséges csapat az egység oldalában vagy hátában
 - rendezetlen egység (közelharc után, nehéz terepen vagy akadályon való átkeléskor, megakadt lovasroham esetén)
 - csatateret elhagyott, visszatérni szándékozó egység
 - a csapat létszáma az eredeti fele
 - a csapat létszáma az eredeti egynegyede

A 9. fejezet huszárjait például véve, a csapatra az elveszített közelharc után moráltesztet kell dobni. Tegyük fel, hogy a csatatéren minden más rendben van, így egyetlen módosító alkalmazandó csak, ez a megakadt lovasroham miatti rendezetlenség. A moráltesztre egy 3-ast dob a huszárcsapat parancsnoka, amelyből levonunk egyet, így a végső érték 2, amely megegyezik a csapat képzettségi szintjével - a csapat átment a morálteszten.

„A” melléklet - Opcionális szabályok

Diadalpontok

A kompániák harctéri eredményeit a csata során a diadalpontok segítségével követhetjük nyomon. Minden kompánia 0 diadalponttal kezdi a csatát.

Amennyiben egy csapat elveszít egy közelharcot, a diadalpontjai eggyel csökkennek, ha legyőz egy másikat közelharcban, a diadalpontjai eggyel nőnek.

A diadalpontok aktuális értéke a moráleszt-módosítóihoz számítandó hozzá.

Ti csak lőjétek őket!

A kompániáknak megadhatunk alapértelmezett tűzparancsot is, amelyet mindenképpen végrehajtanak a velük szemben álló csapatra, akár lőtávolon belül vannak, akár nem.

Hajdúles

A magyar hajdúk, a muzulmán irreguláris gyalogság vagy az alakzat elé kihelyezett lövészsorok harcolhatnak úgy is, hogy laza formációt alkotnak, azaz a figuráknak nem szükséges érintkezniük, de egy mozgásegységnyinél nem távolodhatnak el jobban egymástól.

A laza formáció alkalmazása a következőket jelenti:

- nincsen levonás az arcvonalváltásra
- minden esetben rendezetlennek számítanak
- ha rájuk lőnek, a mért távolságnál egy negyeddel nagyobb távolságot számítunk
- a kontrollzóna a külső figurák alkotta sokszög

Vissza a csatába

Az asztról lefutott, nem üldözött egységek visszahozhatók a játékba. Ehhez egy morálesztet kell dobni, de sikeres tesztet követően leghamarabb annyi kör után térhetnek vissza, mint ahánnyal a tesztet megelőzően elhagyták a terepet.

Példa: egy huszárcsapat lefut a területről a csata harmadik körében. Az ötödik körben sikeres morálesztet hajtanak végre, tehát $5+(5-3) = 7$, azaz a hetedik körben jelennek meg a csatatér szélének azon a pontján, ahol lefutottak.

Homokóra

Óra segítségével korlátozhatjuk a parancsok kiadására vonatkozó időt. Erre egy percet adunk, amit a bíró figyel. Az időben benne van az ezredek és dandárok parancsainak leírása is.

A fővezér üzenete

Amennyiben többen vezetik egy-egy oldal seregét, a tábornokok egymással csak írásban kommunikálhatnak, a hadtestparancshoz hasonló módon. Nehezítésképpen az üzenetváltásra használt papírdarabok méretét csökkenthetjük.

„B” melléklet - Sereglista⁴ a pápai vár felmentésére Magyaróváron felállt seregről, 1597

Gyalogság

- Von Schönberg-ezred (vallon-francia) – 2x25 pikás (vértezett), 8x25 lövész
- De Boppart-ezred (vallon-francia) – 2x25 pikás (vértezett), 8x25 lövész
- Mörsberg-ezred (sváb) – 2x40 pikás (vértezett), 2x40 pikás, 6x40 lövész
- Hofkirchen-ezred (osztrák) – 2x20 pikás (vértezett), 2x30 lövész
- Bajor ezred - 2x20 pikás (vértezett, 2. képzettség), 2x30 lövész, (2. képzettség)

- Delfini-ezred (itáliai) – 2x25 pikás (vértezett), 2x35 lövész
- Celsi-ezred (itáliai) – 2x25 pikás (vértezett) , 2x35 lövész
- Malatesta-ezred (itáliai) – 2x25 pikás (vértezett), 2x35 lövész
- Bisaccioni-ezred (itáliai) – 2x25 pikás (vértezett), 2x35 lövész
- Graziani-ezred (itáliai) – 2x25 pikás (vértezett), 2x35 lövész
- Venanzi-ezred (itáliai) – 2x25 pikás (vértezett), 2x35 lövész

Lovasság

- Kolonitsch-ezred (osztrák) – 4x25 lovas (vértezett, kopjás)
- Hohenlohe-ezred (frank) – 4x25 lovas
- Rajnai és sváb nemesek – 2x25 lovas (vértezett, 2. képzettség)
- Felső szász-ezred – 4x25 lovas
- Miksa főherceg testőrsége – 30 lovas (vértezett, kopjás, 1. képzettség)
- Lotharingiai lovasság – 2x25 lovas

- Nádasdy-huszárok (magyar) – 40 lovas (kopjás)
- Dersffy-huszárok (magyar) – 20 lovas (kopjás)
- Formentini-dragonosok (olasz) – 20 lovasított gyalogos (puskás)

Tüzérség

- 2 csatakígyó (1. képzettség)
- 2 nagy ágyú (1. képzettség)
- 10 közepes ágyú
- 6 kis ágyú

Egyéb

- Sáncmunkások (cseh) – 50 figura

⁴ Ahol nincs külön említve, a csapatok képzettségi szintje 3., vértezetlenek, és kardot viselnek.

„D” melléklet - Játéklap

Lövés (tízoldalú kockával)

Lövészek száma: +¼ 1. osztályú csapatnál, -¼ 5. osztályú csapatnál és rohamrekciónál

Távolság: +¼ növényzet mögé, +½ épített fedezék mögé, 2x ágyúkra lövéskor

		Távolság																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Lövészek száma	1	0,3	0,3	0,3	0,3	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,1	0,1											
	2	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,4	0,4	0,3	0,3	0,2	0,2	0,2	0,1								
	3	0,8	0,8	0,8	0,8	0,7	0,7	0,6	0,6	0,5	0,4	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1							
	4	1,1	1,0	1,0	1,0	1,0	0,9	0,8	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1						
	5	1,3	1,3	1,3	1,3	1,2	1,1	1,1	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1					
	6	1,6	1,5	1,5	1,5	1,5	1,4	1,3	1,1	1,0	0,8	0,7	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	0,1				
	7	1,9	1,8	1,8	1,8	1,7	1,6	1,5	1,3	1,2	1,0	0,8	0,7	0,5	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1				
	8	2,1	2,1	2,1	2,0	1,9	1,8	1,7	1,5	1,3	1,1	0,9	0,8	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1				
	9	2,4	2,3	2,3	2,3	2,2	2,1	1,9	1,7	1,5	1,3	1,1	0,9	0,7	0,5	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1			
	10	2,7	2,6	2,6	2,5	2,4	2,3	2,1	1,9	1,7	1,4	1,2	1,0	0,8	0,6	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1			
	11	2,9	2,8	2,8	2,8	2,7	2,5	2,3	2,1	1,8	1,5	1,3	1,0	0,8	0,6	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1			
	12	3,2	3,1	3,1	3,0	2,9	2,8	2,5	2,3	2,0	1,7	1,4	1,1	0,9	0,7	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1			
	13	3,5	3,4	3,3	3,3	3,2	3,0	2,7	2,5	2,1	1,8	1,5	1,2	1,0	0,8	0,6	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1		
	14	3,7	3,6	3,6	3,5	3,4	3,2	3,0	2,7	2,3	2,0	1,6	1,3	1,1	0,8	0,6	0,5	0,3	0,2	0,2	0,1		
	15	4,0	3,9	3,9	3,8	3,6	3,4	3,2	2,8	2,5	2,1	1,8	1,4	1,1	0,9	0,7	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1		
	16	4,3	4,1	4,1	4,0	3,9	3,7	3,4	3,0	2,6	2,3	1,9	1,5	1,2	0,9	0,7	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1		

Közelharc (átlagkockával)

Egy pontot érő módosítók

- rohamozó fél
- az ellenfélnél több sor
- az ellenfélnél szélesebb arcvonal
- az ellenfélnél sűrűbb arcvonal
- az előző közelharckörben okozott több veszteség
- vértezett csapat vértezetlen ellen
- lovasság gyalogos csapat ellen
- az ellenfél tüzer
- a sereg vagy seregtest vezére az egységgel
- az ellenfél rendezetlen

Több pontot érő módosítók

- védett szárnyanként (sánc mögött mindkettő az)
- közelharc-fegyver hosszának különbsége
- képzettségi szint különbsége

Közelharc eredménye

Különb-ség	Alacsonyabb érték	Magasabb érték
3 ≥	Gyalogság ellen harcoló lovasság visszavonul, egyéb esetben folytatás, ha az ellenfél folytatja a harcot.	Gyalogság ellen harcoló lovasság visszavonul, más esetben a harc folytatása vagy visszavonulás
4-7	Fél mozgást az ellenfél felé fordulva hátrahúzódní, ha az ellenfél követ, folytatni a harcot. Pikások helyben maradnak.	Lovasság üldöz, többi gyalogság opcionálisan előrenyomul.
7 ≤	Tüzérség, épületek védői, vagy visszaúttól elzárt csapatok megadják magukat. Lovasság egy körig visszavonul, többiek menekülnek.	Lovasság ellen vagy fedezékből harcoló gyalogos csapatok állva maradnak. Többiek foglyokat ejtenek vagy legalább egy körig üldözik a menekülőket normál mozgással.

Morálteszt (átlagkockával)

A megdobandó határérték az egység képzettségi szintje. Sikeres teszt esetén az egység végrehajtja a kapott parancsot, egyébként menekül. Módosítók:

- + ha a fővezér vagy a seregtest vezére saját mozgástávolságán belül van a csapat látómezéjében
- + a szárnyak védve vannak más csapatok vagy járhatatlan terep által (szárnyanként egy)
- + gyalogság fedezékben van
- + ellenség lőtávólán kívül
- minden látómezőben lévő menekülő saját egységért (legfeljebb 3)
- ellenséges csapat az egység oldalában vagy hátában
- rendezetlen egység
- csatateret elhagyott, visszatérni szándékozó egység
- a csapat létszáma az eredeti felére csökkent
- a csapat létszáma az eredeti egynegyedére csökkent