

# ALAP IMPETUS

Javított verzió - 2008 November

**Nincs semmi változás az előző kiadáshoz képest (2008 Május), de bizonyos részek (kékkel jelölve) át lettek írva a könnyebb érthetőség kedvéért. Ezen kívül néhány példával lett kiegészítve a szabályrendszer.**

A fordítást Dark Mortis készítette.

A fordító előszava:

A fordításban igyekeztem magyarosítani a kifejezéseket olyan módon, hogy utaljon a játékban betöltött funkciójára, remélhetőleg jó munkát végeztem. Így lett a **VBU** kifejezés (Basic Unit Value) **Harcérték**, a tükörfordítás szerinti 'Osztag Alap Érték' helyett. Véleményem szerint a szöveg átláthatóságát rontotta volna méretével illetve az előfordulásának mennyiségével, valamint élőszóban is kissé nehézkes lett volna használata. Azért döntöttem a **Harcérték** kifejezés mellett, mert rövidebb is, élőszóban könnyebb rá hivatkozni és nem melleleg jól kifejezi, hogy milyen szerepet is tölt be a játérendszerben. Ugyanígy gondolkoztam az **I** (Impetus) kifejezésnél az esetleges **Roham Bónusz** variációnál, ám mégis a pontos fordítása maradt (Lendület Bónusz) a végső verzióban. Maradtam ennél annak okán, hogy így a szövegérthetőség jobb lett és a mondatszerkesztés is könnyebb volt (nem szerepelt olyan sokszor a roham szó).

Végezetül, mivel a sereglisák jó része a web oldalról elérhető (lásd. Alap Impetus listák és az Impetus béta listák) és ez angol nyelven íródott, a fordításban mindenhol megadtam az osztag jellemzők, egység fajták angol rövidítéseit és a fegyverek angol megfelelőit, a listák könnyebb érthetősége kedvéért. Ez azért is kellett, mert a listák nagy részében szinte mindenhol csak a rövidítéseket adja meg. Remélem hasznos lesz és tetszeni fog ez a fordítás mindenkinek aki elolvassa és kipróbálja ezt a kiváló játékot.

Dark Mortis  
Budapest, 2011 február

# 1. BEVEZETÉS

## 1.1 IMPETUS ÉS ALAP IMPETUS

Az Impetus egy hadijáték rendszer, ami figurákkal megjelenített csatákat szimulál az ókori, középkori és reneszánsz korszakokban. Az Alap Impetus ennek egy egyszerűbb és ingyenes változata. Az Alap Impetus célja, hogy megtegyed az első lépést az Impetus világába, kisebb méretű csaták megvívásával. Mivel a cél az volt, hogy 'megízleld' az eredeti szabályokat, így sok részt kihagytunk, megtartva az eredeti szabály karakterisztikáit, hogy egy jól felépített, izgalmas játékot kapj.

Az Impetus és az Alap Impetus játékot Dadi&Piombo készíti.

## 1.2 SZÜKSÉGES ESZKÖZÖK

Mindenek előtt elsősorban figurákra lesz szükséged a játékhoz. A szabályok lehetővé teszik, hogy szinte bármilyen méretarányú figurákat használj: 25/28mm, 20mm (1/72), 15mm, 10mm és 6mm. Ezen kívül még kelleni fog néhány hatoldalú dobókocka (D6), egy mérőszalag cm beosztással, egy sík játéktér, amit csatamezővé alakítasz dombokkal, folyókkal, erdőkkel, házakkal.

### 1.2.1 A csatamező

A játéktér méretét meghatározza az, hogy milyen méretarányú figurákkal játszol. 28mm-es figurákhoz az ideális asztal 180×120cm. 6mm, 10mm és 15mm-es figuránál nem lesz szükséged 120×60cm-es asztalnál nagyobbra.

## 1.3 A TALPAK

A játékhoz a figurákat kártyából, fából, műanyagból vagy más merev anyagú alapokra kell rakni, ezt hívjuk talpoknak.

### 1.3.1 A talpak mérete

Az Alap Impetus ugyanazt a néhány jellegzetességet használja, mint az Impetus és ezért mindkét játék talprendszere kompatibilis a legtöbb rendszerrel. A következő felsorolásból látható, hogy a talpak mélysége nem feltétlenül fontos így nyugodtan tudod használni más rendszerhez készített seregeidet.

#### **25/28mm és 20mm (1/72):**

Mindhárom méretaránynál az összes osztag talpának a szélessége 12cm. A mélységük a következőképp alakulhat:

Szekérvár (**W**) – 16cm (vagy nagyobb, ha szükséges)

Lovasság (**CP, CM, CL**) – 8cm

Nehéz gyalogság (**FP**) – 4cm (vagy 6cm)

Könnyű gyalogság és lőfegyveres osztagok (**FL** és **T**) – 6cm

Előcsatározók (**S**) – 3 vagy 4cm

Harci szekerek, tüzéség és elefántok (**CGP, CGL, CF, ART** és **E**) – 6cm (vagy 8cm)

#### **15mm**

Ennél a méretaránynál minden osztagnak 8cm a szélessége. A mélységek a következők lehetnek:

Szekérvár (**W**) – 8-12cm

Lovasság (**CP, CM, CL**) – 6cm

Nehéz gyalogság (**FP**) – 3cm (vagy 4cm)

Könnyű gyalogság és lőfegyveres osztagok (**FL** és **T**) – 4cm

Előcsatározók (**S**) – 2 vagy 3cm

Harci szekerek, tüzéség és elefántok (**CGP, CGL, CF, ART** és **E**) – 4cm (vagy 6cm)

Amennyiben jobbnak találsz, a 15mm-es talpméreteket használhatod 20mm-es (1/72) figurákhoz is.

#### **10 és 5/6mm**

Úgy gondoljuk, hogy ezekhez a méretarányokhoz a legjobb, ha a 25/28mm-es aránynál leírt méretek felét veszed. A játék során a 15mm-es méréseket használhatod. Amennyiben jobbnak találsz, használhatsz 15mm-es arányú talpokat.

### 1.3.2 Figurák száma a talpakon/osztagokban

A talpakon, illetve az osztagokban használt figurák száma csak rajtad múlik. Tartsd észben, hogy a nehéz gyalogság és az összes pikával felszerelt alakulat zárt hadrendben jelenjen meg a talpakon, míg a könnyű gyalogság (nyitott hadrend) és lovasság kevésbé van összezsúfolva, következésképpen figurákat takarítasz meg ezáltal. A *Tüzérség (ART)*, *Elefántok (E)*, *Harci Szekerek (CGP, CGL, CF)* és *Szekérvárok (W)* esetében csak egy modell van egy talpon. A *Parancsnokok* abban az osztagban jelenítődnek meg, amelyikhez csatlakoztattad őket.

### 1.4 MÉRÉS

Az Alap Impetus-ban a távolságokat és a mozgást egy speciális mértékegység jeleníti meg, amit 'U' betűvel jelölünk. Ez az egység 10 és 15mm-es méretaránynál 1cm-nek felel meg, míg 20 és 25/28mm-es arányánál 2cm.

### 1.5 JELZÓK

Az Alap Impetus jelzőket használ az osztagok moráljának jelölésére, illetve veszteségeinek számontartására. Ha gondoldod te magad is készíthetsz ilyeneket vagy letöltheted a [www.dadiepiombo.com/impetus.html](http://www.dadiepiombo.com/impetus.html) web oldalról.

## 2. A KATONÁK

### 2.1 A SEREG ÉPÍTÉSE

Az Alap Impetus-ban a hadseregek 7-10 osztagból állnak egy parancsnok vezetése alatt, ezt a parancsnokot az egyszerűség kedvéért Tábornoknak nevezzük. A különböző sereglistákat a [www.dadiepiombo.com/impetus.html](http://www.dadiepiombo.com/impetus.html) oldalon találod, ahol számos seregről találsz információkat az ókor, középkor és a reneszánsz időszakából.

### 2.2 AZ EGYSÉGTÍPUSOK OSZTÁLYOZÁSA

Az egységek fent említett osztályozását taktikai alkalmazásuk szerint tesszük meg. Így a katonákat két nagyobb csoportra oszthatjuk: gyalogságra és lovasságra.

#### 2.2.1 A gyalogság

A gyalogság fajtái: *Nehéz gyalogság (FP)*, *Könnyű gyalogság (LP)*, *Lövész csapatok (T)*, *Előcsatározók (S)* és *Tüzérség (ART)*.

*Pikával (Pike)*, illetve *Hosszú Dárdával (Long Spear)* felszerelt osztagok a *Nehéz Gyalogság (FP)* kategóriába tartoznak és néhány tulajdonságukban különböznek: mindkettő negálja a lovasság *Lendület Bónuszát*, ezen kívül a *Pikás* osztagok *Mélyléségi Bónuszt* kapnak (Lásd 7.3).

#### 2.2.2 Lovasság

A lovas osztagok fajtái: *Nehéz lovasság (CP)*, *Közepes lovasság (CM)* és *Könnyű lovasság (CL)*, *Nehéz harci szekér (CGP)*, *Könnyű harci szekér (LGP)*, *Kaszás harci szekér (CF)*, *Elefántok (EL)*, *Szekérvárok (W)*.

#### 2.2.3 Szekérvár, Tevés osztagok és Elefántok

A Basic Impetus-ban a *Szekérvár (W)* meghatározás a 15. században alkalmazott páncélozott szekerek alakzatát értjük. Ezek az alakzatok a Husziták révén híresültek el, de más hadsereg is használta őket. A *Szekérváraknak* saját jellemzőik vannak:

1. Minden mozgásnál *Rendezetlen* lesz.
2. Nem menekül, ha elveszít egy közelharcot.
3. Tartalmaz lövész osztagot is.

A *Tévés* osztagok hasonlóak a *Közepes -és Könnyű lovassághoz (CM és CL)* (lásd a sereglisztákat) és, ha mást nem ír a szabály, akkor ugyanúgy is viselkednek. A *Tévés* osztagoknak egyetlen saját jellemzőjük van: más lovas egységek nem kapják meg a *Lendület Bónuszt (I)* ellenük.

Az *Elefántok (E)* automatikusan *Rendezetlen* státuszt okoznak az összes velük közelharcoló lovasságnak, lovas egységek nem kapják meg a *Lendület Bónuszt* ellenük és nem kapnak bónuszt *Előcsatározók (S)* és *Nem-heves könnyű gyalogság (FL)* ellen.

## 2.3 AZ OSZTAGOK

Az Alap Impetus-ban az osztagok összhangban vannak a talpakkal. Következzen egy példa osztag:

Baleari parittyások (S)

M=8; VBU=2; I=0; VD=1; Parittyá

Az 'S' jelzi, hogy *Előcsatározó* osztagnak számítanak. Az 'M' jelzi a *Mozgás* értéküket (U egységben meghatározva). Ez azt jelenti, hogy az osztag körönként 8 egységnyit haladhat a pályán; a 'VBU' a *Harcérték*, ez egyesíti magában mind a morált, a támadóerőt és a védekező értéket. Mikor a *Harcérték* értéke 0-ra csökken, akkor az osztag elmenekül és le kell venni a pályáról. Az 'I' az *Lendület Bónusz*, melynek értéke ebben az esetben 0, ez azt jelenti, hogy az osztag önszántából nem kerülhet közelharcba. A 'VD' a *Demoralizációs Érték* (lásd 8.0). Ezek után néhány jegyzet következik: ezek általában az osztag által használt lőfegyvereket jelzik, illetve egyéb más tulajdonságukat, mint például a *Heves* katonák. Az Alap Impetus-ban a *Heves* alakulatok annyiban különböznek a többiektől, hogy kötelező üldözniük az ellenséget, ha nyertek egy közelharcot.

## 2.4 AZ OSZTAGOK STÁTUSZA

Az osztagok státusza egy vagy több lehet, amik a következők közül kerülnek ki: *Friss*, *Kimerült*, *Rendezetlen* (egy osztag egy időben lehet *Friss/Kimerült* és *Rendezetlen*).

### 2.4.1 Friss és Kimerült osztagok

Az az osztag számít *Frissnek*, amelyiknek *Harcértéke* még nem csökkent. A *Kaszás Harci Szekerek* kivételével kizárólag *Friss* osztagok kapnak *Lendület Bónuszt* (I) rohamnál. Amennyiben egy osztag veszteséget szenved ellenséges tüztől vagy közelharctól, akkor státusza *Kimerültre* változik. A *Kimerült* osztag mindenben úgy viselkedik, mint a *Friss* osztagok, kivéve, hogy nem kapják meg rohamnál a *Lendület Bónuszt* (I).

### 2.4.2 Rendezetlen osztagok

Egy osztag *Rendezetlenné* válhat mozgás után, ellenséges tüztől, illetve közelharc után. A *Rendezetlen* osztagok -1-et kapnak *Harcértékükre* (VBU). Ez a levonás érvényes közelharcbán, lövésnél és *Kohéziós Tesztnél* is. A *Rendezetlenség* csak átmeneti levonásokat eredményez és megszüntethető gyülekeztetéssel, ehhez 1 körig kell egy helyben maradni az *Aktivációs Fázisban*. Az osztagot nem lehet gyülekeztetni, ha közelharcbán vesz részt. A gyülekeztetés mozgásnak tekintendő, így a lövésre levonást ad.

**A Rendezetlenség nem kumulatív, de Rendezetlen osztag kerülhet újra Rendezetlen státuszba Kohéziós Teszt után és ilyenkor Harcértéke véglegesen csökken -1-el (lásd 6.2 Kohézió Teszt).**

*Harci Szekerek* (CGP, CGL) kizárólag akkor gyülekeztethetőek, ha megálltak. *Kaszás Harci Szekerek* (CF) soha nem lesznek *Rendezetlenek*.

### 2.4.3 Menekülő osztagok

Mikor egy osztag *Harcértéke* (VBU) veszteségek miatt nullára csökken, akkor *Menekülő* lesz és le kell venni a játékból. Ha egy osztag *Mélyégi Bónuszt* kap egy másik osztagtól amelyik *Menekül*, akkor a közelharc után szintén *Menekülni* fog ő is.

## 2.5 CSOPORTOS OSZTAGOK

Kettő vagy több osztag alkothat egy *Csoportot* vonalban és oszlop alakzatban is. Az első esetben a két osztagnak egymás mellett kell állnia, talpkontaktusban a rövid oldalukkal ugyanabba az irányba nézve. A második esetben egymás mögött állnak az első osztag hátsó része a másik osztag elülső részével érintkezve. A *Csoport* egészének gyalogságból vagy lovasságból kell állnia. Kivétel e szabály alól az *Előcsatározók* (S), akik alkothatnak egy *Csoportot* lovas egységekkel. *Szekérvárak* (W), *Tüzérség* (ART), *Harci Kocsik* (CGP, CGL) és *Kaszás Harci Szekér* (CF) nem alkothat *Csoportot* semmilyen talppal még azonos típusúval sem. *Heves* (Impetuous) osztagok kizárólag ugyanolyan típusú *Heves* (Impetuous) osztaggal alkothat *Csoportot*. A *Csoport* egy osztagként mozog, de *Rendezetlen* státuszba kerülve az osztag megszűnik a *Csoport* része lenni; ha két osztag közt történik, akkor a *Csoport* széttrörik, mint amikor a lánc megszakad.

### 2.5.1 Nagyméretű Osztagok

A lerakás során két *Pikás* (Pike) vagy *Heves* (Impetuous) osztagot mélységben elhelyezve *Nagyméretű Osztagot* alkothatunk. Ha a blokkot megalkottuk, akkor az innentől kezdve állandó formáció: mélysége csak akkor változik, ha a hátsó osztagot teljesen elpusztították. Ha lövéssel vagy közelharccal bármely irányból támadják, akkor az osztagot alkotó első egységnek *Kohéziós Tesztet* kell dobnia, de a veszteségeket a hátul lévő osztagban kell számolni, amíg az osztag létezik. A *Rendezetlenség* az összes *Nagyméretű Osztagot* alkotó egységre hat (ellentétben a *Csoporttal*), de együtt maradnak és kapják közelharcbán a *Mélyégi Bónuszt*. *Nagyméretű Osztagoknak* akkor jár a *Lendület Bónusz* (I),

ha az első egység státusza *Friss*. A *Mélyléségi Bónusz* megszűnik, ha a hátsó osztag *Menekülő* lesz. A teljes *Nagyméretű Osztag Menekülő* lesz, ha elvesztenek egy olyan közelharcot amelyet oldalra vagy hátrafelé vívtak.

## 2.6 PARANCSNOKOK

A *Parancsnokot* jelképező figurát és a hozzá tartozó törzset, kíséretet az az osztag tartalmazza, amelyikhez csatlakoztatjuk és kizárólag a teljes osztag megsemmisülésekor esnek csak le. Az Alap Impetus-ban minden *Parancsnok* egyforma. A *Parancsnok* jelenléte előnyt ad a *Kezdeményezés* dobásnál és a *Kohéziós Teszt* végrehajtásánál, annak az osztagnak, amelyikhez csatlakozott.

## 3.0 A CSATAMEZŐ ÉS A FELÁLLÁS

### 3.1 ÁLTALÁNOS DOLGOK

Az Alap Impetus játékban egy sokfajta tereppel tarkított csatateret építünk, mint a való életben. Mikor játszotok, a különböző tereptárgyakat jelöljétek sablonokkal, ezeket realiztikusabbá tehetjük némi tereptárggyal. Az erdőt például néhány fával lehet modellezni, amit levehetünk, ha katonák lépnek a területre. A fák elhelyezkedése nem számít az osztag szempontjából, mivel a sablon egyértelműen mutatja bent vannak-e. Az osztag akkor számít a területen lévőnek, ha legalább a fele az adott terepen helyezkedik el.

### 3.2 TEREPTÍPUSOK ÉS AZOK HATÁSAI A MOZGÁSRA

Mozgás szempontjából az Alap Impetus 6 fajta tereptípust különböztet meg:

**Nyílt terep:** Síkságok és enyhe emelkedők tartoznak ebbe a kategóriába. Minden osztag levonás nélkül haladhat ezen a terepen. Egyezményesen, ha szintvonal nem látható, akkor a domb közepe a legmagasabb pont.

**Egyenetlen Terep:** Ez a tereptípus köves, bozótos, sáros vagy megművelt területet jelent. Kizárólag *Előcsatározókból* (S), *Könnyű Gyalogságból* (FL) és *Lövészekből* (T) álló osztagok vagy *Csoportok* képesek *Rendezetlen* státusz nélkül áthaladni rajta. Minden más egység automatikusan *Rendezetlen* státuszba kerül és nem mozoghatnak *Csoportként*. A terep elhagyása után nem köti az osztagot a *Rendezetlenség* (és így *Csoportként* is elhagyhatják a terepet).

**Nehéz terep:** Erdők, meredek vagy fás dombok, dűnék, beépített területek (falvak és apátságok), zárt mezők, mocsarak és tavak tartoznak ide. *Előcsatározók* (S) és *Könnyű Gyalogság* (FL) képesek áthaladni ezeken anélkül, hogy *Rendezetlenek* lennének, osztagként vagy *Csoportban* oszlop alakzatban tudnak haladni a mozgás értékük felével. Minden más egység a mozgás feleződésén kívül *Rendezetlen* is lesz, amikor ilyen terepre ér. A terep elhagyásakor természetesen a *Rendezetlenség* megszűnik, de abban a körben a mozgás távolság még fele annyi lesz. A dűnék a *Tevés Osztagok* számára nem jelentenek *Nehéz Terepet*, helyette enyhe emelkedőnek számít (Nyílt Terep).

**Járhatatlan terep:** Sziklák, nagyobb vízfolyások, tavak és tenger tartoznak ide. Az Alap Impetus-ban a *Beépített Terület* szintén ide tartozik. E terep típuson semmilyen osztag nem kelhet át.

**Utak:** Az osztagok utakon 50%-al nagyobb távolságot tehetnek meg és az irányát *Forduló Manóver* nélkül képesek követni.

**Folyók:** Az Alap Impetus-ban két fajta folyót különböztetünk meg: folyó amin át lehet kelni és amin nem. Az első esetben az átkelés következtében az osztag *Rendezetlen* lesz. A második esetben *Járhatatlan Terepnek* minősül és semmilyen osztag nem kelhet át rajta, amennyiben mégis erre kényszerülne az osztag, akkor *Menekülni* kezd (például visszavonulás során).

**A tereptípusok csak akkor hatnak az osztag mozgására, ha az osztag a terepen belül helyezkedik el, ahogy az a 3.1 pontban le van írva.**

### 3.3 TEREPTÍPUSOK ÉS AZOK HATÁSAI A LÖVÉSRE ÉS A KÖZELHARCRA

Harcban azok tereptípusok melyek *Rendezetlenséget* okoznak az osztagoknak, azok további -1 módosítót adnak közelharcban. Néhány egység típus további levonásokat kap: minden lovasság és pikás alakulat 2D6 kockát veszít, amennyiben *Nehéz Terepen* vagy olyan katonák ellen harcol, kik teljes egészében ilyen terepen helyezkednek el. Erdő szélén elhelyezkedő egységekre lehet löni és ők is löhetnek (a táblaszélétől maximum 3U távolságra vannak), de lövőnek le kell vonniuk 2D6-ot a dobásból. Azok az osztagok, melyek az erdő szélétől mélyebben vannak, mint 3U, azok az osztagok nem löhetnek és rájuk sem lehet löni. Erdőben lévő osztag löhet ellenséges osztagra, ha az ugyanabban az erdőben van és a köztük lévő távolság legfeljebb 3U. *Egyenetlen*-és *Nehéz Terepen* kizárólag *Heves Könnyű Gyalogság* (FL) kapja meg a *Lendület Bónuszát* (I). Enyhe emelkedő taktikai előnyt ad a védő egység részére, illetve annak aki innen rohamozik. Ez a bónusz mindig 1D6 kocka, és az az osztag alkalmazhatja amelyiknek közepe a legközelebb van a szintvonalhoz vagy a domb közepéhez.

### 3.4 A TEREP MÉRETE ÉS ALAKJA

Hacsak nem csinálsz minden alkalommal új sablonokat a tereptárgyaknak, kivéve a *Gázlóknak* és az *Utaknak*, készíts nagyjából ovális sablonokat, míg téglalap alakút a *Beépített Területeknek* és a *Megművelt Területeknek*. Az 'átmérő' vagy a hosszabb oldal mérete ne legyen kisebb, mint 5U és ne legyen nagyobb 20U-nál. A folyók bármekkora hosszúak lehetnek, de kerülni kell a valótlán kanyarulatokat. Kizárólag csak egy folyó engedélyezett. A nagyobb kiterjedésű vízfelületek (*Járhatatlan Terep*) mérete maximum 20U lehet. Az utakra nézve nincsen semmilyen korlátozás, de valahol be kell lépjen a pályára és a kettő közül valamelyik túlvégén el kell hagynia azt, azon kívül ha van jelen *Beépített Terület*, akkor azon keresztül vagy mellette kell mennie. A második út vége *Beépített Terület* kell, hogy legyen. Az utak szélessége maximum 4U lehet.

### 3.5 A TEREP ELŐKÉSZÍTÉSE

Ha a játékosok megállapodnak, akkor a terepet fel rakhatják ahova akarják. Abban az esetben, ha így tesznek, akkor ezt az eljárást használhatjátok ennek kivitelezésére. Elsőként mindkét játékos dob 2D6 kockával és az eredményhez hozzá adja a seregében lévő lovas alakulatok számát. Akinek kisebb lesz az eredménye az lesz a *Védekező* fél. A *Védekező* játékos 2-4 tereptárgyat helyezhet el, ha akarja. Kizárólag egy folyó és egy *Beépített Terület* lerakása lehetséges. E két fajta terep lerakása akkor lehetséges, ha a *Védekező* játékos 5 vagy 6 eredményt dob D6 kockával (egy dobás kell tereptárgyanként). Ezek után a *Támadó* fél ezekből a tereptárgyakból egy darabot levehet vagy arrébb mozgathat a pályán.

### 3.6 FELÁLLÁS

Miután végeztünk a terep felpakolásával a *Védekező* fél felpakolja az összes egységét a pályára. Ezután a *Támadó* fél ugyanúgy felrakja minden egységét. A felrakásnál ügyelni kell arra, hogy az egységek legalább 15U egységre legyenek a felezővonalától, de több mint 10U egységre a pálya rövidebb oldalától.

## 4.0 KEZDEMÉNYEZÉS ÉS AKTIVÁLÁS

### 4.1 A KÖR SORREND

Az egységeket a *Kör Sorrend* folyamán kell aktiválni, amit minden körben végre kell hajtani.

1. Kezdeményezés meghatározása.
2. A játékos aki megnyerte a kezdeményezést egyenként aktiválhatja egy *Osztagát* vagy *Csoportját* abban a sorrendben ahogy szeretné.
3. A játékos aki vesztette a kezdeményezést ugyan ezt végrehajtja.

Ezek után vége a körnek és kezdődik egy új, melyben újra kezdeményezés dobást kell tenni.

#### 4.1.1 A kezdeményezés dobás

Ehhez mindkét játékos dob 2D6 kockával és hozzá adhatnak az eredményhez +2-öt amennyiben a *Parancsnok* a pályán van. Az a játékos aki a nagyobb eredményt kapja, az nyerte a kezdeményezést. Ha az eredmény döntetlen lenne, dobjatok újra.

#### 4.1.2 A kezdő játékos osztagainak aktiválása

A játékos aki megnyerte a kezdeményezést egyenként aktiválhatja egy *Osztagát* vagy *Csoportját* abban a sorrendben ahogy szeretné. A lehetséges akciók a következők lehetnek:

1. **Mozgás** (egy osztag vagy *Csoport*)
2. **Lövés** (egyszerre csak egy osztag)
3. **Közelharc** (egyszerre csak egy osztag)
4. **Gyülekeztetés** (egyszerre csak egy osztag)

Lövés előtt lehetséges mozogni és fordítva, de az ilyen alakulatok levonást kapnak a lövéskor. Mozoghatsz, hogy érintkezésbe kerülj az ellenféllel vagy végrehajthatsz rohamot (lásd 5.6). Ebben az esetben viszont a közelharc rögtön végrehajtott a mozgás után. A gyülekeztetéshez az osztagnak helyben kell maradnia. Nem mozoghat, lőhet vagy közel harcolhat. Csak egy osztagot aktiválhatsz, ha az előző osztaggal végrehajtottál minden akciót.

## 5.0 A MOZGÁS

### 5.1 ÁLTALÁNOS DOLGOK

Az osztagok legfeljebb annyit mozoghatnak, mint a sereglisákban megadott maximum értékek.

### 5.2 FORDULÓ MANŐVER

Az osztagok vagy *Csoportok* mozoghatnak vagy fordulhatnak. Amennyiben nem *Rendezetlen*, az osztag fordulhat (elsőnek) és mozoghat (utána) a fennmaradó részben, de a mozgás befejeztével státusza *Rendezetlen* lesz. Forduló manővert kizárólag előre lehet végrehajtani, az osztag arcvonalaának egyik sarka körül fordulva. A másik saroknál mért mozgási távolság nem lehet több mint az osztag mozgási sebessége és semmilyen esetben sem lépheti túl a 90 fokot. *Nehéz Tüzérség (ART)* soha nem fordulhat többet 45 foknál.

### 5.3 OLDALRA LÉPÉS, RÉZSÚTOS-ÉS HÁTRÁLÓ MOZGÁS

Minden osztag (de *Csoport* nem) képes oldalra lépni vagy ferdén mozogni vagy hátrálni. Ezek a mozgások *Rendezetlenséget* okoznak kivéve, ha a végrehajtó osztag *Előcsatározó (S)* vagy *Könnyű Lovasság (CL)* vagy valamilyen speciális alakulat melynek leírásában ez benne szerepel. Nem hajthatsz végre ilyen mozgásokat, ha az osztag *Rendezetlen*, kivéve *Előcsatározó (S)* és *Könnyű Lovasság (CL)*, akik ilyenkor is képesek hátráló mozgásra. Ezekkel a mozgásformák egyikével sem lehet ellenséges osztaggal érintkezésbe kerülni.

### 5.4 MOZGÁS ÉS FORDULÁS HARCISZEKEREKKEL

Ha egyszer a *Harci Székér (CGP, CGL, CF)* mozgásba lendült kötelező legalább a mozgási értékének felénél haladni, valamint legalább a mozgási értékük felével kell haladniuk megállás vagy fordulás előtt. A fordulást ugyanabban a mozgás fázisban kell végrehajtani, a mozgás után. Maga a fordulás a mozgás része, tehát az így megtett távolságot le kell vonni a rendelkezésre álló U egységekből. Van lehetőség helyben álló szekérrel fordulni. Ebben az esetben legfeljebb 90 fokot fordulhat egy *Könnyű Harci Székér (CGL)* és 45 fokot a *Nehéz-és Kaszás Harci Székér (CGP és CF)*. Nem hajthatsz végre fordulást két egymást követő körben.

### 5.5 ELLENŐRZÖTT TERÜLET

Minden osztag amelyik nem *Rendezetlen* és nincsen közelharcban rendelkezik *Ellenőrzött Területtel*, aminek alapja megegyezik az osztag frontjának méretével és a rövid oldala 5U egység. Ellenséges egység *Ellenőrzött Területén* belül nem hajthat végre forduló manővert és oldalra lépést. Kizárólag a következő mozgásfajták engedélyezettek ezen a területen belül:

1. Egyenes vonalban közvetlenül az ellenfél felé haladni át az *Ellenőrzött Területén*.
2. Közvetlenül hátrafelé mozogni.

Az egyetlen kivétel ezek alól, ha az *Ellenőrzött Területre* való belépés nem előről történik. Ebben az esetben, ha a behatoló osztag nem *Rendezetlen*, akkor mozoghat egyenesen előre, de ez a mozgás *Rendezetlenséget* okoz.

### 5.6 A ROHAM

A *Roham* az osztag vagy *Csoport* által végrehajtott egyenesvonalú mozgás, melynek célja az ellenséggel közelharcba kerülni. Van lehetőség fordulásra az egyenesvonalú mozgás előtt, de ez a manőver *Rendezetlenséget* okoz. A *Forduló Manőver* elején osztagod nem lehet *Rendezetlen*.

#### 5.6.1 Roham mozgás bónusz

Az osztag *Roham Mozgás Bónuszt* kap az ellenséggel való érintkezés kísérletekor. Hogy megtudd a bónusz mértékét, dobjál 1D6 kockával. *Lovasságnak* a kidobott bónusz teljes értéke jár, míg gyalogság a felét kapja, felfelé kerekítve. Ha úgy határozol, hogy az osztagod felhasználja a bónuszt, de nem éri el vele az ellenséget, akkor azonnal *Rendezetlen* lesz.

### 5.7 ÁTHATOLÁS

Áthatolás akkor történik, ha egy osztag vagy *Csoport* keresztül mozog egy barátságos osztagon vagy *Csoporton*. Ellenséges osztagon nem lehet *Áthatolni*. Szintén nem lehet *Áthatolást* végrehajtani olyan osztagon, ami közelharcban áll, de ellenséget rohmozó barátságos osztagon végrehajtható. Az *Áthatoláskor* az osztagnak a képesnek kell lennie legalább a célpont barátságos alakulat felén át haladnia, kivéve, ha *Előcsatározók*, mert ők automatikusan követik az osztagot, ami megkezdte az *Áthatolást* rajtuk.

Az Alap Impetus-ban a következő esetekben engedélyezett az *Áthatolás*:

1. *Előcsatározók* képesek *Áthatolni* bármilyen osztagon és rajuk *Áthatolhat* bármilyen osztag.
2. *Tüzérség (ART)* és *Szekérváron (W)* bármilyen osztag *Áthatolhat*.
3. *Könnyű Lovasság (CL)* képes *Áthatolni* *Könnyű, Közepes-és Nehéz Lovasság (CL, CM és CP)* és ezek is

képesek rajta *Áthatolni*.

A sereglisták ezeken kívül közölhetnek más lehetséges *Áthatolás* verziókat.

Előfordulhatnak akaratlan *Áthatások*, köszönhetően például egy közelharcból való visszavonulásnak. Az ilyen kötelező hátráló mozgás esetében (például *Szekér* mozgása vagy üldözés) az osztagnak, aki a mozgást végzi, meg kell állnia, amint barátságos osztaggal találkozik, mely ilyenkor *Rendezetlen* lesz, vagy *Áthatást* kell végrehajtania, ha lehetséges. A visszavonulás során a játékosnak választania kell, hogy *Áthatol*, ahogy a fenti példában leírtuk, vagy visszanyomja egységét mögéjük, ha nincsen közelharcban. Amennyiben közelharcban van, az első menekülő osztag visszavonulása gátolva van, de az visszavonulást gátló osztag *Rendezetlen* lesz.

## 6.0 A LÖVÉS

### 6.1 ÁLTALÁNOS DOLGOK

A *Lövést* az osztagok egymás után hajtják végre, a kezdeményező játékos belátása szerint, a mozgások előtt vagy után. A *Lövést* végre kell hajtani a következő osztag vagy *Csoport* aktiválása előtt, de maga a *Lövés* nem kötelező.

#### 6.1.1 A lövés folyamata

Mikor a lövést végző osztag kiválasztotta a célpontját (lásd 6.3.3 *Elsődleges Célpontok*), a játékos annyi kockával dob mint az egység *Harcértéke*, plusz vagy mínusz annyi kocka, amennyi a 6.1.3 pontban található. A táblázatból kapott érték függ a használt fegyvertől és a célponttól való távolságtól. A kapott eredményekből a baloldalt akkor használd, ha a célpontod *Gyalogos* egység, a jobboldalt meg, ha a célpont *Lovas* alakulat.

#### 6.1.2 A Lövés Táblázat

(10U=Rövidtáv; 20U=Hosszútáv; 50U=Extrém távolság)			
Kockák száma az eszközhöz	10U	20U	50U
Hosszú Íj A (Longbow A)	0/2	-1/1	Nem
Hosszú Íj B (Longbow B)	0/1	-2/0	Nem
Rövid Íj A (Shortbow A)	0/1	-3/0	Nem
Rövid Íj B (Shortbow B)	-1/0	Nem/-1	Nem
Összetett Íj A (Composite bow A)	0/1	-2/-1	Nem
Összetett Íj B (Composite bow B)	0/1	-4/-3	Nem
Összetett Íj C (Composite bow C)	-2/0	-4/-3	Nem
Számszerj A (Crossbow A)	0/2	-2/0	Nem
Számszerj B (Crossbow B)	0/1	Nem	Nem
Pisztoly (Handgun)	-1/0	Nem	Nem
Arquebus A	1/2	-2/-1	Nem
Arquebus B	1/2	Nem	Nem
Muskéta (Musket)	2/3	-1/0	Nem
Gerely (Javelin)	-1/0*	Nem	Nem
Parittyá (Sling)	0/1*	Nem	Nem
Tüzérség A (Artillery A)	4	2	0
Tüzérség B (Artillery B)	3	2	Nem
Tüzérség C (Artillery C)	3**	2	0
Egyéb fegyverek (Various Weapons)	0	Nem	Nem

(\*) Maximum lőtávolság 5U; (\*\*) Minimum lőtávolság 5U.

A sereglistákban megtalálod melyik egységed milyen fegyvert használ.

**Figyelem:** *Lovas Számszerijász/Arquebus/Muskétás (Mounted Crossbowmen/Arquebusiers/Musketeers)* és minden más egység aminek meghatározása '*Lovas Gyalogság*' (Mounted Infantry) kizárólag álló helyzetben lőhet. Ezek a katonák 45 fokos tűzível rendelkeznek, nem 360 fokossal még akkor is, ha *Könnyű Lovasság* kategóriába tartoznak.



### 6.1.3 A kocka módosítók

A kockák számára vonatkozó módosítók értékei kumulatívak.

-2, ha a lövő mozgott vagy mozogni fog ebben a körben, kivétel a *gereelyt* (Javelin) használó *Előcsatározó* (S) és *Könnyű Gyalogság* (FL). A levonás nekik is jár, ha ebben a körben gyülekeztek és lövés parancsot kapnak.

-1, ha a lövő osztag *Rendezetlen*.

-2, ha a célpontra közvetett lövéssel lövünk.

-2, ha a célpont *Előcsatározó* (S), *Könnyű Lovasság* (CL) vagy *Tüzérség* (ART).

-2, ha a lövő egység az erdő széléről tüzel.

-1, ha a célpont *Szekérvár* (W) vagy az egység pavéze (pavese) pajzzsal rendelkezik. Ez a levonás nem érvényes a *Tüzérség* (ART) lövésére.

+1, ha a célpont álló *Harci Szekér* (CGP, CGL, CF).

+1, ha a *Tüzérséggel* (ART) két talp mélységű pikás osztagot, oszlop formációban lévő *Csoportot* vagy *Szekérvárat* (W) lövünk.

### 6.1.4 A sebzés

Egy *Sebzéspontot* jelent minden kockával dobott 6-os vagy dupla 5-ös. Az az osztag, mely *Sebet* kapott *Kohézió Tesztet* kell, hogy végrehajtsa a leendő *Veszteség* miatt. A *Sebzés* a *Veszteséggel* ellentétben nem végleges.

## 6.2 KOHÉZIÓ TESZT

Ha az osztag *Sebet* kap egy tesztet kell végrehajtani amit *Kohézió Tesztnek* hívunk, eme teszt segítségével derül ki okozott-e a lövés *Veszteséget*. Az osztag *Rendezetlen* lesz még akkor is, ha a tesztet sikeresen megdobja és nem szenved végleges *Veszteséget*. A *Kohézió Teszt* sikeres megdobásához, illetve a *Veszteségek* elkerüléséhez **kisebbit vagy egyenlőt** kell dobni 1D6 kockával, mint a *Kritikus Érték*. A *Kritikus Érték* az osztag jelenlegi *Harcértéke* mínusz az elszenvedett *Sebek*. A *Kritikus Értéket* +1-el módosítja, ha az osztagban van a *Parancsnok* és -1-el, ha az osztag *Rendezetlen*. **A Kritikus Érték soha nem lehet kisebb, mint 1.**

*Példa: Egy 3-as Harcértékkel rendelkező Rendezetlen osztag kap 3 Sebet. Ebben az esetben a Kritikus Érték nem -1 lesz, hanem 1.*

**Végleges Veszteség=D6-Kritikus Érték.**

Az az osztag amelyik elrontja a tesztet azon kívül, hogy *Rendezetlen* lesz, annyi *Harcértéket* veszít, mint a dobott szám mínusz a *Kritikus Érték* eredménye. Mikor az osztag *Harcértéke* (VBU) 0-ra vagy kisebbre csökken, az osztag *Elmenekül* és azonnal le kell venni a tábláról. **A teszt 1-es dobás esetén mindig sikerül, míg 6-os dobás esetén mindig sikertelen.**

Ha a *Kritikus Érték* 6 vagy több, akkor az osztag kizárólag 6-os dobás esetén rontja el a tesztjét (tesztnél 6-os dobás mindig sikertelenség). Ebben az esetben a veszteség -1 *Harcérték* (VBU).

*Példa: Egy Nehéz Lovas osztag (CP) 7-es Harcértékkel (VBU) kap 4 Sebet. Az osztag tartalmaz Parancsnokot, így a Kritikus Érték 4 (tehát 7 (Harcérték) -4 (Sebek) +1 (Parancsnok bónusza) =4). A játékos dob egy D6 kockával, az eredmény 3. A teszt sikeres és az osztag így csak Rendezetlen lesz. A Kohézió Teszt 5 vagy 6-os eredmény esetén nem sikerült volna, ekkor a Rendezetlenségen kívül 1-el vagy 2-vel csökkent volna a Harcérték (VBU), mint Veszteség.*

**Ha elrontod a Kohézió Tesztet, akkor alkalmazd a veszteség megállapításánál a kocka eredményét. Ha megdobtad a tesztet, de osztagod már Rendezetlen volt, akkor 1 Veszteség éri az osztagot és marad Rendezetlen státuszban.**

### 6.2.1 Lövéstől pánikoló elefántok

Egy *Kohézió Teszt* rontása lövés után nem okoz visszavonulást, mint közelharcnál. Kivétel e szabály alól az *Elefántok* (E), akik, ha elrontják a tesztet visszavonulnak annyi U távolságot, amennyit a D6 kockával dobtál. Minden osztag amelyik visszavonuláskor barátságos vagy ellenséges osztaggal találkozik, azonnal abbahagyja a visszavonulást és megáll, *Harcértéke* véglegesen csökken 1-el, lovasságnak 2-vel és *Rendezetlen* lesz. Ha a visszavonuló *Elefánt* (E) más *Elefántokkal* (E) találkozik, akkor ezek szintén, a veszteségek és a *Rendezetlenség* után, szintén D6 távolságra vonulnak vissza.

## 6.3 A LÖVÉS KORLÁTAI

### 6.3.1 A tűzív

*Lövészek* (T), *Előcsatározók* (S), *Közepes Lovasság* (CM) és *Tüzérség* (ART) 45 fokos tűzívvel rendelkeznek. A mérés az osztag frontjának sarkától történik. *Könnyű Lovasság* (CL), *Harci Szekerek* (CGP, CGL, CF) és *Szekérvárok* (W) 360 fokos tűzívvel rendelkeznek. Ez azt jelenti, hogy minden körben megválaszthatják, hogy melyik irányba lőnek. Nem minden lovas egység képes lőni, erről információt az adott sereglisztában találsz.

### 6.3.2 Látótávolság és mérés

Lövés szempontjából elsősorban a célpontnak láthatónak kell lennie, ez azt jelenti, hogy a lövő egység mindkét frontjának sarkából megszakítás nélküli vonalat kell tudni húzni a célpont két frontjának sarkáig. Ebben az esetben közvetlen célzásról beszélünk, ahol semmilyen akadály nem lehet a kijelölt területen belül (*Számszerj (Crossbow)* és *Arquebus*). A távolságot a lövő osztag frontjának közepétől kell mérni a célpont osztag legközelebbi pontjáig (front vagy oldal). 360 fokos tűzívvel rendelkező egységek esetén nem szükséges a fronttól mérni, hanem onnan amerről a lövés történik. Semmi esetre sem létezik közelharcoló egységre.

### 6.3.3 Elsődleges célpontok

A tüzelő osztagnak a következő szempontok alapján kell célpontot választania:

1. A legközelebbi fronttal felálló ellenség *Rövidtávon* belül (10U).
2. Legközelebbi ellenséges osztag (tűziven belül).
3. Egyéb ellenséges *Oztagok* lőtávolságon belül.

Ezek az elsődleges célpont meghatározások akkor is érvényesek, ha nem tudsz hatásos lövést kidolgozni a célpontra, tehát abban az esetben képes vagy lőni az osztagra, de nem tudsz egy kockát sem dobni a lövésre. Az elsődleges célpontra nem kell lőni amennyiben valami gátolja a láthatóságot vagy a célpont közelharcban van.

## 6.4 KÖZVETETT LÖVÉS

Néhány lőfegyver képes keresztül vagy túl lőni a barátságos osztagokon. Ezt a lövésfajta nevezük közvetett lövésnek, ennek alkalmazásakor -2 levonás jár a lövésre. A közvetett lövés csak akkor engedélyezett, ha a lövő osztag és a közbeeső osztag közti távolság kevesebb, mint a közbeeső osztag és a célpont közötti. A tűzívvel rendelkező fegyverek képesek közvetett módon lőni, mint például az *Íjjak (Bows)*, *Gerely (Javelin)* és a *Parittyá (Sling)*, de a közvetlen célzással működő fegyverek nem, mint a *Számszerj (Crossbow)*, *Arquebus* és *Muskéta (Musket)*. A dobás elvén működő fegyverek, mint a *Mangonel*, *Trebuche* vagy a *Katapult* használhat közvetett lövést korlátozások nélkül, de a *Lövés Táblázatban* a *Tüzérség C*-nek számítanak.

## 6.5 PILUM DOBÁSA

A *Pilum* dobása az *Impetus*-ban egy speciális szabály, ami különbözik a többi hajító fegyvertől. Ha egyszer egy *Pillummal* felfegyverzett Legionárius alakulat frontális közelharcba kerül, akkor még a közelharc előtt dobni kell kockával a következők szerint:

**1D6**, ha a Légiósok rohmoztak.

**3D6**, ha a Légiósokat lerohmozták.

Abban az esetben, ha Légiós alakulat *Rendezetlen* lenne, vonjál le egy kockát. Ha a rohmozó osztag két Legionárius alakulatot támad, akkor a *Támogató* légiós osztag kizárólag egy kockával dob. A roham közben támogatást nyújtó Légiós osztag nem dob egy kockával sem. A légiós osztagnak *Frissnek* kell lennie a *Pilum* dobásához. Ha a támadó és a védő fél is dob *Pilumot* (vagy hasonló fegyvert), akkor ez egyszerre történik. A szükséges *Kohéziós Tesztek* után a közelharc a normál módon folytatódik.

## 7.0 A KÖZELHARC

### 7.1 ÁLTALÁNOS DOLGOK

Ha kettő vagy több ellenséges osztag kapcsolatba kerül egymással, akkor azt közelharcnak hívjuk. Az ellenséges osztagok akkor vannak kapcsolatban egymással, ha egyik vagy mindkét front sarkuk érintkezik az ellenséges osztag valamelyik oldalával. Azt a mozgást amelyiknek az a célja, hogy kapcsolatba kerüljön két osztag egymással, *Rohamnak* hívjuk, függetlenül az osztag sebességétől. Kizárólag azok az osztagok képesek *Rohamozni*, amelyeknek a *Lendület Bónusza (I)* legalább 1-es vagy nagyobb. A közelharcot közvetlenül a mozgás után kell kidolgozni, még más osztagok aktiválása előtt.

### 7.2 A TÁMADÁS IRÁNYA ÉS HATÁSA

**Frontális Támadás.** Ez akkor játszódik le, ha a támadó osztag frontjának egyik vagy mindkét sarka érintkezik az ellenség frontjával.

**Oldalba vagy Hátba Támadás.** Akkor beszélünk ilyen támadásról, ha a rohmozó osztag teljes egészében az ellenséges osztag frontvonalá mögött helyezkedik el. Az az osztag amelyik *Oldalról* vagy *Hátulról* kerül kapcsolatba ellenséggel, azonnal *Rendezetlen* lesz. Az az osztag amelyiket *Oldalba* vagy *Hátba* támadtak és elveszíti a közelharcot, az *Elmenekül*. *Szekérvárak (W)* nem kapják meg az *Oldalba* és *Hátba* támadásból származó hátrányokat.

### 7.3 NAGYMÉRETŰ OSZTAGOK MÉLYSÉGI BÓNUSZA

A közelharcban lévő pikásokat tartalmazó *Nagyméretű Osztagok* +4 bónusz kockát kapnak *Lovasság* és +2 bónusz kockát *Gyalogság* ellen a második támogató osztag jelenlétéig (az első mögött helyezkedik el). *Heves Könnyű Gyalogság (Impetuous FL)* vagy *Nehéz Gyalogság (FP)* +2 bónusz kockát kap *Gyalogság* ellen. A bónusz mindig, csak akkor érvényes, ha az első osztag *Friss*. A bónusz akkor is érvényes, ha *Nagyméretű Osztag Rendezetlen*.

## 7.4 A LENDÜLET BÓNUSZ

**A Lendület Bónusz egy módosító vagy azoknak a kockáknak a száma, amit a rohamozó osztag minden közelharc első körében kap vagy minden olyan esetben mikor sikeres üldözéskor új ellenféllel kerül érintkezésbe. A bónusz csak akkor jár, ha az osztag Friss, tehát nem szenvedett még Veszteséget.**

A Lovasságnak járó bónusz az *Elefántok (E)*, *Szekérvárok (W)*, *Pikások (Pikes)* és *Hosszú Dárdával (Long Spear)* rendelkező *Nehéz Gyalogság (FP)* kivételével minden alakulat ellen jár. *Gyalogság* csak *Gyalogság* ellen kap bónuszt kivéve, ha a *Sereg Lista* mást nem mond. A *Lendület Bónusz (I)* 0-nál nagyobb értéke (lásd a listákat) mutatja, hogy mely egységeid képesek az ellenséget megroharni. A 0-nál nagyobb *Lendület Bónusszal (I)* rendelkező katonák, akkor is képesek roharni, ha a bónusz nem jár (mikor az ellenfél "lenullázza" a bónuszt, például *Gyalogság* rohamozik *Lovasságot*, vagy a rohamozó osztag nem *Friss*). *Harci Szekerek (CGP, CGL, CF)* nem kapnak *Lendület Bónuszt (I)*, ah álló helyzetből roharnak. *Elefántok* nem kapják meg a *Lendület Bónuszt (I)* *Előcsatározók (S)* és *Nem-Heves Könnyű Gyalogság (FL)* ellen.

**A Lendület Bónusz kizárólag a rohamozó osztagnak jár. Az osztagnak akkor is jár a bónusz, ha üldözés után kerül kapcsolatba az ellenséggel.**

### 7.4.1 Arquebus és pika

Mikor egy *Pikás (Pike)* osztag határos egy *Arquebus*-val vagy *Muskétával (Musket)* felszerelt osztaggal, akkor ez az osztag negálja rohamnál a *Lovas* alakulatok *Lendület Bónuszát (I)*. Az, hogy egy osztag határos a másikkal az alatt azt kell érteni, hogy a *Lövész* alakulat egyik oldalsó éle (nem csak a sarka) érintkezik a *Pikás* alakulat valamelyik oldalsó élével.

## 7.5 EGYÉB TAKTIKAI MÓDOSÍTÓK

Emlékeztetőül a *Lendület Bónuszon (I)* és a *Mélyléségi Bónuszon* kívül más bónuszok is vannak játékban, néhányat már felsoroltunk, néhány pedig most következik:

-1, ha *Rendezetlen* az osztag.

+1, ha magaslattal véd az alakulat.

-2, ha *Lovas* és *Pikás* alakulatoknak melyek *Nehéz terepen* vannak vagy olyan ellenféllel harcolnak aki ilyesmi terepen helyezkedik el.

## 7.6 A KÖZELHARC FOLYAMATA

A közelharc nagyon hasonlít a lövés folyamatához. A közelharcban lévő két osztag annyi D6 kockával dob, amennyi a *Harcértékük (VBU)*. Ezeknek a kockáknak a számát módosíthatja a *Lendület Bónusz (I)*, *Mélyléségi Bónusz* és egyéb más leírt módosítók. Ha így a kockák száma a bónuszokkal nullára vagy negatív értékre módosulna, akkor a közelharcban lévő osztag minimum 1D6 kockával dob.

A közelharc után azok az osztagok, melyek *Sebet* kaptak *Kohézió Tesztet* dobhatnak (lásd 6.2). A lövéstől eltérően, ha az osztag elrontja a *Kohézió Tesztet* és veszítette a közelharcot rögtön vissza kell vonulnia.

**Ha elrontottad a Kohézió Tesztet használd a kockadobás eredményét a veszteség megállapításához. Amennyiben a tesztet megdobtad, de már Rendezetlen volt az osztagod, akkor a veszteség mértéke 1 és az osztag marad Rendezetlen.**

### 7.6.1 Közelharc elvesztése és a vesztes visszavonulása

A közelharcot az az osztag veszíti el, amelyik a legtöbb *Veszteséget* szenvedte el a *Harcértékéből (VBU)* az elrontott *Kohéziós Tesztből* eredően. Ha a *Harcértékek (VBU)* vesztesége ugyanannyi, akkor döntetlenről beszélünk és a két osztag helyben marad és érintkezik a következő közelharc fázisig. Előfordulhat, hogy az előző körben a két osztag valamelyike nem volt aktív, ebben az esetben a következő közelharc fázisban ez megtörténik.

*Kaszás Harci Szekerek (CF)* elpusztulnak amennyiben elvesztik a közelharcot.

A közelharcot elvesztő osztag visszavonul, olyan módon, hogy az arcvonala továbbra is az ellenfél felé néz, ennek távolsága *Lovasságnál* D6 U egység, *Gyalogságnál* ennek a fele (felfelé kerekítve). *Szekérvárok (W)* soha nem vonulnak vissza. Ha a menekülő osztag barátságos egységgel találkozik, akkor az *Rendezetlen* lesz, amennyiben a menekülő nem képes *Áthatolni* rajta. Ha a menekülő osztag mögött 5U távolságon belül barátságos egység van és az nem *Előcsatározó (S)* vagy *Könnyű Lovasság (CL)*, akkor az *Rendezetlen* lesz és véglegesen 1-et veszít a *Harcértékéből*, kivétel, ha a barátságos osztag közelharcban van.

Menekülő *Elefántok (E)* esetében az útjába kerülő barátságos és ellenséges osztagok véglegesen 1-et veszítenek a *Harcértékükből*, lovasság esetén ez a veszteség 2 és természetesen az osztag *Rendezetlen* lesz. Amennyiben a menekülő *Elefánt (E)* másik *Elefánttal (E)* találkozik, akkor az utóbbi szintén *Rendezetlen* lesz a végleges veszteség után, megijed és ezt jelképező 1D6 távolságra menekül a többi *Elefánthoz (E)* hasonlóan.

### 7.6.2 Üldözés

*Nehéz Lovasság (CP)*, ha nyeri a közelharcot, mindig 1D6 távolságra üldözi a visszavonuló és a menekülő ellenfelet. Itt a mi szándékunk az üldözés szimulálására. Ezt az üldözést tökéletesen egyenes vonalú mozgásként kell végrehajtani vagy, ha a játékos saját akaratából üldöz, a menekülő egység irányába, ami egy ingyenes mozgás keretében együtt történik. *Heves Gyalogság (Impetuous)* mindig üldöz, aminek távolsága 1D6 kocka eredménye megfelelően (felfelé kerekítve). Ha az üldözés kötelező az osztag számára, akkor az a sereglisztában jelölve van, a megfelelő katonáknál. Egyéb katonák, akiknek *Lendület Bónusza (I)* nagyobb mint 0, választhatnak, hogy üldöznek, de még azelőtt, hogy a távolságot kidobnák.

Ha üldözés után a visszavonuló egység újra érintkezésbe kerül valakivel, akkor azonnal közelharc alakul ki.

### 7.6.3 Harc több egységgel (nagy méretű közelharc)

Ha egy vagy több osztag van közelharcban egy vagy több ellenséggel, akkor azt nagy méretű közelharcnak hívjuk. Ebben az esetben meg kell határoznunk, hogy a közelharcban melyik a *Fő Osztag*. A többi *Támogató Osztag* lesz. A *Fő Osztag* teljes erejével harcol, míg a *Támogató Osztagok* a bónuszok és levonások által módosított *Harcértéküknek (VBU)* a felével vesznek részt a közelharcban. A *Támogató Osztagok* megkapják a különböző Taktikai Bónuszait (Mélységi Bónusz, Heves...stb.). Ezek segítségével számold ki a teljes kocka mennyiségüket, majd felezd meg és kerekíts felfelé, ha szükséges.

*Fő Osztagnak* az számít, amelyiknek frontja a legnagyobb felületen érintkezik az ellenfél frontjával. Ha az alakulatot egy időben támadják előről, hátulról vagy oldalról, akkor az a *Fő Osztag* amelyik a frontot támadja, mindenki más *Támogató Osztag*. Egy alakulat két különböző közelharcban lehet *Támogató Osztag*. Már közelharcban lévő *Fő Osztag* nem lehet egy másik közelharcban *Fő* vagy *Támogató Osztag*. Közelharcban kizárólag a *Fő Osztag* kap sebet és végez *Kohéziós Tesztet* és veszít a *Harcértékéből (VBU)*, de ha úgy adódna, hogy vissza kell vonulnia, akkor a *Támogató Osztagok* is visszavonulnak. Amennyiben a *Fő Osztag Elmenekül*, a *Támogató Osztagok* csak visszavonulnak. Ha a *Fő Osztag* üldöz, akkor a *Támogató Osztagok* is üldöznek, ha *Hevesek* vagy *Nehéz Lovasok*. Minden az üldözésben vagy visszavonulásban résztvevő alakulatnak külön kell dobni távolságot.

### 7.6.4 Párhuzamos arcvonalak

Még akkor is, ha két egyenlő arcvonal elhelyezkedése párhuzamos, a pontos érintkezés a két elöl álló osztag közt nem valószínű. Viszont a játékosok, akik más rendszereket használnak, számítva a kiegyenesítésre, gyakran önkéntelenül igyekeznek összeigazítani az arcvonalakat egymással. Ha ilyen igazítás következik be, akkor dobja 1D6 kockával és a páratlan számnál egy kis távolságot csúsztasd a támadó osztag balra, páros számnál meg jobbra. Ilyenkor arra is ügyelni kell, hogy egy osztag legfeljebb két másik osztaggal kerülhet közelharcba előről, ahol az egyik a *Fő Osztag* a másik a *Támogató Osztag*.

### 7.6.5 Nem párhuzamos arcvonalak

Ha egy *Csoport* előrenyomul és érintkezésbe lép legalább egy ellenséges osztaggal, akkor a *Csoport* osztagainak pontos és párhuzamos érintkezése az ellenséges osztaggal vagy a *Csoporttal* legtöbbször nem lehetséges. Ez azért van, mert az Impetus nem ismeri az osztagok automatikus egymáshoz igazítását közelharcban. Ez azt jelenti, hogy az első osztag, amikor érintkezik az ellenséggel megáll míg a többi folytatja mozgását a megtehető távolságon belül amíg találkozik az ellenség többi részével. A közelharc akkor játszódik le, ha a *Csoport* minden osztaga befejezte ezt a mozgást.

### 7.6.6 Több közelharc egy fázison belül

Az Alap Impetus-ban több közelharc is történhet ugyanabban a körben. A többszörös közelharcok a közelharcot követő üldözések után játszódhatnak le. Például: A megtöri B, aki menekülni kényszerül. A üldözi és utol is éri B-t, ez esetben ez a közelharc azonnal lejátszódik. Ebben az esetben a közelharcok száma több, mint kettő.

### 7.6.7 Közelharc több fázison keresztül

Több közelharcnál, a közelharc újakezdődik, amikor egy új osztag csatlakozik a már harcoló alakulatokhoz. Ekkor a megfelelő szabályokkal meg kell határozni a *Fő*-és a *Támogató Osztagokat*. Az alakulat, amely úgymond újakezdi a közelharcot, nem jelölhető ki *Fő Osztagnak*.

## Speciális szabály:

### Pajzsfal

Néhány *Nehéz Gyalogság (FP)* képes *Pajzsfal* alkalmazására. Ilyenkor az *Osztagnak Frissnek kell lennie és nem lehet Rendezetlen*, ezen kívül helyben kell maradnia. A *Pajzsfal* védekező alakzat: a rohamozó ellenfél elveszíti a *Lendület Bónuszát*, ezen kívül +1-et ad közelharcban és *Kohéziós teszteknél* az alkalmazó *Osztagnak*. Az *Osztag* megtarthatja ezt a formációt akkor is, ha később *Rendezetlen* lesz. Az alakzat akkor szűnik meg, ha az *Osztag* elmozdul. Ha az alakzat megszűnik az *Osztag Kimerült* lesz.

## **8.0 GYŐZELMI FELTÉTELEK**

Minden osztagnak van *Demoralizációs Értéke (VD)*. Ezt az értéket a sereglisztában találod meg. A seregben lévő különböző *Osztagok Demoralizációs Értéke (VD)* összeadódik és ez lesz a sereg *Teljes Demoralizációs Értéke (VDT)*. A sereg akkor török meg, ha a *Teljes Demoralizációs Érték (VDT)* legalább 50%-a Elmenekült. A seregben a *Menekülő* osztagokat a kör végén kell kiszámolni.

*Az Impetus-ról és az Alap Impetus-ról több információért látogasd meg [www.dadiepiombo.com/impetus.html](http://www.dadiepiombo.com/impetus.html) oldalt. A szabályok tisztázásához látogasd meg a hivatalos fórumot: <http://impetus.forumsland.com/>*