

BASIC IMPETUS



I WPROWADZENIE

1.1 IMPETUS I BASIC IMPETUS

IMPETUS to zbiór reguł gry wojennej, celem którego jest odtwarzanie bitew okresu starożytności, średniowiecza i renesansu, przy pomocy figurek. BASIC IMPETUS jest darmową, uproszczoną wersją tych zasad. Będzie ci on towarzyszył w twych pierwszych krokach na drodze do świata IMPETUS, umożliwiając natychmiastowe rozpoczęcie gry z mniejszą ilością żołnierzyków.

Jako że jest to jedynie "liźnięcie" pełnych reguł, pominieliśmy mnóstwo elementów stanowiących fundament oryginalnych zasad, po które radzimy ci sięgnąć gdy już zapragniesz bardziej rozbudowanej i ekscytującej rozgrywki.

BASIC IMPETUS i IMPETUS to produkty będące własnością DADI&PIOMBO.

1.2 WYMAGANE SKŁADNIKI

Aby zagrać w BASIC IMPETUS przede wszystkim będziesz potrzebował nieco figurek. Reguły umożliwiają ci użycie żołnierzyków w dowolnej skali: 25/28mm, 20mm (określanej też jako 1/72), 15mm i 6mm.

Niezbędne będzie również kilka kości sześciociennych (dalej nazywanych skrótowo k6), linijka z podziałką centymetrową i powierzchnia przeznaczona do gry, rekonstruująca pole bitwy, wraz ze wzgórzami, rzekami, lasami, wioskami i tak dalej...

1.2.1 Pole bitwy

Wymagany rozmiar pola bitwy zależy od skali użytych przez ciebie figurek. Dla żołnierzyków 28mm najlepszy jest blat o wymiarach 180x120cm. W przypadku 6mm, 10mm i 15mm radzimy ci wykorzystać powierzchnię 120x60cm.

1.3 PODSTAWKI

Chcąc zagrać powinieneś przymocować swoje figurki do prostokątnych kawałków kartonu, drewna, plastiku lub innego sztywnego materiału, zwanych "podstawkami".

1.3.1 Wymiary podstawek

BASIC IMPETUS opiera się na tych samych kryteriach co IMPETUS, dzięki czemu używane tu podstawki są w pełni kompatybilne z tymi spotykanymi w większości znanych systemów. Poniższa tabela nie narzuca ściśle głębokości podstawek, dopuszczając tym samym do gry armie przygotowane pod kątem innych zestawów reguł.

25/28mm i 20mm (1/72)

Zarówno w przypadku skali 25/28mm jak i 20mm (1/72), wszystkie oddziały mają front o szerokości 12cm.

Głębokość jest zróżnicowana, zależnie od typu oddziału:

tabor wozów bojowych w szyku obronnym ('wagenburg')	16cm (lub więcej jeżeli okaże się to konieczne)
jazda	8cm
ciężka piechota	4cm lub 6cm
lekka piechota i strzelcy	6cm
harcownicy	3cm lub 4cm
rydwany, artyleria i słonie	6cm lub 8cm

15mm

Przy tej skali figurek wszystkie oddziały mają front o szerokości 8cm.

Głębokość zależy od typu oddziału:

'wagenburg'	od 8cm do 12cm
jazda	6cm
ciężka piechota	3cm (ewentualnie 4cm)
lekka piechota i strzelcy	4cm
harcownicy	2cm lub 3cm
rydwany, artyleria i słonie	4cm (ewentualnie 6cm)

Jeśli zechcesz, figurki w skali 1/72 (20mm) możesz również przygotować zgodnie z wymaganiami przewidzianymi dla 15mm.

10mm i 5/6mm

Dla figurek w skali 10mm i 5/6mm radzimy ci przygotować podstawki o dwukrotnie mniejszych wymiarach niż te co przedstawiono dla 25/28mm. W trakcie samej gry wszelkie odległości odmierzasz jak w przypadku 15mm.

Możesz również używać podstawek o wymiarach przewidzianych dla skali 15mm.

1.3.2 Ilość figurek na podstawkę/oddział

Ilość figurek przypadających na każdą podstawkę/oddział zależy tylko od woli gracza. Pamiętaj, że ciężka piechota, a przede wszystkim pikinierzy, powinni być ukazani w zwartych szeregach, podczas gdy dla lekkiej piechoty (w luźnym szyku) lub jazdy możesz być już mniej hojny i zaoszczędzić nieco na figurkach. W przypadku artylerii, słoni, rydwanów i wagenburg'ów jeden model na podstawkę/oddział w zupełności wystarczy.

Dowódcy wchodzi w skład oddziału do którego są przyłączeni.

2.1 TWORZENIE ARMII

Armia w BASIC IMPETUS składa się z 7 do 10 oddziałów zgrupowanych pod rozkazami dowódcy, którego uproszczająco nazywać będziemy "generałem".

Na stronie www.dadiepiombo.com/imetus.html znajdziesz rozmaite spisy armii, które zawierają wszelkie informacje potrzebne do przygotowania licznych armii okresu starożytności, średniowiecza i renesansu.

2.2 PODZIAŁ TYPÓW ODDZIAŁÓW

Niniejszy podział różnych typów oddziałów dokonano głównie w oparciu o ich taktyczne zastosowanie. Wszystkich żołnierzy można pogrupować w dwie duże kategorie: oddziały piechoty i oddziały jazdy.

2.2.1 Oddziały piechoty

Do oddziałów piechoty zalicza się: ciężka piechota (FP), lekka piechota (FL), strzelcy (T), harcownicy (S) i artyleria (ART).

Piechota z długimi włóczniami i pikinierzy należą do kategorii ciężkiej piechoty (FP) i wyróżniają się kilkoma cechami:

- 1) oba typy pozbawiają wroga jazdę, w tym słonie (EL), premii za impet
- 2) pikinierom dodatkowo przysługuje premia za głęboki szyk (patrz 7.3).

2.2.2 Oddziały jazdy

Do oddziałów jazdy zalicza się: ciężka jazda (CP), średnia (CM) i lekka (CL), ciężkie rydwany bojowe (CGP) i lekkie (CGL), rydwany z kosami (CF), słonie (EL) i wagenburg (W).

1.4 POMIARY

Do odmierzania odległości i zasięgów ruchów BASIC IMPETUS przyjmuje specjalną jednostkę pomiarową zwaną "U". Jednostka ta odpowiada:

1cm	w grze z użyciem figurek w skali 6mm, 10mm lub 15mm
2cm	w grze z użyciem figurek w skali 20mm lub 25/28mm

1.5 ZNACZNIKI

W BASIC IMPETUS konieczne jest użycie znaczników, wskazujących czy oddział uległ dezorganizacji, jak również do oznaczania ponoszonych strat. Możesz je wykonać w jakikolwiek sposób, nawet w postaci małych dioram, albo znacznie prościej, pobierając gotowe znaczniki ze strony www.dadiepiombo.com/impetus.html.

II ODDZIAŁY

2.2.3 Wagenburg, jeźdźcy na wielbłądach i słonie

'Wagenburg' w BASIC IMPETUS oznacza umocniony tabor wozów z XV stulecia. Formację tę rozslawili Husyci, znalazła jednak zastosowanie i w innych armiach. Główne cechy charakteryzujące wagenburg to:

- 1) popada w dezorganizację za każdym razem gdy wykona ruch
- 2) nie wycofuje się po przegranym starciu
- 3) posiada załogę uzbrojoną w broń miotającą.

Oddziały jeźdźców na wielbłądach traktuje się jak średnią jazdę (CM) bądź lekką (CL) (zajrzyj do spisu armii) i, jeżeli nie zaznaczono inaczej, zachowują się w ten sam sposób. Posiadają one jednakże pewną osobliwą cechę, mianowicie pozbawiają premii za impet inne oddziały jazdy.

Słonie (EL):

- 1) automatycznie dezorganizują wszystkie wrogie oddziały jazdy, które zwarły się z nimi w starciu
- 2) pozbawiają premii za impet szarżujące nań oddziały jazdy
- 3) same jednak nie otrzymują premii za impet przeciw harcownikom (S) i lekkiej piechocie (FL) bez cechy 'porywczy'.

2.3 ODDZIAŁ

W BASIC IMPETUS jednemu oddziałowi opowiada jedna podstawka. Oto przykład takiego oddziału:

	M	VBU	I	VD	
balarescy procarze (S)	8	2	0	1	proca

Znak "S" oznacza, że są to harcownicy.

"M" odpowiada za mobilność (zasięg ruchu wyrażony w U). Ten oddział może poruszać się maksymalnie o 8U w każdej turze gry.

"VBU" to wartość bazowa oddziału, współczynnik, który łączy zarówno morale jak i ofensywne oraz defensywne możliwości oddziału. Gdy VBU ulega redukcji do zera, oddział ulega rozbiciu i zostaje usunięty z pola bitwy.

"I" to impet, w tym przypadku wynosi o jako że ten typ oddziałów nie może dobrowolnie zewrzeć się z wrogiem.

"VD" to współczynnik demoralizacji (patrz 8.0).

Następnie umieszczono ewentualne uwagi: najczęściej wskazują typ używanej broni miotającej lub obecność bądź brak cechy 'porywczy'. W BASIC IMPETUS odróżnia się oddziały 'porywcze' od pozostałych, głównie przez obowiązek ściągania przeciwnika w razie wygranania starcia.

2.4 STANY ODDZIAŁU

Stan oddziału określa się jako: świeży, wyczerpany lub zdeorganizowany. Oddział może być świeży albo wyczerpany, a przy tym jednocześnie zdeorganizowany.

2.4.1 Oddział świeży a oddział wyczerpany

Oddział jest świeży jeżeli nie poniósł żadnych strat swej VBU (wartości bazowej oddziału).

Z wyjątkiem rydwanów z kosami, tylko świeże oddziały mogą uzyskać premię za impet gdy szarżą.

Gdy oddział poniesie jakiegokolwiek straty, w wyniku wrogiego ostrzału lub w trakcie starcia, uważany jest za wyczerpany. Wyczerpany oddział zachowuje się zupełnie jak świeży, nie otrzymuje jednak premii za impet.

2.4.2 Oddział zdeorganizowany

Oddział może ulec dezorganizacji podczas ruchu, zostając ostrzelanym lub w wyniku starcia. Zdeorganizowany jest obarczony modyfikatorem - 1 do VBU. Modyfikator ten uwzględnia się w starciu, ostrzale i przy sprawdzaniu spójności.

Dezorganizacja i modyfikacja z nią związana nie są trwałe, można je usunąć zbierając oddział - stojąc nim nieruchomo po uaktywnieniu przez jedną turę. Zbieranie jest uważane za ruch i przez to obciąża ostrzał ujemnym modyfikatorem. Oddział związany starciem nie może się zebrać.

Stan dezorganizacji nie kumuluje się, *jednakże już zdeorganizowany oddział zmuszony do sprawdzenia spójności (co zawsze kończy się dezorganizacją, patrz 6.2) w razie pomyślnego przejścia tej próby (czyli bez dodatkowych strat) zawsze ponosi jedną trwałą stratę VBU.*

Oddziały zdeorganizowane nie mogą współtworzyć grup. Ulegający dezorganizacji oddział natychmiast przestaje być częścią grupy.

Oddział w stanie dezorganizacji nie może wykonywać pewnych bardziej złożonych manewrów, wciąż jednak ma prawo szarżować na wroga, nie tracąc przy tym premii za impet (jeżeli jeszcze jest świeży).

Zdeorganizowane rydwany bojowe mogą się zebrać jedynie po zatrzymaniu. Rydwany z kosami nigdy nie ulegają dezorganizacji.

2.4.3 Oddział rozbity

Gdy VBU oddziału w wyniku poniesionych strat spadnie do 0, wówczas zostaje on rozbity i usuwa się go z pola bitwy.

Oddział wspierający premią za głęboki szyk drugi oddział, który w wyniku starcia został rozbity, także ulega rozbiciu.

2.5 ODDZIAŁY W GRUPACH

Dwa oddziały lub większa ich ilość mogą na pewien czas utworzyć grupę, ustawiając się w linię lub w kolumnę. W pierwszym przypadku ich podstawki muszą stykać się krótszymi bokami i być zwrócone w tę samą stronę. W drugim przypadku oddziały muszą stać jeden za drugim, tak aby przednia podstawka stykała się narożami tylnej krawędzi z frontowymi narożami podstawki stojącej za nią.

Grupę musi stanowić wyłącznie sama piechota albo sama jazda. Wyjątkiem od tej zasady są harcownicy (S), którzy mogą być zgrupowani także z oddziałami jazdy.

Wagenburg (W), artyleria (ART), rydwany bojowe i rydwany z kosami (CF) z nikim nie mogą tworzyć grup, nawet z identycznymi oddziałami.

'Porywcze' oddziały mogą być w grupie wyłącznie z innymi 'porywczymi' oddziałami, tego samego typu - *wyłącznie 'porywczym' lekka piechota (FL) albo wyłącznie 'porywczym' ciężka piechota (FP).*

Oddziały zdeorganizowane nie mogą być częścią grupy.

Grupa porusza się jakby była pojedynczym oddziałem, jednak oddział ulegający dezorganizacji przestaje być częścią grupy. *Jeżeli dojdzie do tego w środku, między innymi oddziałami, grupa rozpadnie się, niczym łańcuch po pęknięciu ogniwa - wszystkie oddziały tworzące taką grupę natychmiast kończą ruch.*

2.5.1 Duże oddziały pikinierów i porywczej piechoty

W trakcie rozstawiania armii, dwa oddziały pikinierów albo 'porywczej' piechoty mogą uformować duży oddział, stając w głębokim szyku, jeden za drugim.

Raz sformowany czworobok jest niepodzielny: jego głębokość może ulec zmianie jedynie wtedy, gdy tylny oddział zostanie wyeliminowany z powodu strat poniesionych w bitwie.

Niezależnie od tego, czy duży oddział bierze udział w starciu czy też jest ostrzeliwany, zawsze sprawdza spójność przednim oddziałem, zaś ewentualne straty ponosi tylny oddział, aż do jego eliminacji. Odzwierciedla to zapewnianie luk po poległych powstałych w pierwszych szeregach przez żołnierzy stojących z tyłu. Dezorganizacja zawsze wpływa na cały duży oddział, jednak (w przeciwieństwie do grup) pozostaje on złączony i w dalszym ciągu korzysta z premii za głęboki szyk, dopóki tylny oddział nie ulegnie zniszczeniu.

Duży oddział korzysta z premii za impet jeżeli przedni oddział jest świeży. Premia za głęboki szyk jest tracona, gdy tylny oddział ulegnie rozbiciu.

Jeżeli duży oddział zostanie zaatakowany od flanki lub tyłów i przegra starcie, wówczas obydwa tworzące go oddziały ulegają rozbiciu.

2.6 DOWÓDCY

Figura dowódcy i jego sztab wchodzi w skład oddziału, do którego są dołączeni, tym samym są również usuwani gdy usuwasz ten oddział z pola bitwy. W BASIC IMPETUS wszyscy dowódcy są sobie równi. Obecność generała zapewnia przewagę podczas obliczania inicjatywy i przy sprawdzaniu spójności oddziału do którego jest dołączony.

III POLE BITWY I ROZSTAWIENIE

3.1 OGÓLNIIE O POLU BITWY

W BASIC IMPETUS, tak jak i w rzeczywistości, pole bitwy powinno charakteryzować się różnymi elementami terenu. Przygotowując rozgrywkę przedstaw obszar pokryty terenem za pomocą kilku szablonów, które można wykonać technikami modelarskimi, dzięki czemu będą wyglądały znacznie bardziej realistycznie.

Las można ukazać w postaci podstawki z kilkoma drzewkami modelarskimi, tak przymocowanymi, aby dało się je łatwo usunąć, by nie blokowały ruchu oddziałów. Oddział ustawiony na takim wzorniku znajduje się w lesie, bez względu na umiejscowienie drzew.

Oddział znajduje się w danym terenie gdy przynajmniej jego połowa zajmuje ów obszar.

3.2 TYPY TERENU I ICH WPŁYW NA RUCH

Na potrzeby ruchu BASIC IMPETUS wyróżnia 6 typów terenu.

Otwarty teren: równiny i wzgórza o łagodnym nachyleniu. Wszystkie oddziały mogą poruszać się po takim terenie bez uszczerbku dla ich mobilności. Jeżeli nie oznaczono linii grzbietu wzgórza, wówczas za wierzchołek uznaje się jego środkowy punkt.

Nierówny teren: kamienista ziemia, zarośla, błota i pola uprawne. Tylko oddziały lub grupy harcowników (S), lekkiej piechoty (FL) i strzelców (T) mogą poruszać się w takim terenie nie popadając w dezorganizację. Pozostałe oddziały natychmiast ulegają tu dezorganizacji i nie mogą przemieszczać się w grupie. Opuszczenie nierównego terenu nie prowadzi do dezorganizacji (oddziały mogą więc zeń wyjść tworząc grupę).

Trudny teren: lasy, stromo opadające wzgórza lub zadrzewione zbocza, wydmy, zabudowania (jak wioski lub klasztory), ogrodzone obozy, bagna i rozlewiska. Harcownicy (S) i lekka piechota (FL) mogą poruszać się w takim terenie jako pojedyncze oddziały lub grupa ustawiona w kolumnę, nie ulegają przy tym dezorganizacji i ograniczają mobilność do połowy. Inne oddziały oprócz zmniejszenia szybkości ruchu o połowę, popadają w dezorganizację. Opuszczenie trudnego terenu nie prowadzi do dezorganizacji, ale ruch taki musi odbyć się z połową mobilności.

Wydmy nie stanowią trudnego terenu dla oddziałów na wielbłądach. Dla nich wydma jest łagodnie nachylonym wzgórzem.

Nieprzekraczalny teren: skały, duże rzeki, jeziora i morza. W BASIC IMPETUS do tej kategorii zaliczają się również miasta. Żaden oddział nie może wejść na taki teren.

Drogi: zwiększają szybkość ruchu o 50% i umożliwiają przemieszczanie się bez konieczności wykonywania skrętów.

Rzeki: w BASIC IMPETUS są dwa rodzaje rzek - przekraczalne i nieprzekraczalne. W pierwszym przypadku przekraczanie rzeki prowadzi do dezorganizacji oddziału. W drugim przypadku rzeka uważana jest za nieprzekraczalny teren i każdy oddział zmuszony do jej przekroczenia (przykładowo, w wyniku odwrotu) zostaje rozbity.

Teren wpływa wyłącznie na oddziały, które w myśl zasady 3.1 znajdują się w danym terenie (stojąc w nim przynajmniej połową podstawki).

3.3 TYPY TERENU I ICH WPŁYW NA OSTRZAŁ ORAZ WALKĘ

Niektóre elementy terenu (patrz wyżej) wpływają na walkę poprzez dezorganizowanie wchodzących

nań oddziałów (czego konsekwencją jest modyfikator -1 w walce). Dla oddziałów kilku typów przewidziano kolejny modyfikator: wszystkie oddziały jazdy i pikinierzy tracą 2k6 jeżeli walczą zajmując trudny teren lub z przeciwnikiem całkowicie znajdującym się w trudnym terenie.

Oddziały na skraju lasu (mniej niż 3U od krawędzi) mogą prowadzić ostrzał jak i być ostrzeliwane, jednak strzelający w taki oddział traci 2k6. Oddziały stojące dalej niż 3U od krawędzi lasu nie mogą strzelać lub być ostrzeliwane. Oddział w lesie może ostrzelać (z powyższym modyfikatorem) wrogi oddział stojący w tym samym lesie, o ile znajduje się w zasięgu 3U.

W terenie nierównym lub trudnym tylko 'porywcze' oddziały lekkiej piechoty (FL) mogą uzyskać premię za impet.

Łagodnie nachylone wzgórza dają taktyczną przewagę obrońcy lub każdemu szarżującemu w dół po zboczu. Premia, jak zwykle wyrażona ilością k6, wynosi 1 i przysługuje oddziałowi, którego środek frontu znajduje się najbliżej linii grzbietu lub wierzchołka wzniesienia.

3.4 WYMIARY I KSZTAŁTY

Jeżeli nie odtwarzasz szczególnie charakterystycznego pola bitwy, wówczas szablony terenu, z wyjątkiem cieków wodnych i dróg, mają nieregularny kształt zbliżony do owalnego lub prostokątny, w przypadku obszarów zabudowanych lub pól uprawnych.

'Średnice' lub dłuższe boki tych szablonów nie mogą być mniejsze od 5U i większe od 20U.

Długość rzek jest nieograniczona, należy jednak unikać zbyt nierealistycznych zakoli. Dozwolona jest tylko jedna rzeka.

Duże powierzchnie wody (nieprzekraczalny teren) mogą zakrywać obszar ziemi o wymiarach maksymalnie 20U.

Drogi nie mają szczególnych ograniczeń długości, muszą jednak zaczynać się i kończyć po przeciwnych stronach pola bitwy i, jeżeli to możliwe, przebiegać przez obszar zabudowany lub w jego pobliżu. Druga droga może się kończyć na skrzyżowaniu z już istniejącą lub w zabudowaniach. Drogi nie mogą być szersze niż 4U.

3.5 PRZYGOTOWANIE TERENU

Jeżeli gracze dojdą do porozumienia, mogą rozstawić elementy terenu jak zechcą. Jednak, na wszelki wypadek, poniżej opisany jest sposób przygotowania pola bitwy.

Wpierw obaj gracze rzucają 2k6 i do wyniku dodają ilość oddziałów jazdy w swej armii. Ten kto uzyska mniej, jest obrońcą.

Obrońca układa od 2 do 4 elementów terenu, wedle własnego uznania. Dopuszcza się tylko jedną rzekę i tylko jeden obszar zabudowany. Użycie któregoś z tych dwóch elementów jest możliwe tylko wtedy, gdy obrońca wyrzuci 5 lub 6 na k6 (jeden rzut za każdy element takiego terenu).

Na koniec atakujący może usunąć lub zmienić położenie jednego wybranego przez siebie elementu terenu na polu bitwy.

3.6 ROZSTAWIENIE

Gdy już teren zostanie przygotowany, obrońca rozstawia wszystkie swe oddziały na polu bitwy. Następnie to samo robi atakujący. Wszystkie oddziały muszą się znaleźć co najmniej 15U od linii dzielącej pole bitwy wzdłuż, na dwie połowy, i ponad 10U od krótszych jego boków.

IV INICJATYWA I UAKTYWNIANIE ODDZIAŁÓW

4.1 PORZĄDEK GRY

Oddziały są uaktywniane zgodnie z następującym PORZĄDKIEM GRY, według którego przebiega każda tura gry.

I	określenie inicjatywy
II	gracz, który zdobył inicjatywę pojedynczo uaktywnia swe oddziały lub grupy, w dowolnej kolejności
III	gracz, który stracił inicjatywę robi to samo

Po zakończeniu danej tury rozpoczyna się kolejną, od rzutu określającego inicjatywę.

4.1.1 Określenie inicjatywy

Obydwaj gracze rzucają 2k6, dodając 2 jeżeli ich Generał wraz ze swym oddziałem wciąż jest obecny na polu bitwy. Gracz z wyższym wynikiem zdobywa inicjatywę. W przypadku remisu, rzuty należy powtórzyć.

4.1.2 Uaktywnianie oddziałów przez gracza z inicjatywą

Gracz, który zdobył inicjatywę uaktywnia swe oddziały lub grupy pojedynczo. Akcje, które mogą wykonać uaktywnieni to:

- 1) **ruch** (oddziału lub całej grupy)
- 2) **ostrzał** (po jednym oddziale na raz)
- 3) **walka w starciu** (po jednym oddziale na raz)
- 4) **zbieranie** (po jednym oddziale na raz)

Możliwe jest wykonanie ruchu przed ostrzałem lub odwrotnie, jednak poruszający się oddział obciążony jest ujemnym modyfikatorem do ostrzału. Można też w wyniku ruchu zewrzeć się z wrogiem, czyli dokonać szarży (patrz 5.6). W takim przypadku zaraz po zakończeniu posunięcia natychmiast rozstrzyga się starcie.

Aby się zebrać nie wolno się poruszać. Oddziały uczestniczące w starciu nie mogą wykonać ruchu, ostrzału lub zbierania.

Możesz uaktywnić kolejny oddział (lub grupę) tylko wtedy, gdy poprzedni oddział (lub grupa) wykonał już wszystkie swoje akcje.

V RUCH

5.1 OGÓLNI O RUCHU

Oddział może poruszać się z prędkością nie przekraczającą jego maksymalnej mobilności, dozwolonej w spisie armii.

5.2 SKRĘCANIE

Oddział lub grupa może wykonać ruch w przód albo skręt. Przy braku dezorganizacji możliwe jest także wykonanie skrętu (najpierw) i ruchu (potem), ale na koniec popada się w dezorganizację - *także w przypadku harcowników (S) i lekkiej jazdy (CL)*.

Skręcanie może odbywać się wyłącznie w przód, poprzez obrót wokół jednego z frontowych narożników. Przesunięcie każdego z pozostałych narożników nie może przekraczać maksymalnej mobilności oddziału, a kąt skrętu w żadnym wypadku nie może być większy niż 90°.

Artyleria nie może wykonywać skrętów większych niż o 45°.

5.3 RUCHY NA BOKI, NA SKOS i W TYŁ

Każdy oddział (ale nie grupa) może poruszyć się w bok lub pod kątem, bądź w tył, aż na maksymalną odległość dozwoloną przez mobilność. Ruch taki powoduje dezorganizację oddziału jeżeli nie są to harcownicy (S), lekka jazda (CL) lub typ specjalnie wyróżniony w spisie armii.

Nie można wykonać takiego ruchu oddziałem już zdezorganizowanym, z wyjątkiem harcowników (S) i lekkiej jazdy (CL), którzy nawet w stanie dezorganizacji mogą ruszyć się w tył.

Żaden z tych ruchów nie może doprowadzić do zwania się z wrogiem.

Stojąc w strefie kontroli wrogiemu oddziału zawsze można wykonać ruch w tył. Oddziały harcowników (S) i lekkiej jazdy (CL) mogą to uczynić nawet będąc w stanie dezorganizacji.

5.4 RUCHY I ZAKRĘTY RYDWAŃ

Wykonawszy stojącym oddziałem rydwanów ruch w przód, w kolejnych turach musi się on ciągle poruszać przed siebie, przynajmniej z połową prędkości; musi też przemieścić się o połowę

maksymalnej odległości na wprost zanim będzie mógł zatrzymać się lub skrócić. Zakręt można przeprowadzić jeszcze w tym samym posunięciu, już po zakończeniu ruchu i *nie powoduje on dezorganizacji*. Zdezorganizowany oddział rydwanów też może skręcać. Wykonanie zakrętu traktuje się jak część ruchu i należy odliczyć go do ilości U przysługujących za mobilność.

Tylko nierozpędzony (ruchem w przód) oddział rydwanów może ruszyć się w bok, na skos lub w tył (jak zwykle ulegając dezorganizacji). Stojąc w miejscu może też wykonać zakręt (*nie ulegając dezorganizacji*), jednak bez ruchu na wprost w tym samym posunięciu.

Każdorazowo lekki rydwan bojowy (CGL) może wykonać skręt maksymalnie o 90°, ciężkie rydwany bojowe (CGP) i rydwany z kosami (CF) mogą skręcać tylko do 45°. Zakrętów nie można wykonać dwukrotnie pod rząd.

5.5 STREFA KONTROLI

Każdy oddział, który nie jest zdezorganizowany lub związany starciem, posiada strefę kontroli - prostokątny obszar o podstawie przyłożonej do frontu oddziału i krótszym boku równym 5U, wychodzącym przed front.

Stojąc w strefie kontroli wrogiemu oddziału nie można skręcać, poruszać w bok lub pod kątem. Jedyne ruchy dozwolone w wrogiej strefie kontroli są:

- 1) ruch prosto w kierunku wroga posiadającego tę strefę kontroli
- 2) ruch w tył.

Jeżeli oddział ze strefą kontroli nie znajduje się przed frontem stojącego w niej oddziału, wówczas ten drugi może się ruszyć na wprost, kończy się to jednak jego dezorganizacją. Ruch taki jest zabroniony dla już zdezorganizowanych oddziałów.

5.6 SZARŻOWANIE

Szarżą określa się każdy ruch oddziału lub grupy, wykonany w prostej linii aby zewrzeć się z wrogiem i stoczyć z nim starcie. Oddział, który nie jest zdezorganizowany, może skręcić przed zaszarżowaniem, posunięcie takie kończy się jednak jego dezorganizacją.

5.6.1 Premia za szarżowanie

Oddział próbujący zewrzeć się z wrogiem może otrzymać premię do zasięgu ruchu. Aby ustalić wysokość tej premii rzuca się k6. Jazda dostaje tyle dodatkowych U ile wypadło na kości, piechota dzieli ten wynik przez dwa, zaokrąglając w górę.

Jeżeli oddział zdecydował się skorzystać z premii do ruchu i wciąż nie jest w stanie zewrzeć się z przeciwnikiem, natychmiast popada w dezorganizację.

5.7 PRZENIKANIE SIĘ ODDZIAŁÓW

Przeniknięcie ma miejsce, gdy oddział lub grupa przechodzi przez inny sprzymierzony oddział lub grupę sojuszników. Przenikanie wrogich oddziałów nie jest możliwe.

Nie można przenikać oddziału uczestniczącego w starciu, wolno jednak przejść przez sojusznicy oddział w trakcie szarżowania na wroga.

Przenikający oddział musi być w stanie przejść przez przynajmniej połowę głębokości przekraczanego oddziału, *aby znaleźć się po drugiej jego stronie*, z wyjątkiem harcowników (S) - *gdy przechodzący nie ma dość mobilności na przeniknięcie całej ich podstawki, wówczas harcownicy natychmiast ustawiani są za przenikającym oddziałem*.

W BASIC IMPETUS możliwe są tylko następujące przenikania:

- 1) harcownicy (S) mogą przechodzić jak i sami być przenikani przez oddziały każdego typu
- 2) artyleria (ART) i wagenburg (W) mogą być przenikani przez oddziały każdego typu
- 3) lekka jazda (CL) może przechodzić i być przenikana przez oddziały jazdy lekkiej (CL), średniej (CM) lub ciężkiej (CP).

Spisy armii mogą dopuszczać inne przypadki przenikania.

Powyższe warunki muszą być przestrzegane także w przypadku 'przymusowych przeniknięć', czyli takich, do których może dojść, przykładowo, w trakcie wycofywania się po rozstrzygnięciu starcia.

W przypadku obowiązkowego ruchu w przód (dla przykładu, ruch rydwanów lub pościg) poruszający się oddział musi zatrzymać się gdy tylko trafi na sprzymierzone oddziały, lecz powoduje to ich dezorganizację, albo też przenika je, o ile tylko jest to możliwe.

Wycofując oddział gracz może zdecydować, czy chce przeniknąć stojące za nim oddziały, przy spełnieniu powyższych warunków, czy też zepchnąć i zdeorganizować je, o ile nie uczestniczą w starciu. W przeciwnym razie dalsze wycofywanie się oddziału jest zatrzymane, ale oddziały blokujące pełną drogę odwrotu ulegają dezorganizacji.

VI OSTRZAŁ

6.1 OGÓLNIIE O OSTRZALE

Ostrzał prowadzi się po jednym oddziale na raz, wedle uznania gracza z inicjatywą, przed rozpoczęciem lub po zakończeniu ewentualnego ruchu. Ostrzeliwanie nie jest obowiązkowe, musi jednak nastąpić zanim uaktywniony zostanie kolejny oddział lub grupa.

6.1.1 Rozstrzygnięcie ostrzału

Strzelający oddział wybiera swój cel (uwzględniając priorytety ostrzału - patrz 6.3.3) i rzuca tyłoma k6 ile wynosi jego VBU, zwiększając lub zmniejszając ilość kości zgodnie z tabelą ostrzału oraz modyfikatorami przewidzianymi w 6.1.3.

Poszukiwana wartość z tabeli ostrzału, zależna od używanej broni oraz odległości od celu, znajduje się po lewej stronie, jeżeli ostrzeliwany jest oddział piechoty, lub po prawej stronie, jeżeli ostrzeliwana jest jazda.

6.1.2 Tabela ostrzału

W spisach armii określono z którego wiersza tabeli korzysta strzelający oddział.

- x broń nieskuteczna na danym zasięgu
- (*) maksymalny zasięg 5U
- (**) minimalny zasięg 5U

broń	klasa	blisko 10U	daleko 20U	ekstremalnie 50U
długi łuk	A	0/+2	-1/+1	x
	B	0/+1	-2/0	x
krótki łuk	A	0/+1	-3/0	x
	B	-1/0	x/-1	x
łuk kompozytowy	A	0/+1	-2/-1	x
	B	0/+1	-4/-3	x
	C	-2/0	-4/-3	x
kusza	A	0/+2	-2/0	x
	B	0/+1	x	x
hakownica piszczel ręczna puszką		-1/0	x	x
arkebuz	A	+1/+2	-2/-1	x
	B	+1/+2	x	x
muszkiet		+2/+3	-1/0	x
oszczep		-1/0 (*)	x	x
proca		0/+1 (*)	x	x
artyleria	A	+4/+4	+2/+2	0/0
	B	+3/+3	+2/+2	x
	C	+3/+3 (**)	+2/+2	0/0
zróżnicowane uzbrojenie		0/0	x	x

6.1.3 Modyfikatory ilości kości

Poniższe modyfikatory ilości kości, którymi rzuca strzelający, kumulują się.

-2	jeżeli strzelający poruszał się lub zamierza się ruszyć w tej turze - wyjątkiem są uzbrojone w oszczepy oddziały harcówników (S) i lekkiej piechoty (FL), które nie stosują tego modyfikatora w przypadku ruchu; wciąż jednak muszą go uwzględniać zbierając się i prowadząc ostrzał w tej samej turze
-1	jeżeli strzelający jest zdezorganizowany
-2	za ostrzał pośredni (patrz 6.4)
-2	strzelając w harcówników (S), lekką jazdę (FL) lub artylerię (ART)
-2	strzelając w oddział stojący w lesie (patrz 3.3)
-1	strzelając w wagenburg (W) lub w żołnierzy chronionych pawężami; modyfikator ten nie dotyczy ostrzału prowadzonego przez artylerię (ART)
+1	strzelając w stojące nieruchomo rydwany bojowe
+1	dla artylerii (ART) ostrzeliwującej oddział pikinierów głęboki na dwie podstawki, grupę oddziałów w kolumnie lub wagenburg (W)

6.1.4 Wyrządzone szkody

Ostrzał wyrządza pojedynczą **szkodę** za każdy wynik '6' lub każdą parę wyników '5' uzyskaną w rzucie kośćmi. Oddział, któremu wyrządzono jedną lub więcej szkód musi sprawdzić **spójność**, celem określenia ewentualnych **strat**. 'Szkody', w przeciwieństwie do 'strat', nie są trwałe.

6.2 SPRAWDZENIE SPÓJNOŚCI ODDZIAŁU

Ilekoć oddział doznaje jakichkolwiek **szkód**, musi przejść próbę, zwaną **sprawdzeniem spójności**. Próba ta służy określeniu ilości trwale poniesionych **strat**.

Oddział sprawdzający spójność zawsze ulega dezorganizacji tuż po zakończeniu tej próby, nawet jeżeli przeszedł ją pomyślnie.

W celu pomyślnego sprawdzenia spójności i nie poniesienia trwałych strat, musisz uzyskać w rzucie k6 wynik **równy lub niższy niż wartość krytyczna**, którą jest bieżąca VBU (*zredukowana przez wcześniejsze straty, patrz 2.3*) pomniejszona o ilość **szkód** właśnie zadanych temu oddziałowi.

Dodatkowo wartość krytyczną modyfikuje się o:

+1	jeżeli do oddziału dołączony jest dowódca
-1	jeżeli oddział jest w stanie dezorganizacji

WARTOŚĆ KRYTYCZNA NIGDY NIE MOŻE BYĆ NIŻSZA NIŻ 1.

Przykład. Oddziałowi o VBU 3, już zdezorganizowanemu, wyrządzono 3 szkody. Wartość krytyczna w takim przypadku wynosi jednak 1, a nie -1.

Uzyskując w rzucie 1 próba zachowania spójności jest zawsze udana, natomiast wynik 6 zawsze oznacza porażkę.

W razie porażki, oprócz przejścia w stan dezorganizacji, oddział ponosi trwałą redukcję swej VBU równą różnicy o jaką wynik na kości przekroczył wartość krytyczną.

TRWAŁE STRATY = K6 - WARTOŚĆ KRYTYCZNA

Jeżeli wartość krytyczna wynosi 6 lub więcej, porażka ma miejsce tylko w razie wyrzucenia '6' (uzyskując '6' próba zawsze kończy się porażką). W takim przypadku straty VBU oddziału wynoszą 1.

Jeżeli VBU oddziału zostanie zredukowane do 0 lub poniżej, wówczas ulega on rozbiciu i natychmiast jest usuwany z pola bitwy.

Przykład. Oddział ciężkiej jazdy (CP) o VBU równej 7 ponosi 4 szkody. Jako że ma on dołączonego dowódcę, jego wartość krytyczna wynosi 4 (7 VBU -4 szkody +1 premia za dowódcę). Wynikiem rzutu k6 jest '3'. Próba kończy się tym samym pomyślnie i oddział jedynie ulega dezorganizacji. Gdyby jednak wyrzucono '5' lub '6', wówczas poniósłby porażkę i, oprócz popadnięcia w dezorganizację, nieodwracalnie straciłby część VBU, odpowiednio 1 lub 2.

Jeżeli już wcześniej zdezorganizowany oddział zmuszony jest sprawdzić spójność, ponosi jedną trwałą stratę VBU w przypadku pomyślnego przejścia tej próby (za ponowną dezorganizację). W razie porażki ostateczne straty określa, jak zwykle, różnica pomiędzy wynikiem rzutu k6 i jego wartością krytyczną, bez dodatkowej straty za powtórny dezorganizację. W obu przypadkach oddział zachowuje stan dezorganizacji.

6.2.1 Panika słoni wywołana ostrzałem

Sprawdzenie spójności kończące się porażką nie oznacza, że ostrzeliwany oddział musi się wycofać, jak to ma miejsce w starciu. Wyjątkiem są oddziały słoni (EL), które w przypadku nieudanej próby muszą się wycofać o ilość U określoną rzutem k6.

Każdy oddział napotkany na drodze odwrotu słoni (EL), zarówno sprzymierzony jak i wrogi, powstrzymuje dalszą ucieczkę, ulegając przy tym dezorganizacji i ponosząc 1 trwałą stratę VBU lub 2 straty w przypadku oddziałów jazdy.

Jeżeli wycofujące się słonie (EL) natrafią na inny oddział słoni, wówczas i on, po poniesieniu strat i popadnięciu w dezorganizację, natychmiast wycofuje się o k6, siejąc spustoszenie w szeregach napotkanych oddziałów tak jak te pierwsze.

6.3 OGRANICZENIA ZWIĄZANE Z OSTRZAŁEM

6.3.1 Pole rażenia

Strzelcy (T), harcownicy (S), średnia jazda (CM) i artyleria (ART) mogą prowadzić ostrzał w polu rażenia odchylonym od frontu maksymalnie o 45°. Pomiar dokonywany jest od frontowych naroży.

Lekka jazda (CL), rydwany bojowe ciężkie (CGP) i lekkie (CGL) oraz wagenburg (W) prowadzą ostrzał w polu rażenia 360°. Oznacza to, że za każdym razem mogą zdecydować przez którą krawędź podstawki będą strzelać.

Nie każdy oddział jazdy i lekkiej piechoty (FL) może prowadzić ostrzał - jedynie te wyróżnione w spisach armii.

Uwaga. Jeżeli w spisach armii nie zaznaczono inaczej, konni kusznicy/arkebuzerzy/muszkietery i inne oddziały zaliczające się do 'konnej piechoty' mogą prowadzić ostrzał wyłącznie stojąc w miejscu. Ich pole rażenia zawsze wynosi 45° a nie 360°, nawet gdy uważani są za lekką jazdę (CL).

6.3.2 Widoczność i mierzenie zasięgu

Aby ostrzeliwany cel był widoczny, musisz być w stanie poprowadzić nieprzerwaną linię od dwóch frontowych naroży oddziału strzelającego do narożników docelowej podstawki. Prowadząc ostrzał bezpośredni (przykładowo z arkebuzów lub kusz), żadna przeszkoda nie może stać w polu zawartym między tymi dwiema liniami.

Odległość mierzy się od środka frontu strzelającego do środka najbliższej krawędzi (przedniej, bocznej lub tylnej) oddziału stanowiącego cel. Dla oddziałów rażących w polu 360° pomiar dokonywany jest od środka krawędzi z której prowadzony jest ostrzał, niekoniecznie frontowej.

W żadnym przypadku nie można ostrzeliwać oddziałów uczestniczących w starciu.

6.3.3 Priorytety ostrzału

Oddział strzelający musi obrać cel zgodnie z poniższymi priorytetami:

I	najbliższy wrogi oddział bezpośrednio przed frontem, na bliskim zasięgu (10U)
II	najbliższy wrogi oddział (w polu rażenia)
III	najbliższy wrogi oddział w zasięgu

Priorytety te muszą być przestrzegane nawet wtedy, gdy ostrzał jest nieskuteczny z powodu modyfikatorów, pozbawiających strzelającego jakichkolwiek kości.

Priorytety można zignorować jeżeli ostrzał priorytetowego celu jest niemożliwy - bierze on udział w starciu lub z uwagi na brak widoczności.

6.4 OSTRZAŁ POŚREDNI

Niektóre bronie miotające mogą strzelać przez sojusznicze oddziały lub, ujmując rzecz ściślej, ponad nimi. Ten sposób prowadzenia ostrzału, zwany ostrzałem pośrednim, obciążony jest modyfikatorem -2. Ostrzał pośredni dozwolony jest tylko wtedy, gdy odległość dzieląca oddział strzelający i zasłaniający jest mniejsza niż ta między przesłaniającym i celem.

Ostrzał pośredni mogą prowadzić bronie miotające o zakrzywionym torze lotu pocisku, takie jak łuki, oszczepy i proce, ale nie broń rażąca pociskami w linii prostej, jak kusze, arkebuz i muszkiety. *Zróznicowane uzbrojenie również nie może strzelać ogniem pośrednim.*

Wyrzutnie, takie jak mangonele, trebusze lub katapulty, zawsze strzelają pośrednio bez modyfikatorów, ale w tabeli ostrzału funkcjonują jak artyleria klasy C.

6.5 MIOTANIE PILUM

Miotanie pilum w BASIC IMPETUS przebiega wedle zasad odmiennych od tych, które dotyczą pozostałych broni miotających.

W chwili frontального zwania się z wrogiem, oddział ciężkiej piechoty (FP) legionistów uzbrojonych w pilum ma prawo rzucić odpowiednią ilością k6, tuż przed rozstrzygnięciem starcia:

1k6	jeżeli legionieści zaszarżowali
3k6	jeżeli wróg zaszarżował na legionistów

W każdym z tych przypadków, jeżeli legionieści są zdeorganizowani, tracą jedną k6.

Jeżeli dwa oddziały legionistów są jednocześnie szarżowane od frontu, wówczas wspierający (patrz 7.6.3) legionieści rzucają tylko jedną kością. Gdy to legionieści szarżują na wroga, oddział zapewniający wsparcie nie rzuca pilum.

Tylko świeże oddziały legionistów (które nie poniosły jeszcze żadnych strat) mogą miotać pilum.

W przypadku gdy obie strony są uzbrojone w pilum (lub inną broń używaną w ten sam sposób), wówczas wzajemny ostrzał rozstrzygany jest jednocześnie.

Dopiero po rzuceniu pilum i wszelkich sprawdzeniach spójności ostrzelanych, dochodzi do normalnego starcia.

VII STARCIE

7.1 OGÓLNIIE O STARCIU

Gdy co najmniej dwa wrogie sobie oddziały zewrą się ze sobą dochodzi do starcia. Dwaj wrogowie są w zwarciu gdy frontowa krawędź lub jeden z dwóch frontowych narożników pierwszego z nich styka się z którąkolwiek z czterech krawędzi drugiego.

Ruch prowadzący do starcia określa się mianem szarży, bez względu na szybkość atakującego oddziału. Szarżować mogą wyłącznie oddziały z impetem 1 lub wyższym.

Starcie jest rozstrzygane zaraz po zwarciu się wrogich sobie oddziałów, zanim jakkolwiek inny oddział zostanie uaktywniony.

7.2 KIERUNEK ATAKU I JEGO NASTĘPSTWA

Frontalny atak. Ma miejsce gdy atakujący oddział swym frontem lub jednym z frontowych naroży zewrze się z frontem wroga.

Atak na flankę lub tyły. W przypadku gdy atak następuje całkowicie zza linii stanowiącej przedłużenie przedniej krawędzi szarżowanego oddziału, wówczas jest to atak na flankę lub tyły.

Oddział zwierny się z wrogiem swą flanką lub tyłami natychmiast ulega dezorganizacji *jeśli jeszcze nie jest zdezorganizowany*. Zaatakowany od flanki lub tyłów zostaje rozbity jeżeli przegra starcie - *w przypadku dużych oddziałów eliminuje się wówczas obie podstawki*.

Wagenburg (W) ignoruje wszelkie kary wynikające z ataku na jego flankę lub tyły.

7.3 PREMIA DUŻYCH ODDZIAŁÓW ZA GŁĘBOKOŚĆ SZYKU

Duże oddziały pikinierów, dzięki obecności drugiego oddziału wspierającego (stojącego tuż za przednim), w starciu mają premię w postaci 4 kości przeciw oddziałom jazdy i 2 kości przeciw oddziałom piechoty.

'Porywce' oddziały piechoty ciężkiej (FP) lub lekkiej (FL) mają premię w postaci 2 kości w starciu z piechotą.

Premia za głębokość szyku przysługuje jeżeli czołowy oddział jest świeży. Premię stosuje się więc nawet w przypadku zdezorganizowanego czworoboku.

7.4 PREMIA ZA IMPET

Impet to modyfikator wyrażony ilością kości, które oddział otrzymuje w pierwszej turze każdego starcia (a także za każdym razem ilekroć powtórnie

zwiera się z wrogiem w przypadku udanego pościgu), dopóki tylko pozostaje świeży, czyli nie poniósł dotąd żadnych trwałych strat VBU. *Oddziały w stanie dezorganizacji nie tracą premii za impet (o ile wciąż są świeże, patrz 2.4.1).*

Premia za impet przysługuje jedynie szarżującemu oddziałowi. Impet uwzględnia się także wtedy, gdy oddział znów zwiera się z przeciwnikiem po wykonaniu pościgu.

Premia za impet przysługuje oddziałom jazdy szarżującym na wroga każdego typu, oprócz słoni (EL), wagenburg'ów (W), pikinierów i ciężkiej piechoty z długimi włóczniami. Piechota otrzymuje ową premię jedynie w starciu z inną piechotą, z wyjątkiem specjalnych przypadków wyszczególnionych w spisach armii.

Impet wyższy niż 0 (zajrzyj do spisu armii) cechuje oddziały, które mogą szarżować na wroga. Oddziały takie mogą wykonać szarżę nawet wtedy, gdy premia już im nie przysługuje (została zniweczona przez wroga, przykładowo przypadek piechoty szarżującej na jazdę lub szarżujący oddział jest już wyczerpany).

Rydwany bojowe nie otrzymują premii za impet jeżeli wyprowadzają szarżę początkowo stojąc w kompletnym bezruchu.

Słonie (EL) nie otrzymują premii za impet przeciwko harcownikom (S) i lekkiej piechocie (FL), która nie jest 'porywca'.

7.4.1 Arkebuzerzy i pikinierzy

Oddział arkebuzerów lub muszkieterów, sąsiadujący z oddziałem pikinierów, pozbawia szarżujące nań oddziały jazdy premii za impet. Aby oddział strzelców sąsiadował z oddziałem pikinierów, musi stykać się co najmniej częścią (nie samym narożnikiem) jednej z własnych bocznych krawędzi z częścią krawędzi bocznej tego drugiego.

7.5 POZOSTAŁE MODYFIKATORY TAKTYCZNE

Przypominamy, że oprócz premii za impet jak i za głębokość szyku są jeszcze inne modyfikatory, których część już zdążyliśmy wymienić, a podsumowano je poniżej:

-1	jeżeli oddział jest zdezorganizowany
+1	jeżeli szarżujący lub broniący się oddział zajmuje wyżej położoną pozycję na wzgórzu (patrz 3.3)
-2	dla oddziałów jazdy i pikinierów zajmujących trudny teren lub walczących przeciwko oddziałom całkowicie znajdującym się w trudnym terenie

7.6 ROZSTRZYGANIE STARCIA

Starcie rozstrzyga się w sposób podobny do ostrzału. Oba oddziały biorące udział w starciu rzucają tyłoma k6 co ich VBU. Do nich należy dodać wszelkie premie za impet, premie za głębokość szyku oraz pozostałe modyfikatory, wyszczególnione powyżej. W starciu oddział zawsze rzuca przynajmniej jedną k6, nawet jeżeli całkowita ilość kości jest równa 0 lub wręcz ujemna.

Na koniec starcia, oddziały, którym wyrządzono **szkody**, muszą **sprawdzić spójność** (patrz 6.2). W odróżnieniu od ostrzału, w przypadku porażki przy próbie zachowania spójności, oddział przegrywający starcie zmuszony jest również wycofać się.

7.6.1 Przegranie starcia i wycofanie się pokonanego oddziału

Oddział, który poniósł więcej trwałych strat VBU w wyniku nieudanej próby zachowania spójności (a nie przez skumulowanie dezorganizacji), przegrywa starcie. Jeżeli ilości trwałych strat VBU są równe, wówczas jest remis i oba oddziały niezłomnie utrzymują pozycje, pozostając zwartymi aż do następnej fazy starcia. Do kolejnej fazy starcia może dojść w tej samej turze, jeżeli jeden z tych oddziałów nie został jeszcze uaktywniony, w przeciwnym razie druga faza przeciąga się na kolejną turę.

Rydwany z kosami (CF) są natychmiast eliminowane, jeżeli nie odniosą zwycięstwa w starciu.

Oddział przegrywający starcie wycofuje się, bez zmiany ukierunkowania frontu, o ilość U określoną rzutem k6 w przypadku jazdy, albo o połowę wyniku k6, zaokrąglając w górę, w przypadku piechoty.

Wagenburg (W) nigdy się nie wycofuje.

Jeżeli wycofujący się oddział napotka oddziały sojusznicze, przez które nie może przejść zgodnie z zasadami przenikania, spycha je i powoduje ich dezorganizację (patrz 5.7). *Natomiast natrafiając na wrogi oddział, dalszy ruch wycofującego się jest zatrzymany, bez konsekwencji dla oddziału blokującego - jeśli wycofujący zwarł się z frontem wroga, wówczas (po wykonaniu ewentualnego pościgu) natychmiast dochodzi do kolejnego starcia.*

Oddział ulegający rozbiciu, o ile nie są to harcownicy (S) lub lekka jazda (CL), dezorganizuje i zadaje jedną trwałą stratę wszystkim oddziałom (*także wrogim*), które choćby częściowo stoją za nim, w pasie o długości 5U prowadzonym od jego tyłów, z wyjątkiem oddziałów biorących udział w tym samym starciu.

W przypadku wycofujących się słońi (EL), każdy napotkany oddział, sojuszniczy lub wrogi, ulega dezorganizacji i zarazem ponosi trwale 1 stratę

VBU lub 2 straty, jeżeli jest to oddział jazdy. Gdy wycofujący się słoń natrafi na innego słońia, wówczas także ten drugi, po zdeorganizowaniu i poniesieniu strat, natychmiast wycofuje się o k6, siejąc zniszczenie równie skutecznie jak poprzedni.

7.6.2 Pościg

Ciężka jazda (CP) i wszystkie typy rydwanów, wygrywając starcie, obowiązkowo wykonują natychmiastowy pościg o k6 za przeciwnikiem, który się wycofał lub został całkowicie rozbity. Ta druga sytuacja odzwierciedla zacieklą pogoń za uciekinierami, umykającymi z pola bitwy. Ruch w pościgu odbywa się dokładnie w prostej linii albo, jeśli tak zechce gracz kontrolujący ścigający oddział, w kierunku uciekającego wroga, ustawiając się w pierw równolegle do niego, wykonując darmowy skręt.

'Porywca' piechota obowiązkowo przeprowadza pościg, o połowę wyniku k6, zaokrąglając w górę. Obowiązek wykonywania pościgu może dotyczyć również innych oddziałów, wskazanych w spisach armii.

Pozostałe oddziały, których impet jest wyższy niż 0, mogą wykonać pościg dobrowolnie, ale należy zdecydować się na to zanim padną określające zasięg ruchu ścigających rzuty k6 (*połowa wyniku w przypadku piechoty, zaokrąglając w górę*).

Jeżeli w wyniku pościgu ścigający oddział ponownie zewrze się z wycofującym wrogiem, natychmiast przeprowadzana jest kolejna faza starcia.

7.6.3 Starcie wielu oddziałów

Gdy dochodzi do zwarcia między dwoma oddziałami lub większą ich ilością, a co najmniej jednym wrogim oddziałem, wówczas rozstrzygane jest starcie wielu oddziałów. W takim przypadku wyróżnić należy dwa główne oddziały w starciu, zaś resztę traktuje się jako oddziały wspierające.

Za główny oddział uważa się ten, którego front w największym stopniu zwarł się z frontem wrogiego oddziału. Jeżeli oddział został osaczony jednocześnie od frontu oraz od boku lub tyłu przez dwa wrogie oddziały, wówczas głównym oddziałem jest zawsze ten, który zwarł się z jego frontem, podczas gdy drugi pełni rolę wspierającego. Jeden oddział może wspierać dwa różne starcia. Jeżeli jednak walczący jest *w danej chwili* głównym oddziałem, nie może jednocześnie udzielać wsparcia głównym oddziałom w sąsiednich starciach.

Główny oddział walczy swą pełną VBU, zaś oddziały wspierające udzielają mu pomocy, zapewniając dodatkowe kości, w ilości równej połowie (zaokrąglając w górę) ich zmodyfikowanych VBU. Jeżeli oddział wspierający korzysta z różnych premii taktycznych (głębokość szyku, impet...), najpierw obliczana jest pełna wartość, a dopiero potem zostaje podzielona przez 2, zaokrąglając jak zwykle w górę.

Główny oddział jest jedynym, który doznaje szkód, sprawdza spójność i ponosi wszystkie straty VBU, ale jeśli zostanie zmuszony się wycofać, wówczas wycofują się również wszystkie sprzymierzone oddziały wspierające. Jeżeli główny oddział ulegnie rozbiciu, wspierające go oddziały muszą się wycofać. Jeżeli główny oddział wykonuje pościg, wtedy do pościgu dołączają się wyłącznie wspierające oddziały ciężkiej jazdy (CP), *rydwanów* i 'porywczej' piechoty. Każdy oddział, który rzuca się w pościg lub wycofuje się, określa zasięg ruchu w oparciu o osobny rzut k6.

7.6.4 Obowiązkowe przesunięcie idealnie zetkniętych oddziałów w starciu

W BASIC IMPETUS nie dokonuje się automatycznego wyrównywania oddziałów przed rozstrzygnięciem starcia. Prawdopodobieństwo przypadkowego zajścia idealnego dopasowania zwierających się oddziałów jest znikome, nawet jeżeli gracze, przyzwyczajeni przez inne systemy gier bitewnych, często podświadomie usiłują wpasować front własnego oddziału do krawędzi oddziału szarżowanego.

Jeżeli mimo wszystko trafi się taki przypadek, należy rzucić k6 i w razie wyniku nieparzystego przesunąć atakującego minimalnie w lewo, a w przypadku wyniku parzystego w prawo. Oznacza to zarazem, że jeden oddział może walczyć od frontu maksymalnie z dwoma oddziałami wroga (jednym głównym i jednym wspierającym).

7.6.5 Zwarcie się linii nierównoległych

Gdy grupa naciera na wroga najprawdopodobniej nie będzie możliwe ustawienie się w sposób idealnie równoległy do wrogiej linii i tym samym nie wszystkie oddziały zewrą się z nieprzyjacielem, gdy pierwsze oddziały rozpoczną starcie. BASIC IMPETUS nie dopuszcza automatycznego wyrównania ścierających się oddziałów. W takich przypadkach, pierwszy oddział, który zetknie się z wrogiem zatrzymuje się, podczas gdy pozostałe kontynuują ruch, aż pokonają dystans ograniczony ich mobilnością lub zewrą się z resztą wrogiej linii.

Starcie rozstrzyga się zaraz po tym jak wszystkie oddziały danej grupy zakończą powyższy ruch.

7.6.6 Starcia trwające dłużej niż jedną fazę

W BASIC IMPETUS w ciągu jednej tury to samo starcie rozstrzygane może być przez większą ilość faz. Kolejne fazy starcia zwykle mają miejsce w przypadku przeprowadzenia pościgu po pierwszym starciu. Przykład: oddział A pokonuje B i ten ostatni wycofuje się. A rzuca się w pościg i dopada B - natychmiast dochodzi do ponownej walki. W tej sytuacji starcie może ciągnąć się nawet dłużej niż przez dwie fazy.

7.6.7 Starcia wielu oddziałów trwające dłużej niż jedną fazę

W przypadku starć wielu oddziałów, starcie może rozpocząć się na nowo, jeżeli kolejny oddział zewrze się z jednym z już wcześniej zaangażowanych oddziałów. Wówczas należy ponownie zastosować kryteria służące do określenia oddziału głównego i oddziałów wspierających. Wcale niekoniecznie ten oddział, który "zainicjował" starcie, walczy jako główny oddział.

VIII WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Każdy oddział posiada współczynnik demoralizacji (VD). Jego wartość zamieszczona jest w spisach armii. Suma VD wszystkich oddziałów danej armii to współczynnik totalnej demoralizacji (VDT).

Armia zostaje pokonana gdy VD jej rozbitych oddziałów stanowi co najmniej 50% początkowego VDT, obliczonego przed bitwą. Rozbicie armii sprawdza się pod koniec tury.

Aby dowiedzieć się więcej o Impetus i Basic Impetus odwiedź stronę www.dadiepiombo.com/impetus.html

Wyjaśnienia dotyczące zasad znajdziesz na oficjalnym forum <http://impetus.forumsland.com>

© 2006-2009 Dadi&Piombo

-----ostatecznie zakończono 6 IX AD2009-----
Tłumaczenie skłecił PaskudnyOrk w oparciu o wersje przepisów angielską (2008 edition - improved version) i włoską (edizione 2008).

Skróty współczynników i typów oddziałów pozostawiono w ich oryginalnej - włoskiej - postaci, co powinno ułatwić korzystanie ze spisów armii publikowanych przez twórców gry i społeczność graczy. Kursywą wyróżniono fragmenty nieobecne w wersji oryginalnej - dodatkowe wyjaśnienia zasad budzących największe wątpliwości, zaczerpnięte z forum lub pozyskane dzięki korespondencji z autorem systemu, Lorenzo Sartori'm.

