

Battles Before Gunpowder

ókori és középkori stratégiai játék

Ez a játékszabály ókori és középkori csaták lejátszására alkalmas a lőpor feltalálása előttől. A szabályok lehetővé teszik nagyobb szabású csaták lejátszását, ahol csapatokat mozgatunk egyben, és az egységek több embert reprezentálnak, vagy kisebb összecsapások, esetleg a nagy csaták egyes részleteinek lejátszását, ahol minden modell egy katonának felel meg. A kettő kombinációjával hadjáratokat is játszhatunk, akár több különböző parancsnoksági szinten megvalósítva a csatákat.

BATTLES BEFORE GUNPOWDER - ÓKORI ÉS KÖZÉPKORI STRATÉGIAI JÁTÉK **1**

1 MÉRETARÁNYOK ÉS FIGURÁK **3**

1.1 ALAPOK **3**

1.2 TÁVOLSÁGOK **3**

2 CSAPATSZERVEZET **3**

2.1 ÖNÁLLÓAN HARCOLÓ KATONÁK **4**

2.2 LAZA FORMÁCIÓ **4**

2.3 ZÁRT FORMÁCIÓ **4**

2.3.1 HARC ZÁRT ALAKZATBAN **4**

2.3.2 KONTROLLZÓNA **5**

2.3.3 ZÁRT ALAKZAT BÓNUSZOK **5**

2.3.4 ZÁRT FORMÁCIÓK ÉS AZ ALAKZATOK RUGALMASSÁGA **6**

2.4 LOVASSÁG **7**

2.4.1 ÉK ALAKZAT **8**

2.4.2 VONAL ALAKZAT **9**

2.4.3 KÍGYÓZÁS **9**

3 A JÁTÉK MENETE **11**

3.1 A KÖR SORRENDJE **11**

3.2 ROHAM **11**

3.3 ROHAMREAKCIÓ **12**

3.3.1 ÁLLJA A ROHAMOT **12**

3.3.2 LÓ ÉS ÁLLJA A ROHAMOT **12**

3.3.3 VISSZAVONUL **12**

3.3.4 LÓ ÉS VISSZAVONUL **13**

3.3.5 FEDEZI A VEZÉR VISSZAVONULÁSÁT **13**

3.3.6 ELLENROHAMOT INDÍT **13**

3.3.7 SZÉTNYÍLIK **13**

3.4 KÖZELHARC **13**

3.4.1 KÖZELHARC-MÓDOSÍTÓK **14**

3.4.2 KÖZELHARC VÉGEREMÉNYE **15**

3.5	MOZGÁS	15
3.6	LÖVÉS	16
3.6.1	LÖVÉS OKOZTA VESZTESÉGEK	16
3.6.2	LŐFEGYVEREK	17
3.7	SOROK FELTÖLTÉSE	18
3.8	MORÁL	19
3.8.1	MORÁLTESZTET KIVÁLTÓ ESEMÉNYEK	19
3.8.2	MORÁLHATÁSOK	19
3.8.3	MEGFUTAMODÁS	20
3.8.4	SAJÁT CSAPATOK MEGFUTAMODÁSÁNAK HATÁSAI	20
4	SPECIÁLIS SZABÁLYOK	22
4.1	HARCI KOCSIK	22
4.1.1	SZEKERES HARCMODOR	22
4.2	ELEFÁNTOK	22
SEREG LAP		25
MÓDOSÍTÓK		27

1 Méretarányok és figurák

A játékhoz legmegfelelőbb méretarány az 1:72-es, nem csak azért, mert ebben a méretarányban még viszonylag olcsó nagy hadseregeket összerakni, hanem azért is, mert ez már elég nagy a figurák egyesével való alapozásához, viszont elég kicsi ahhoz, hogy ne legyenek nagy csataterünk, tehát viszonylag kis helyen is játszható legyen.

1.1 Alapok

A figurákat legcélszerűbb 1,5x1,5 cm-es alapra ragasztani, de aki a lazább formációkat kedveli, az nyugodtan teheti 2x2 cm-esre is. Célszerű a csapatokat egy seregen belül egyforma széles alapra tenni, de előfordulhat, hogy a katonák eltérő harcmodorából adódóan egyes típusokat a sereg többi részénél szélesebb illetve keskenyebb alapra kell tennünk. A tapasztalatok azt mutatják, hogy a kisebb alap szebben mutat, de jobban oda kell figyelni a figurák felállításánál, mert az alapon túllógó fegyverzet összeakadhat.

A figurák csapatba szervezéséhez szükség van még úgynevezett „gyűjtőalapokra” is, amelyek azt a célt szolgálják, hogy összefogják a figuráinkat, és csapatként együtt mozgathassuk őket. Ezekre több megoldás kínálkozik. A leghatékonyabb egy vékony fémlemez, amelyre a mágneses fóliával ellátott figuráinkat egyszerűen feltapasztjuk. A mágneses alapok a szállításkor is megóvják a figurákat az elborulástól, és így a festék lepattogzásától is.

A gyűjtőalapok méretére vonatkozóan a csapatok speciális tulajdonságainál és a formációknál térünk ki.

A játékhoz a seregeken kívül egy mérőeszközre, legalább egy húszoldalú dobókockára, egy csapatlapra és íróeszközre van szükségünk.

1.2 Távolságok

A távolságoknak a lőtávok és a mozgások meghatározásánál van szerepe. A bevált alapegység az inch, amely körülbelül 2,5 cm-nek felel meg. A szabálykönyvben az alapegységet a „mozgás” szóval jelöljük, ugyanis ez nem kötelezően egy inch, az asztalunk méretétől függően lehet több vagy kevesebb.

2 Csapatszervezet

A katonák célszerűen csapatokba vannak szervezve, hogy könnyebben tudjuk őket irányítani. Két módon szervezhetünk csapatba katonákat: zárt és laza formációban. Minden játékosnak rendelkeznie kell egy csapatkártyával, amin a csapatai neve, összetétele, előtörténete, kezdeti pontértéke és a harci értéke és a kiadott parancsok sora szerepel. A katonáinkat nem szükséges csapatba szerveznünk, de ekkor egy ellenséges rohammal szemben semmit sem tudnak tenni (lásd később). Ha egy csapat létszáma öt fő alá csökken gyalogság, illetve három alá lovasság esetén, a csapat megszűnik létezni. A katonák nem esnek el, de ezentúl önálló harcosokként tevékenykednek.

Diadalpontok. Minden harcoló alakulat harci kedvére nagy hatással vannak a csatában elért sikereik illetve balsikereik. Ezt a tényezőt a diadalpontok jegyzésével reprezentáljuk, amelyek egy-egy kézítása befejezése után változnak. A diadalpontok a moráletesztekbe és a közelharcba egyaránt beleszámítanak. A csapataink kezdeti diadalértéke 2, és legfejlebb 4 ponttal változhat mindkét irányba, azaz a legkisebb érték -2, a legnagyobb pedig 6.

2.1 Önállóan harcoló katonák

Ezeket angol terminológiával *skirmisher*-nek, azaz előcsatározóknak illetve portyázóknak hívjuk. Az előcsatározók ugyanúgy löhetnek és harcolhatnak, mint a csapatba szervezett katonák, de harcot csak más portyázókkal kezdeményezhetnek. Ha *skirmisherek* egy csapattal kerülnek harcérintkezésbe, azaz lerohanják őket, a támadó csapat tagjai ütnek az előcsatározókra, de a visszaütés ebben az esetben elmarad, ehelyett az életben maradt katonák elfutnak a harc elől. Az ilyen katonák megfutamodása semmilyen hatással nincs a többi csapatra. Ezek a harcosok később beállhatnak egy másik csapatba, ez azonban a csapat egy mozgáspontjába kerül beálló katonánként, ha zárt formációról van szó. Laza formáció esetén nem jár levonás.

Általános érvényű parancsok. Ha egy csak előcsatározókból álló csapatunk van, megmondhatjuk nekik, hogy mi tegyenek, és így nem kell kiadnunk nekik parancsokat. Például ilyenek lehetnek a parittyások vagy a velitesek, akik minden csatában egy meghatározott feladatot hajtottak végre, ha módjuk volt rá. Tehát például a parittyásainknak kiadhatunk olyan parancsot, hogy vonuljanak a sereg előtt, és lőjék az ellenséget, majd a lövés után a saját sereg közeiben vonuljanak hátra. Az ilyen parancsok akko ris érvényesek, ha egyébként a figurák már nincsenek elegendően egy csapat formálásához, tehát mondjuk csak négy velitesből állnak.

2.2 Laza formáció

A laza formáció előnye, hogy a katonáknak nem szükséges együtt mozogniuk, tulajdonképpen önálló harcosokról van szó. Emellett kisebb morális hatást gyakorol rájuk a társaik elvesztése, és a megfutamodásuk sincs akkora hatással a többi csapatra, viszont az előcsatározókkal ellentétben felvehetik a küzdelmet csapatokkal is. Vannak egyes katonatípusok, akik csak laza formációban képesek tevékenykedni. Ilyenek például a parittyások, az ostromgépek, nyílvetők kezelőszemélyzete, vagy az építkező katonák.

A laza formációban harcoló katonák bármelyik irányba elindulhatnak, nem kell levonnunk mozgásukból a forduló miatt, azonban csak akkor számítanak egy csapatnak, ha a katonák között nincs egy mozgásnyinál nagyobb távolság, és van velük tiszt vagy zenész. Ha egy laza formációban lévő csapat harcol, a csapatra vonatkozó módosítók a zenész, zászlós és vezér kivételével nem érvényesek. A laza formációban harcoló katonák morálteszt esetén egy pont levonást kapnak, ha zárt formáció ellen vesztek.

2.3 Zárt formáció

A zárt formáció előnye, hogy a katonák sűrűbben helyezkednek el, és a katonák társaik (és azok pajzsai) közelsége miatt nagyobb biztonságban érezték magukat, és nagyobb bátorsággal vetették bele magukat a harcba. Emellett a zárt formáció hátránya a rosszabb manőverezőképesség, mert az arcvonal csak egyben mozdulhat el. A különféle seregek különféle zárt alakzatokat hozhatnak létre, amelyek eltérő mértékben rugalmasak.

Zárt formációt csak csapatok hozhatnak létre, mivel zárt alakzatban sokkal összehangoltabb tevékenységeket kell végezni, mintha csak egymás mellett, önállóan harcolnának a katonák.

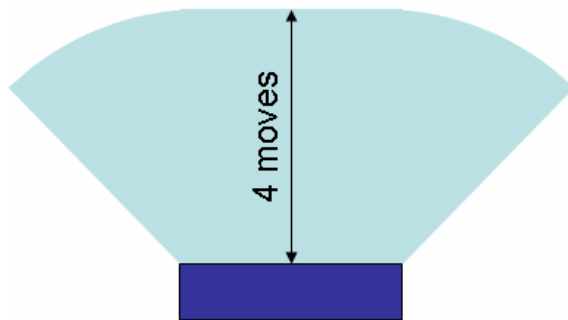
2.3.1 Harc zárt alakzatban

A katonák zárt alakzat esetén nagyon közel helyezkednek el egymáshoz, sokszor csak arra van helyük, hogy a lándzsájukkal az előttük állók válla fölött át-át döfjenek az ellenségre. Ez a sűrű arcvonal azonban kifizetődő, mert egyrészt a bajtársak közelsége magasan tartja

a morált, másrészt pedig azonos arcvonalra sokkal több katona jut. A katonák zárt alakzatban átfedésben állnak fel, tehát az elől lévő sor „közeibe”.

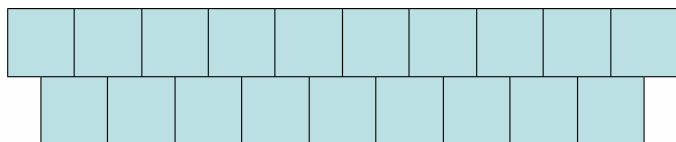
2.3.2 Kontrollzóna

Minden csapat ellenőrzése alatt tartja az előtte elterülő területet négy mozgásnyi távolságban. Minden olyan csapat célbavehető vagy megtámadható, amely 45°-os szögben az egységünk előtt helyezkedik el.

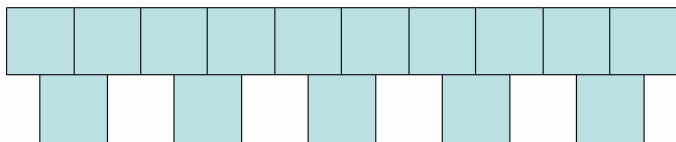


2.3.3 Zárt alakzat bónuszok

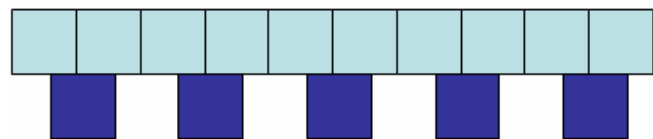
Sorbónusz. Minden olyan egység, amelyben a katonák több sorban állnak fel, támadásra és védelemre is bónuszt kap. A bónusz a moráletesztek esetén is számít. A bónusz csak akkor adható, ha a szóban forgó sor mögötti sor legalább minden második helyén áll egy katona, és az adott sor nincs megszakítva. Ez azt jelenti ugyanis, hogy az első sorból eleső katonák helyére a mögötte álló előreléphet. Általában egy sorbónusz adható, de egyes csapatok kettőt kaphatnak.



A) A sor megkapja a bónuszt



B) A sor megkapja a bónuszt



C) Ha a sötétkék helyek bármelyikéről hiányzik egy katona, az első sor nem kap bónuszt.

Szúrólándzsa-bónusz. A szúrólándzsával felfegyverzett gyalogság a közelharc első körében plusz két pontot kap a védelemre, ha lovasság támadja, és plusz egyet, ha NEM lándzsával vagy pikával harcoló gyalogság.

Pajzsfal bónusz. A nagy pajzsos gyalogság, mint például a rómaiak, vikingek, görög hopliták, pajzsfalat képesek kialakítani, ami +1 pont védelmet nyújt lövés ellen. Az egység első sora elveszti a pajzsfal-bónuszát, ha római pilummal dobnak rá, mert ennek a fegyvernek pontosan a pajzsfal semlegesítése volt a célja. A bónusz csak az előző kontrollzónából érkező lövések ellen hatásos.

Letámasztott pajzsok. Pajzsfal bónuszt a pajzsok letámasztása esetén is kaphat a csapat, ekkor azonban még lehetőségük van a pajzsok mögüli lövésre is, ahogyan azt például az ókori perzsák vagy a középkori számszeríjászok tették. Természetesen ez csak helyben állva tehető meg.

Pikás bónusz. A pikások, mint a makedónok vagy a harminc éves háborúban harcoló pikás egységek a szúrólándzsa-, pajzsfal- és sorbónuszokat a második sorukra is alkalmazhatják. A pajzsfal bónusz akkor is él, ha a katonáknak konkrétan nincs pajzsuk, ugyanis a ferdén az első sorok feje fölé tartott pikákon megakadnak a lövedékek és ledületüket veszítve lehullanak. Ez a védelem számszerű, dárdavető és lőporos fegyverek kivételével mindenféle lövés ellen él. A védelem hatástalan az oldalról és hátulról jövő lövések esetén. Ha a pikások futva mozognak, elvesztik a sorbónuszukat, és nagy pajzsos, szúrólándzsás gyalogságnak számítanak. Ezt követően egy kört rendeződésre kell fordítaniuk, hogy újra megkapják a plusz védelmet. Ha a pikások a játék során egyszer a *formáció felbontásával* megfutamodnak, a csata hátralévő részére normál nehézgyalogságnak számítanak bármilyen lándzsa NÉLKÜL.

A pikások minden esetben elsőként ütnek közelharcban, ha szemből éri őket támadás és a szemben álló csapat nem pikás.

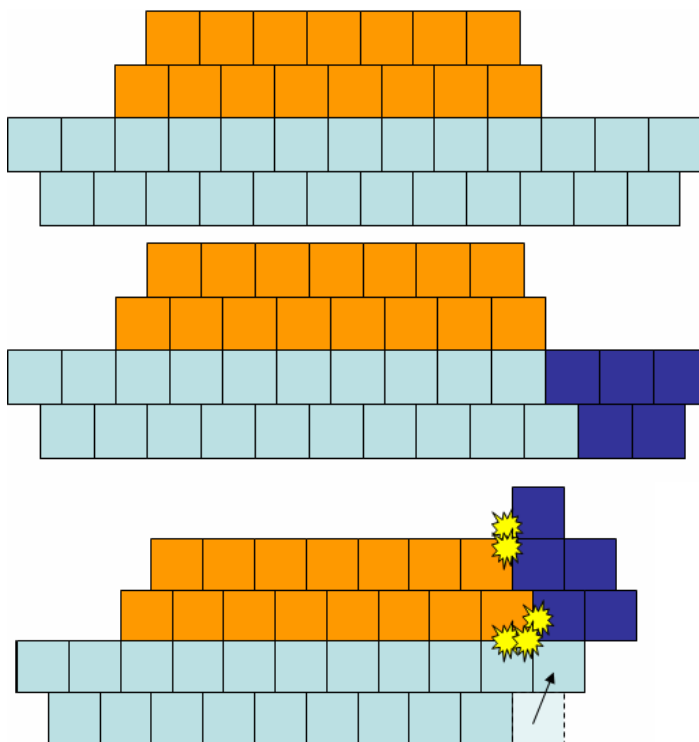
Hajítólándzsa-bónusz. A hajítólándzsával harcoló gyalogság kockával újradobhatja az elrontott támadást a közelharc első körében gyalogság esetén és egyszer a csata során, ha lovasságról van szó. Ez a valóságban azt a jelenséget szimulálja, amikor a lándzsák elhajítása után hirtelen kézfegyvereket rántanak és azzal rontanak a túlélőkre. Emiatt a katona normális támadóértékénél két ponttal alacsonyabb értékkel történik az újradobás. Például, ha egy harcos támadóértéke 15, az első támadás ezzel az értékkel történik, az újradobás 13-mal, és ez után pedig ismét a normális 15-ös értékkel harcol a figura.

Teknős bónusz. Egy legalább hat római légióból álló csapat képes teknőst formálni a pajzsaikat összetéve. Ez a plusz védelem a pajzsfal bónuszon kívül még két plusz pontot jelent a lövés elleni védelemhez. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy egy teknőst formáló csapat védelme három ponttal nő lövés ellen, ami gyakorlatilag megbonthatatlaná teszi a formációt. A bónusz érvényes a fölülről és oldalról jövő lövések esetén, de a hátulról jövők ellen nem. A formáció kialakításához fél mozgásra van szükség, a felbontása nem kerül külön időbe. Ebben a formációban az egység sem rohamparancsot kiadni, sem löni nem tud.

Warband bónusz. A warband-et formálni képes gyalogság (például kelták, trákok, gótok, aztékok) a második sorukra is alkalmazhatják a sorbónuszt. Ez a bónusz támadásban, védekezésben és morálteszteknél is számít.

2.3.4 Zárt formációk és az alakzatok rugalmassága

A zárt alakzatban harcoló egységek különböző rugalmassággal rendelkeznek, képzettségtől és harcmodortól függően. Egy pikás minden bizonnyal nem fogja elhagyni a biztonságos helyét a falanxban, hogy oldalba támadja az ellenséget, de egy szélesebb egység ráfordulhat a szemben állók védtelen oldalára. Az egységek rugalmassága ezt reprezentálja. Számszerűen ez az érték azt mutatja, hogy hány emberrel kell túllógnia az egységnek az ellenfelén, hogy bekeríthesse. A bekerítés a közelharc első köre után történhet.



A) A kék csapat arcvonala túllóg a narancsszínűn, tehát a közelharc második körében megpróbálhatja bekeríteni.

B) A példa kedvéért mondjuk azt, hogy a kék egység rugalmassága három, szóval a jobb oldalon a sötétkékkel jelölt katonák ráfordulhatnak a narancsszínű csapatra, balról azonban nem.

C) A narancs egység be van kerítve, aminek eredményeképp a szélen álló katonák több ütést kapnak, mert a hátsó sorból is előrelépnek katonák a megüresedett helyekre. A sötétkék katonák ellen harcolók értékébe pedig az oldalbatámadás miatti lavonás is beszámítandó.

Az alábbiakban néhány speciális zárt formációra vonatkozó megkötések következnek.

Falanx. A falanx volt a pajzsukról hoplitának nevezett nehéz görög gyalogosok formációja. A falanxharcmodor nem igényelt komoly kiképzést, ezért bonyolult formációkra sem képes az ilyen egység. A falanx a többi gyalogos egységtől némileg eltérően mozog: mivel a katonák ösztönösen a jobb oldalukon álló társuk pajzsa mögé húzódnak, a falanx az mozgásának utolsó szakaszát (egy mozgásnyit) balra fordulva teszi meg. Egy falanx a játék kezdetén legalább tizenkét ember széles és minimum 24 harcosból áll.

Makedón falanx. A valóságban a makedón falanx tizenhat ember széles blokkokba – ún. taxisokba – volt osztva, amit a játékban hat figura széles csapatokkal reprezentálunk. A makedón falanx nem fordul a mozgása végén és a kezdeti létszáma szintén 24 katona.

Római centuria. Egy római centuria 80 katonából állt, akik négy sorban álltak fel. Egy ilyen egységet a játékban 16 katonával reprezentálunk, ami legalább négy ember széles. Amíg a csapat létszáma nem kevesebb hat figuránál, képesek teknős kialakítására. Ehhez azonban legalább két sorban kell felállniuk.

Warband: A barbár hadak többnyire nagy zsúfolt, alakatlan csapatokban harcoltak, ami azzal az előnnyel járt, hogy a társaik közelsége magasan tartotta a katonák morálját. Egy ilyen egység kialakításához 32 katona kell a játék elején, ebben az esetben azonban addig kapják meg a warband bónuszt, amíg az alkalmazható.

2.4 Lovasság

Ebben a játékszabályban a lovasság minden esetben laza formációban harcol. Minden lovas egységet egy tiszt, zenész vagy zászlós vezet. Általánosságban elmondható, hogy egy alakzat annál rugalmasabb, minél több vezetőt tartalmaz. A vezető elöl lovagol, a csapat követi őt. Ha a csapatot a sereg vagy seregtest vezére vezeti, felmentést élvez az első sorban lovaglás alól, ha van zenész vagy zászlós a csapatban, aki átvegye a helyét. A lovasság manőverei tulajdonképpen azt jelentik, hogy a csapatot vezető lovas elidul abba az irányba, amerre a csapatnak mennie kell, a többiek pedig utána. A csapat maximális mozgása tehát a vezér által megtett távolságon múlik. Ezt figyelembe véve a lovasság álló helyzet-

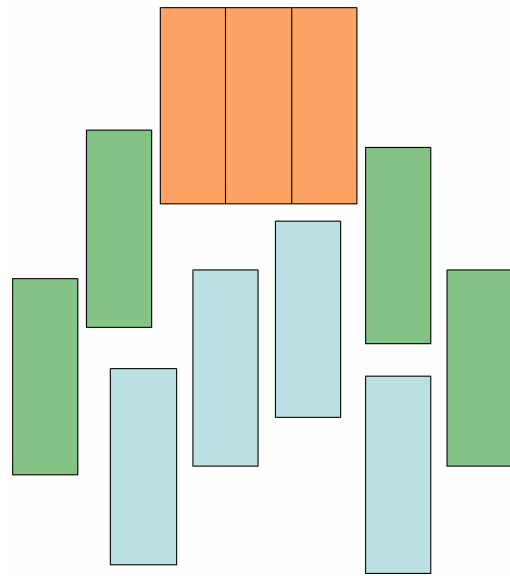
ből bármerre elindulhat, mint minden laza formációnál. Ha azonban a lovasok mozgás közben fordulnak (tehát az előző körben mozogtak), a lovasok 2,5 mozgásegységnyinél kisebb sugarú körön nem fordulhatnak (egy CD-lemez vagy egy kerek sörösláték nagyjából megfelel a méréshez).

Lovasroham lendülete. Amennyiben a lovasság a rohamát a megtámadott csapat kontrollzónáján kívülről indítja, a közelharc első körében két plusz pontot kap a lovasroham erejére.

2.4.1 Ék alakzat

A lovasság legtöbb esetben ék alakzatban harcolt, ami semmi egyebet nem jelentett, minthogy belerohantak az ellenségbe a vezérüket követve. A vezérnek a narancssal jelölt helyek egyikén kell lovagolnia. Ha a sereg vagy seregtest fővezére is a csapat tagja, maga helyett küldhet egy másik tisztet, zászlóst vagy zenészt is az első sorba, ha van ilyen a csapatban.

A közelharc első körében a narancsszínnel jelölt helyeken álló katonák ütnek, ha zárt formációt támadnak. Ha el is esnek, az első körben nem kell morálra tesztelni, ezzel szimulálva a lovasroham lendületét. Ez alól csak az az eset képez kivételt, amikor a csapat fele esik az első körben (tehát ha összesen hat vagy kevesebb katonából állt a csapat). Ha azonban legyőzik az előttük állókat, a szóban forgó győztes lovas benyomul az elesett ellenség helyére.



A követő katonák közül a második körben azok, akiknek van elég mozgásuk, szintén támadhatnak, a második kör veszteségeihez azonban már hozzá kell számolnunk az első körben elesetteket. Nézzünk erre egy példát.

1. Közelharc első köre. A lovasság megtámad egy zárt formációt. Az első három katonát üt, megölve egy ellenséget.
2. A gyalogság visszaüt, miután mindhárom narancsszínű lovas elesik. Mivel ez nem több az egység létszámának felénél, nem kell moráltesztet dobni.
3. Második kör. A hátsó lovasok felállnak a harchoz, összesen hét. Ha a gyalogság hármat levág közülük, a harc végén a lovasságnak tesztelnie kell, mivel az első körben elesett három plusz három az hat, ami már meghaladja a harcban állók számának felét (az első körben három plusz a második körben hét az tíz).

Ha portyázókat vagy laza formációt támad meg a lovasság, a két laza formáció csatája szerint járunk el.

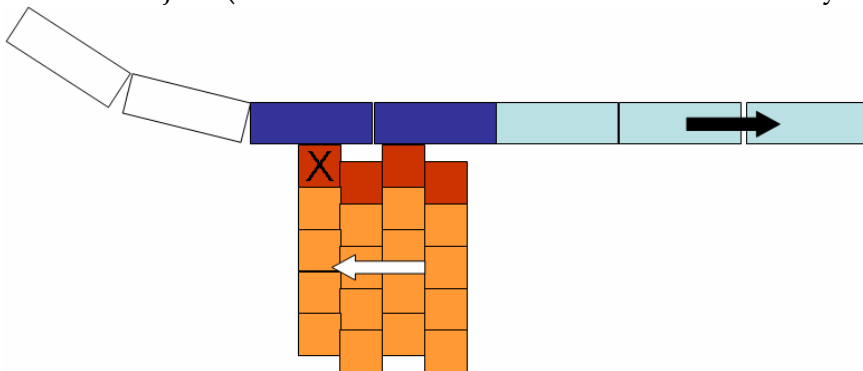
Lovasroham lendülete. Ha az ék formációban rohamozó csapatban vannak olyan figurák, amelyek csak a második körben érik el az ellenfelet, akkor a csapat a közelharc második körében egy pont pluszt kap a támadásához, ha ez első körben megkapta a lovasrohamért járó bónuszt.

2.4.2 Vonal alakzat

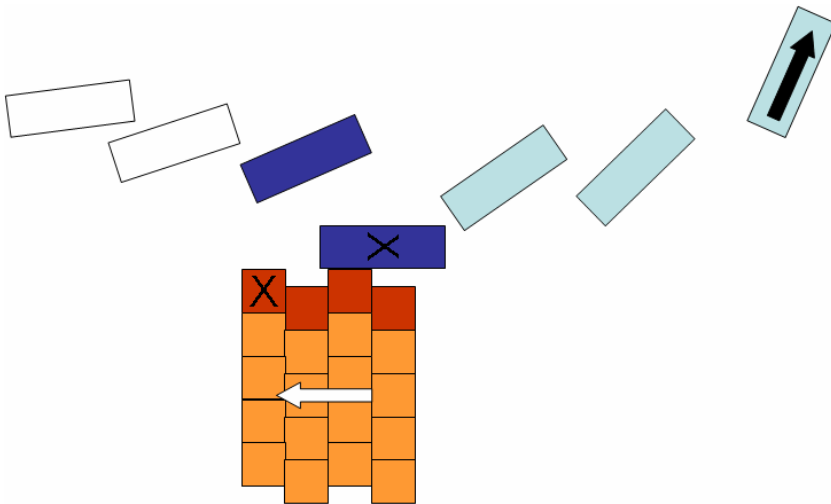
Némileg kifinomultabb lovas támadó alakzat a vonal. A lovasok egymás mellett rohamoznak, szemtől szemben az ellenséggel. Ilyenkor ez egyszerű közelharc szabályai érvényesek. Vonal alakzatot bármelyik lovas csapat tud alkotni, a feltétele, hogy a vonal két végén egy-egy tiszt vagy zászlós/zenész álljon. A vonal előnye, hogy minden katonánk egyszerre kerül harcba az ellenséggel.

2.4.3 Kígyózás

Az oszlop egy viszonylag biztonságos támadási mód, mert nem tesszük ki akkora veszélynek a csapatunkat. Ezt a formációt is tiszt vezeti, vagy annak hiánya esetén zenész vagy zászlós. Az oszlopban történő támadáskor a lovasaink csak elhaladnak az ellenség előtt, mögött vagy mellett, és minden lovasunk egyszer üthet 2 pont levonással az ellenség első katonájára (az első katona a lovasok érkezésének irányába eső legszélső katona).



Akár talál, akár nem, folytatja a mozgását. A következő katona ezt szintén megismétli, egészen addig, amíg van katona, aki el tud haladni a megtámadott csapat mellett. Ha minden lovas maga mögött tudja hagyni az ellenséget, a megtámadottaknak nincs lehetőségük visszaütni. Ha azonban marad lovas az ellenséggel érintkezésben, azokkal szabályos közelharc alakul ki, tehát a megtámadott katonák visszaüthetnek. Ha mozgásban lévő csapatra csapunk rá, a harcérrintkezés helyén meg kell állnia a megtámadott csapatnak, ha elveszíti a megtámadott sorának legalább felét, és nem megy át a morálteszten, vagy ha teljes megtámadott sorát elveszíti. Az ilyen gyors rácsapás mindazonáltal nem kényszeríti megfutamodásra a csapatokat, habár rohamreakcióként ugyanúgy választhatják a futást is. A támadó csapat a következő kört azzal kezdi, hogy elhagyja a harcérrintkezést, még ha ehhez fel is kell bontania a formációt.



Előfordulhat, hogy a legszélső sorban nem marad katona, de támadók még vannak. Ebben az esetben a lovasok felőli második sor kerül sorra.
Harcú szekerek is harcolhatnak ily módon.

3 A játék menete

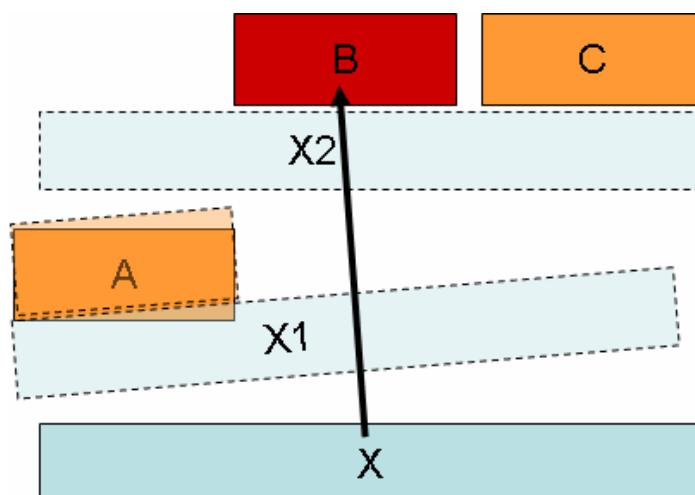
3.1 A kör sorrendje

A kör az alábbiakban leírt sorrendet követi.

1. Mindkét játékos titokban és párhuzamosan kiadja a lövés- és mozgás és rohamparancsait.
2. Ezt követi a rohamok és a rohamreakciók deklarálása.
3. Rohamok. A rohamozók csak annyit mennek előre, hogy a megrohamozott bekerüljön a kontrollzónájukba. Ha ez megtörtént, a megtámadott reagál a rohamra.
4. A kör első felében leadott lövések.
5. Manőverek – azoknak a csapatoknak a mozgásai, akik nincsenek ellenséges csapat kontrollzónájában.
6. A két játékos elvégzi a rohamrakciókat és a közelharcokat a támadó személyének figyelembevételével.
7. A közelharc eredményének kidolgozása (menekülés, diadalpontok felvitele).
8. A kör második felében leadott lövések
9. A veszteség levétele a tábláról, a sorok feltöltése.

3.2 Roham

Ha egy csapat el tud érni egy másik csapatot a mozgásával (akár gyorsítva), akkor megrohamozhatja, hogy közelharcban ütközzön meg vele. Ebben az esetben a két csapat a lehető legtöbb katonájával áll szembe egymással. Egy csapat egy körben vagy manőverezhet az ellenség kontrollzónáján kívül, vagy megrohamozhat egy ellenséges csapatot. Ha a csapatnak rohamparancsot adunk ki, de a csapat a mozgásával nem éri el az ellenséget, kötelessége felhasználni az erőltetett menetet, anélkül, hogy azt előre megmondta volna. Emiatt a csapatok közötti távolságok előzetes lemérése nem megengedett. Az erőltetett menetért járó levonás természetesen ugyanúgy érvényes, és a rohamparancs érvényben marad a közelharc elkezdéséig, a roham megakadásáig vagy az ellenség megfutamodásáig.



Egy csapat nem adhat ki rohamot két ellenséges csapat ellen egyszerre, de ha egy csapat az ellenség rohamának útjába kerül, a roham célpontja a szemben álló csapat lesz. Ha a rohamozó mozgás végén a csapatunk több csapattal kerül harcérintkezésbe (például a sokkal szélesebb arcvonala miatt), akkor a csapatunk mindegyik csapattal megküzdi, és csak ezután kell moráلتesztet dobni. Az ábrán ez a következőképpen zajlik: az X csapat vezére előírja a rohamot a B csapat ellen. Mivel az A csapat útban van, ő lesz a roham elsődleges célpontja. Ha a roham bevéárása mellett dönt, a két csapat feláll a roham szabályainak megfelelően (X1-es pozíció). Ha ellenben megfutamodik, az X csapat tovább fut az eredeti célpont felé, de már megnövekedett diadalértékkel. Ezután, ha B és C is a roham

bevárása mellett dönt (elvégre is mindketten harcérintkezésbe kerülnének a roham végén), lezajlik a közelharc, majd jönnek a moráltesztek. Ha az X csapat győz, a diadalértéke csak eggyel nő, hiszen tulajdonképpen egy közelharcról van szó. Ha a roham eredeti célpontja az A csapat volt, és megfutamodik, a roham folytatható, ha vannak csapatok a rohamozó látómezejében (az első kontrollzónában), és ha a vezér úgy dönt.

Sokkoló támadás. Egyes, hajítódárdával felszerelt könnyűgyalogos és lovas csapatok képesek a támadásnak olyan módjára, amelynek során futva lőtávolságig közelítik meg a megrohamozott csapatot, majd a dárdákat eldobva a maradék mozgásukkal ugyancsak futva eltávolodnak az ellenségtől. Ha a visszafutás során akadályba ütköznek, az akadályig egyenesen, azt elérve pedig az akadály mentén mozognak. Ha ez az akadály történetesen ellenséges csapat, a visszafutók olyan távol maradnak tőlük, amennyire csak lehet. A támadásnak erre a módozatára csak laza formációt alkotó csapatok képesek.

Az ellenség ugyanúgy választ a rohamreakciók közül. Ha bármilyen változatban a megfutamodást választják, a támadók lőtávolságig követik őket.

3.3 Rohamreakció

Rohamreakciót akkor kell deklarálnia egy csapatnak, ha egy rohamozó ellenség beér a kontrollzónájába. Ezt attól függetlenül meg kell tenniük, hogy a rohamozó eléri-e őket abban a körben, vagy sem, hiszen a csata menete folyamatos, a megállások csak a körökre osztott játékmachenzusból adódnak. Tehát valójában úgy vesszük, hogy az ellenség veszélyes közelségbe ért, és közeledik, és a megtámadott csapatnak mihamarabb reagálnia kell.

3.3.1 Állja a rohamot

Ha egy csapat úgy dönt, hogy állja a rohamot, közelharcba kell bocsátkoznia. Ha a csapat a megrohamozott látóterében van a roham kezdetén, a védő szembefordulhat a támadóval. Ha az oldalsó illetve hátsó zónából támadnak, oldalba illetve hátbatámadásnak számít.

3.3.2 Lő és állja a rohamot

A csapat lőhet is a feléje rohanó ellenségre, ha vannak lőfegyverei, hogy egy meggyengült csapattal kerüljön szembe a közelharcnál. Az ilyen lövéstől elszenvedett veszteség ugyanúgy megállíthatja a rohamot, mint a lövésfázisban leadott lövések. Amennyiben ez bekövetkezik, a megrohamozott csapat parancsnoka mondja meg, hogy a rohamozó a mozgásának melyik pontján álljon meg. Ha a csapat lőtt a rohamot közvetlenül megelőző lövésfázisban, a rohamreakcióként leadott lövése csak a legalacsonyabb értékkel történhet, és a következő körben csak azokkal a katonáival lőhet, akik nem lőttek rohamreakcióként.

3.3.3 Visszavonul

Ha a csapat nem rendelkezik lőfegyverekkel, és nem elég erős a roham feltartásához, az egyszerű elfutást is választhatja a roham bevárása helyett. Ekkor a csapat diadalértéke nem változik, de az ellenfél eggyel nő. A visszavonulás egy erőltetett menetnyit jelent egyenesen hátra, az ezárt járó levonás figyelembevételével, de ezután a csapat szabadon manőverezhet.

Ez a manőver csak akkor tehető meg, ha nincs áthatolhatatlan akadály a csapat mögött. Áthatolhatatlan akadály a várfal vagy várárok, széles folyó, saját zárt formáció, vagy bármilyen ellenséges csapat. A saját laza formáción, az erdőn, a száraz árkokon és a karosán-

con át tudunk vágni, de a laza formációjú csapat kivételével minden terepakadály a zárt formáció ideiglenes felbomlását eredményezi. Ha egy laza formáció futamodik meg, az akadályokat két oldalról kerülve teszi ezt (lásd a rohamreakcióknál).

3.3.4 Lő és visszavonul

A megtámadott csapat vezetője dönthet úgy, hogy a csapatát megóvja a lemészárlástól, de előtte kilövi a lövedékeit. Ez hasznos lehet akkor, ha a csapatra biztos vereség várna a roham után (például ha egy csapat könnyűgyalogos íjász áll szemben egy nagy csapat páncélos lovassal). Ekkor a csapat diadalpontjai nem változnak, mivel a visszavonulás önkéntes volt, de a támadó menekülő ellenfél láttán egy pontot hozzáad a diadalértékéhez. A visszavonulás egy erőltetett menetnyit jelent a módosító figyelembevételével, de ezután a csapat szabadon manőverezhet.

Ha a csapat lőtt a rohamot közvetlenül megelőző lövésfázisban, a rohamreakcióként leadott lövése csak a legalacsonyabb értékkel történhet, és a következő körben csak azokkal a katonáival lőhet, akik nem lőttek rohamreakcióként.

Ez a manőver szintén csak akkor tehető meg, ha a 3.5.3 pontban leírtak teljesülnek.

3.3.5 Fedezi a vezér visszavonulását

Ha a fővezért jelző figurát magában foglaló csapatot támadják meg, ez a csapat választhatja a roham bevárásának azt a formáját, amikor a fővezér elmenekül. Tulajdonképpen itt arról van szó, hogy a vezér személyes testőrsége önfeláldozó módon szembeszáll a támadóval, hogy az egész sereg morálját megőrizze azzal, hogy nem hagyja elesni a parancsnokot. Ha a fővezért ennek ellenére levágják, az egész általa irányított hadtestnek tesztelnie kell a megfutamodásra.

3.3.6 Ellenrohamot indít

Ha a megrohamozott csapat szintén kiadott egy rohamparancsot, és az őt rohamozó csapat benne van az elülső kontrollzónájában, nekironthat a támadójának, annak ellenére, hogy az eredeti rohamparancs nem azt jelölte meg célpontul. Ha az eredetileg megtámadni kívánt csapat is megrohamozza a szóban forgó csapatunkat (egy másikkal egy időben), nem módosíthatunk a célponton.

3.3.7 Szétnyílik

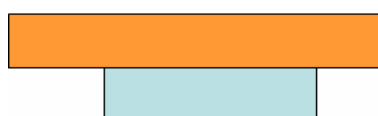
Ha egy laza formációt támad meg egy kocsi vagy egy elefánt, a csapat kitérhet a roham elől úgy is, hogy kettéválik, és átengedi a támadót.

3.4 Közelharc

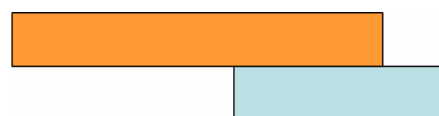
A harcérrintkezés akkor következik be, amikor két csapat figurái összeérnek a mozgásuk végén. A csapatok harc közben annyi katonával állnak küzdenek, amennyivel lehetséges. Hogy ezt elérjük, mindkét csapatnak fordulnia kell.



A) Szabályos felállás



B) Szabályos felállás



C) Szabálytalan felállás

Miután a csapatokat egymáshoz igazítottuk, elkezdődik a közelharc. A támadó minden harcosával dob egyszer egy k20-as kockával. A bázisszám a támadók támadóértéke és a védők védőértékének különbsége, amelyhez hozzászámítjuk a módosítók és a diadalpontok különbségét is. Ha a kockával a bázisszámnál kisebbet vagy egyenlő értéket dobunk, a védő elesik. A védők, akik az első ütést túlélnek, visszaütnek. A harcérték-módosítókban bekövetkező változások (például a paracsnok elvesztése) csak a következő körtől számítanak. A közelharc másodiktól kezdődő köreikben vagy akkor, ha a megtámadott csapat ellenrohamot indított, az ütést váltás szimultán, azaz egyszerre történik, és mindkét csapat a kör elején meglévő számú figurával harcol. Közelharcnál fontos, hogy melyik figura ütött vagy esett el, hiszen csak így tudjuk egyértelműen eldönteni pl. a vezérünk vagy a zászlósnak sorsát. Ezért aztán a kocakdobásokat vagy egyesével hajtjuk végre egyik irányból a másikba haladva, vagy a több kockás dobásnál a kockák egy vonalba rendezésével érhetjük el, hogy egyértelmű megfeleltetést kaphassunk a kockák és a figurák között. A kiemelt figurákat, vagy ha többféle karakterisztikájú figura harcol, különböző színű kockákkal is jelölhetjük.

3.4.1 Közelharc-módosítók

Módosító	Érték	Érvényesség
Tiszt a csapatban	+1	Minden esetben.
Zenész vagy zászlós a csapatban	+1	Minden esetben, de legfeljebb egy pont adható.
Sorbónusz	+1	Az gyalogos alakzatok nem megszakított soraira, ha a mögöttes sor legalább minden második helyén áll figura. Alapesetben egy, egyes csapatoknál kettő adható.
Megszakított sor	-1	Minden résért az első sorban, és minden benyomuló lovasért a mögöttesekben. A rés akkor jön létre, ha a sorok feltöltésekor egy elsett katona helyére nem tud előrelépni senki.
Lovasroham	+2	Lovasság gyalogság ellen, ha a lovasság a kontrollzónán kívülről indított rohamot. Csak a közelharc első körében érvényes.
Lovas ék rohama	+1	Ékben támadó lovasság a közelharc második körében, ha még vannak lovasok, akik ekkor kerülnek harcérintkezésbe az ellenséggel.
Lovas vonal rohama	-2	Kígyózva támadó lovasság
Zárt formáció laza ellen	+1	A zárt formációnak a közelharc teljes ideje alatt.
Lándzsa gyalogság ellen	+1	Védőértékre a közelharc első körében.
Lándzsa lovasság ellen	+2	Védőértékre a közelharc első körében.
Támadás újradozása	-2	Támadóértékre.
Védett szárnyanként	+1	Minden esetben, ha saját csapat vagy átjárhatatlan akadály helyezkedik el a csapat valamelyik oldalán 4 mozgásnyi távolságon belül.

Magasabb helyzetben lévő csapat	+1	Minden esetben.
Egymás utáni erőltetett menetenként	-1	Minden esetben, az első állva töltött körig.
Oldalbatámadás	-2	A közelharc első körében, ha a csapat még nem áll harcban. Ha igen, akkor a közelharc teljes ideje alatt.
Hátbatámadás	-3	
Megtámadott menekülők	-3	A közelharc első körében.
Seregtest vezére elesett vagy elmenekült	-1	Minden esetben, a játék végéig.
Elfoglalt tábor	-1	Minden esetben, a tábor visszafoglalásáig.

3.4.2 Közelharc végeredménye

Ha egy csapat az első sorának 50%-ánál nagyobb veszteséget szenved el, moráلتesztet kell végrehajtania. Ha nem megy át a teszten, az egység elvesztette a közelharcot, és ezért megfutamodik. A megfutamodó csapat diadalértéke egy ponttal csökken, a győztesé egy ponttal nő. Ha a vesztes csapat teljesen megsemmisül (pontosabban nem marad elég katona csapat formálásához), a győztes diadalértéke két ponttal nő. Ha csapat a teljes első sorát elvesztette abban a körben, automatikusan megfutamodik.

Kettős moráلتeszt. Ha mindekét csapat olyan helyzetbe kerül, hogy moráلتesztet kell dobnia, mindekettlen dobnak is. Ebben az esetben akkor dőlt el a közelharc, ha a csapatok különböző eredményre jutnak (tehát az egyik megfut, a másik nem), egyébként folytatódik.

Több csapat egy ellen. Ha két csapat harcol egy ellen, azoknak a csapatoknak kell moráلتesztet dobnuk, amelyeknél a közelharc moráلتeszthez vezető eredményt hozott. Így aztán előfordulhat, hogy a két azonos oldalon harcoló csapat közül az egyiknek az első sora 50%-nál nagyobb veszteséget szenved, ilyenkor ők dobnak tesztet, és tegyük fel, megfutamodnak. Ekkor a diadalértékük eggyel csökken. A másik kettő azonban folytatja a harcot, és az ő diadalértékük csak akkor változik, ha ténylegesen véga a közelharcnak, de ekkor is csak egy-egy ponttal (illetve az ellenség megsemmisítése esetén kettővel).

3.5 Mozgás

A manőverek csak az ellenfél konrtollzónáján kívül engedélyezettek. Csak a meg nem támadott egységek manőverezhetnek, és a mozgásukat a lövések okozta veszteségek megakaszthatják.

A csapatoknak az ostromgépek kivételével lehetőségük van arra, hogy a mozgásukat felgyorsítva hamarabb érjenek el a céljukba, ennek során a mozgásuk másfélszeresét tehetik meg. Egymás után legfeljebb két körben alkalmazhatják ezt, de ha folyamatosan futva illetve vágatva mozognak két körön át, az ötödik körben nem mozdulhatnak.

A fontosabb mozgástávolságokat az alábbi táblázat tartalmazza.

Csapattípus

Könnyűgyalogság – páncélzat nélküli gyalogosok

Mozgás

6

Nehézgyalogság – a testet legalább félig fedő páncélban	4
Könnyűlovasság – a lovas és a ló is páncélozatlan	12
Félnehéz lovasság – csak a lovas páncélozott	10
Nehézlovasság – a lovon is van vért	8
Ostromgép	1

A terep is befolyásolja a mozgást.

Terep jellege	Gyalogság zárt	Gyalogság laza	Lovasság	Gyorsítás lehetséges?	Roham le- hetséges?
dombra felfelé	3/4	nincs	nincs	igen	igen
meredek dombra felfelé	nem járható	3/4	nem járható	igen	igen
erdő	1/2	3/4	nem járható	igen	nem
liget, gyümölcsös	3/4	nincs	3/4	igen	igen
szőlő	nem járható	1/2	nem járható	nem	nem
felázott talaj	1/2	1/2	1/4	nem	nem
gázló	1/2	1/2	1/4	nem	nem
mocsár	nem járható	nem járható	nem járható	nem	nem

Ha egy zárt formáció olyan terepre kényszerül menni (például menekül), ami nem járható, felbomlik, még ha a csapatnak csak egy része halad is át a nehéz terepen. Ha a terep könnyű formáció számára járható, akkor átmegy rajta, egyébként megkerüli.

3.6 Lövés

A lövés egy k20-as kockával történő dobással zajlik, amikor is a lövő fegyver aktuális távolság alapján meghatározott erejének és a célpont védőértékének különbségével egyenlő vagy annál alacsonyabb számot kell dobunk. A tűzparancs kiadása előtt nem mérhetjük le a távolságot.

A csapatok csak olyan célpontokat választhatnak, amelyek a látómezejükben vannak (azaz a kontollzóna szöge által bezárt területen belül). A nem látható célpontokra nem lőhetünk. Ezek a dombok, erdők, épületek, vagy más csapatok mögött álló katonák.

A célpont csak abban az esetben lehet egy konkrét objektum, ha elefántról vagy ostromgépről van szó, egyébként a lövéseinkkel csak csapatokat támadhatunk.

Azok a csapatok, amelyek tűzparancsot kaptak, a kör sorrendjét követve lőnek. Azoknál a csapatoknál, amelyek lövésre és mozgásra is kaptak utasítást, a parancsból ki kell derülnie, hogy a mozgás előtt vagy után lőnek-e. Ha ez nem derül ki a parancsból, az alapértelmezett eljárás a mozgás előtti lövés. Ha csak a mozgás végén lőttek volna, és a mozgást az ellenfél lövéseivel megszakítja, a szóban forgó csapat megáll, és nem hajthatja végre a kiadott tűzparancsot.

Magasabban található célpontra lövéskor a lőtávolságok szintenként két mozgásnyival csökkennek, míg lefelé lövéskor ugyanennyivel nőnek. Elefántok hátán és várfalakon álló katonák egy szint magasan helyezkednek el, hacsak nem egyeztünk meg másképp a játék elején.

3.6.1 Lövés okozta veszteségek

Ha mozgásban lévő ellenségre lőttünk, a lövő csapat parancsnoka mondja meg, hogy a lövés az ellenfél mozgásának mely pontján következik be. Ha a lövő csapat is mozgott,

akkor természetesen csak az ellenfél mozgásának a végén történhet a lövés. Találat esetén a legközelebbi katonát vesszük le a csapatból. Ha a csapat lövőkhöz legközelebbi sora 50%-nál nagyobb veszteséget szenved, sikertelen moráلتeszt esetén, vagy ha a teljes sor elesik, automatikusan megszakad a mozgás vagy roham.

Azok az egységek, amelyek azonos fázisban lőnek, ezt egyszerre teszik, tehát a veszteségeket addig nem vesszük figyelembe, amíg minden csapat be nem fejezte a lövését az adott fázisban. Ezt követően mindkét fél egyszerre eltávolítja a veszteségeket.

3.6.2 Lőfegyverek

Íj. Az íj meglehetősen elterjedt lőfegyver volt az ókorban és a középkorban. Szinte nem is volt sereg, amelynek ne lettek volna íjásza. Az íj legnagyobb lőtávja 24 mozgás, a legnagyobb erő pedig 12 pont. Az íjászok a mozgásuk felét tehetik meg abban a körben, amelyekben lőttek vagy lőni fognak.

Hosszú íj. Legelterjedtebben a százéves háború alatt alkalmazták, amikor is az angol seregek mintegy kétharmadát íjászok tették ki. A fegyver nagy húzóereje miatt az íj jóval messzebbre hordott, de a nagy mérete akadályozta a gyors mozgást. A hosszú íj 32 mozgásra lő el, a legnagyobb ereje pedig 14. Hosszú íjjal nem lehet lovas katona lóhátról, ehhez le kell szállnia, ami azt jelenti, hogy a mozgásfázisát a leszállásra kell fordítania, és így csak a mozdás után lőhet. A kivételt ezalól a szamuráj aszimmetrikus íjak képezik, mert ezek rövid alsó ága épp a lóhátról történő lövést teszi lehetővé.

Reflexíj. A keleti nomád népek harcosai többnyire reflexíjakkal voltak felszerelve, amelyek kis méretük ellenére is igen erősek voltak, ami a lovasság számára is lehetővé tette az íjak használatát. A reflexíjak maximális lőtávolsága 32 mozgás, a legnagyobb erő pedig 14 pont. A reflexíjat használó katonák pontértékben magasabbak a hosszú íjjal felszereltekénél, mert ezek lovasok is lehetnek.

Íjak általánosságban. A gyalogos íjászok csak az elülső kontrollzónájukon belül lévő célpontra lőhetnek. A zárt hadrendben harcoló íjászok az első két sorból levonás nélkül lőhetnek, de a harmadik sorból csak két pont levonással. A harmadik sor mögül nem lehet íjász. A gyalogos íjászok a lövés után csak a mozgás felét tehetik meg, és csak a mozgásuk elején illetve végén lőhetnek. A hosszú íjjal felszerelt katonák nem mozoghatnak abban a körben, amelyekben lőttek.

Ha az íjászaink laza formációt vesznek fel, bármely irányba levonás nélkül, de csapatonként csak egy célpontra lőhetnek. A célpont távolsága a csapatunk és a célba vett csapat közepei között mérendő.

A lovas/tevés íjászok állva teljes körben lőhetnek maximális hatékonysággal, mozgás közben azonban az előttük és a jobb oldalukon lévő területet csak az eredeti lőtávolság feléig érhetik el nyilaikkal. Ha a tevének van külön hajtója is, az íjász teljes körben lőhet. Az elefánt hátán ülő íjászok teljes körben lőhetnek, és megkapják a magaslati távolság-bónuszt is.

Az állat hátán illetve járművön mozgó íjászok mozgás közben is lőhetnek, a játszhatóság érdekében ezt a mozgásuk felénél hajtják végre.

Számszeríj. A számszeríjak kiválóan alkamasak közeli lövésekre. A legnagyobb lövőerő 18 pont, de csak közeli lövésekre, a maximális távolságra (24 mozgás) ez már csak 6 pont. Számszeríjjal csak az első sorból lőhetünk, azaz csak akkor, ha nincs semmi a célpont és a számszeríjász között.

A számszeríj felhúzása egy fél kört vesz igénybe, tehát a ha nem mozognak a számszeríj-ászok, akkor minden körben lőhetnek. Attól függően, hogy a számszeríj a kör elején fel van-e húzva, a kör elején vagy végén lőhetünk.

Parittyá. A parittyá egy meglehetősen olcsó, ám hatékony fegyver, amellyel átlőhetünk egy saját csapat feje fölött, ha a közbeeső csapat mindkét oldalán van legalább két mozgásnyi üres hely. A parittyások mozoghatnak abban a körben, amelyikben lőttek, de a mozgásukat meg kell felezni.

Dárda. A dárdás csapatok igen mozgékony egységek, mivel egy dárda eldobása nem igényel semmi előkészületet. Így a dárdás csapatok a teljes mozgásukat tehetik meg, akár dobtak, akár nem. A dobásnak azonban a mozgás elején vagy végén kell történnie. A dárdákat 12-es erősséggel dobhatjuk 4 mozgásnyira. A dárdások igazi előnye az, hogy az első két sorban állók dobhatnak az ellenségre dárdát, és ezt közelharc közben is megtehetik.

Pilum. A pilum a római légiósok nehézdárdája, ami arra volt tervezve, hogy a pajzsfalba csapódva lehúzza azt. Ezért a pilumot dobók célpontjainál nem vesszük figyelembe az első sor pajzsfal-bónuszát. Mivel a pilum a becsapódáskor eltörik vagy elhajlik, nem használhatók újra, és a fogyást regisztrálnunk kell a csapatlapon.

Kézi ágyú, szakállas puska, arkebúz. Habár a szabály alapvetően lőporos fegyverek előtti korszakra érvényes, bizonyos kezdetleges kési lőfegyverek alkalmazása megengedett, tekintve, hogy az átmenet folyamatos volt. A lőporos fegyverekre a számszeríjjal azonos szabályok vonatkoznak, annyi különbséggel, hogy ezek megtöltése két fél kört vesz igénybe. Tehát ha a figura lőtt a kör első felében, a teljes hátralévő körét és a következő kör elejét is a töltésre kell fordítania, tehát a lövést követő körben nem mozoghat, és lőni is csak a kör második felében, a mozgások után lőhet.

Ha a lövészek több sorban állnak fel, a második sor töltheti a fegyvereket. Így ha mindkét sor fegyvere meg van töltve, akkor az első kör elején és végén is lőhetünk (a hátsó sor előreadja a töltött fegyvereket), ezután pedig a lőporos fegyverekre alkalmazott töltési szabály érvényes. A csapat mozgás közben nem töltheti a fegyvereket.

Fegyver	Kis lőtáv / erő	Köepes lőtáv / erő	Nagy lőtáv / erő
Íj	8 / 12	16 / 10	24 / 8
Reflexíj	8 / 14	16 / 12	32 / 10
Longbow	8 / 14	16 / 12	32 / 10
Számszeríj	8 / 18	16 / 10	24 / 6
Lőporos fegyverek	8 / 18	16 / 10	24 / 6
Parittyá	12 / 10	24 / 6	-
Dárda / pilum	4 / 12	-	-

3.7 Sorok feltöltése

Minden elesett katona helyén rés keletkezik a sorban, ahová a hátsó harcosok előrelépve folytatják a harcot. A katonák vagy balra, vagy jobbra lépnek előre az előttük lévő helyekre. A játék menetét megkönnyítendő a katonákat a hátsó sorból is levehetjük, egészen addig, amíg biztosított, hogy az elesett helyére egy ugyanolyan fegyverzetű és értékű katona lép előre. Minden más esetben pontosan az elesett figurát kell levinnünk az asztalról.

Laza formációban bármelyik katona bárhová előreléphet, ha a maximális mozgásával elér a harc helyére. Ha eközben gyorsítva kell mozognia, ugyanúgy megkapja az egy pont levonást.

3.8 Morál

A harctéren a legnagyobb hasznát a bátor és helytálló csapatoknak vesszük, a menekülőket legfeljebb csalinak használhatjuk egy csapdában, ahogyan azt a nomád lovas népek tették, hogy aztán a távolból lenyilazzák az ellenséget.

Moráltesztet kell végeznünk minden olyan helyzetben, amikor a katonák bizonyítani kényszerülnek a lélekjelenlétüket, például ha elesik a vezérük vagy félelmetes ellenség rohamozza őket.

A morálteszt egyetlen kockadobás, amellyel a csapat morálértékével egyenlőt vagy annál kevesebbet kell dobnunk. Ha a csapat közelében négy mozgásnyira ott van a hadtest vagy a sereg parancsnoka, a csapat egyszer újradobhatja a moráltesztet. A hadtestparancsnokok csak az alárendelt csapatokra fejtenek ki ilyen hatást, míg a hadsereg vezére mindenkire.

3.8.1 Moráltesztet kiváltó események

- a) Ha egy mozgó csapatot lövés ér, és elvész a lövés irányába eső sorának több mint fele, tesztet kell dobnunk. Ha a csapat átmegy, folytathatja a mozgását, egyébként pedig megáll azon a helyen, ahol a lövés érte. Ha a teljes első sor elvész, nem kell tesztelni, a csapat automatikusan megáll. A lovassági rácsapásnál szintén a fentiek szerint viselkedik a csapat.
- b) Ha a csapat közelharcban egy kör alatt elveszti harcban álló sorainak több mint ötven százalékát, tesztelni kell. Ha a teszt sikertelen, a csapat megfutamodik, a diadalértéke eggyel csökken, az ellenfélét pedig eggyel nő. Ha a csapat nem tud megfutamodni, mert átjárhatatlan akadály vagy ellenséges csapat van az útjában, folytatja a harcot, de egy pont levonást kap. A diadal csak akkor változik, ha a közelharcnak vége, és az egyik csapat valóban elmenekül. Ha a egy kör alatt az összes harcban álló elesik, a fentiek kockadobás nélkül is érvényesek.
- c) Ha egy csapatot rettegett ellenség rohamoz meg (pl. elefánt), a csapatnak moráltesztet kell végeznie, hogy kiderüljön, elmenekülnek-e a roham elől. Ha a morálteszt sikeres, a csapat nem menekül, hanem szabadon választhat a rohamreakciók közül. Ha a teszt balul üt ki, a csapatnak nem marad más választása, mint a futás.
- d) Ha egy seregtest vezére elmenekül a csatatérről (az asztalról), minden, a parancsnoksága alá tartozó csapat tesztel, illetve akkor, ha a vezért magában foglaló csapat elveszti a közelharcot úgy, hogy a vezér elesik. Amíg azonban ez a csapat harcban áll, nem kell tesztelni, mert a többi csapat nem tudhatja biztosan, hogy mi történt.
- e) Közelben menekülő saját csapatok, lásd a megfutamodás hatásainál.
- f) Miután egy elefánt elszenved négy sérülést, minden további sérülésre moráltesztet dobnunk. Ha az elefánt átmegy, harcol tovább, ha nem, elfut.
- g) Ha egy elefánt hajtója elesik. Ha átmegy a teszten, a hajtó helyét átveheti egy másik katona, ha nem, az elefánt elfut.

3.8.2 Morálhatások

A morálmódosítók ugyanazok, mint a közelharcnál, kivéve természetesen a fegyverzettől vagy páncélzattól függő módosítókat (például lándzsa vagy pajzsfal).

Módosító	Érték	Érvényesség
Tiszt a csapatban	+1	Minden esetben.

Zenész vagy zászlós a csapatban	+1	Minden esetben, de legfeljebb egy pont adható.
Sorbónusz	+1	Az gyalogos alakzatok nem megszakított soraira, ha a mögöttes sor legalább minden második helyén áll figura. Alapesetben egy, egyes csapatoknál kettő adható.
Megszakított sor	-1	Minden részért az első sorban, és minden benyomuló lovasért a mögöttesekben. A rés akkor jön létre, ha a sorok feltöltésekor egy elsett katona helyére nem tud előrelépni senki.
Laza formáció zárt ellen	-1	A laza formációnak.
Védett szárnyanként	+1	Minden esetben, ha saját csapat vagy átjárhatatlan akadály helyezkedik el a csapat valamelyik oldalán 4 mozgásnyi távolságon belül.
Egymás utáni erőltetett menetenként	-1	Minden esetben, az első állva töltött körig.
Oldalbatámadás	-2	A közelharc első körében, ha a csapat még nem áll harcban. Ha igen, akkor a közelharc teljes ideje alatt.
Hátbatámadás	-3	
Seregtest vezére el-esett vagy elmenekült	-1	Minden esetben, a játék végéig.
Elfoglalt tábor	-1	Minden esetben, a tábor visszafoglalásáig.

3.8.3 Megfutamodás

Ha a csapatok megfutamodnak, a sikertelen tesztet követően AZONNAL megtesznek egy gyorsított mozgást, majd a következő körben egy normál mozgást, mindevéig az ellenfélnek hátat fordítva egyenesen hátra, majd még egy körön keresztül áll, és rendeződik.

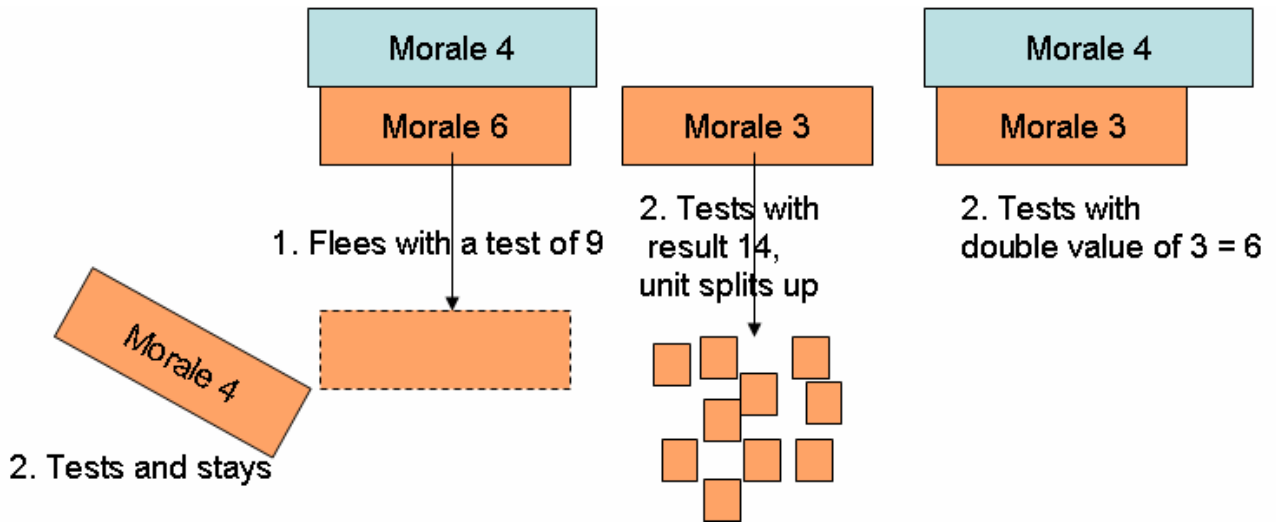
Ha a moráleszt eredménye a nem haladja meg a bázisérték kétszeresét, a csapat rendezetten vonul vissza, ha azonban a dobás értéke ennél több, a zárt alakzatok felbomlanak, és a csapat laza formációban menekül. Ha a csapat különböző sebességű katonákat tartalmaz, vagy menekülés közben nehéz terepen vagy akadályon kel át, szintén felbomlik.

A laza formációban menekülő csapatok meg tudják kerülni az akadályokat akár olyan áron is, hogy kettéválnak. Ha ez alatt a manőver alatt a minimális távolságnál messzebbre kerülnek egymástól a katonák, mint amennyi egy laza formációnál megengedett, a csapat addig két különálló csapatként harcol, amíg ismét nem egyesülnek. Az egyesítéshez zenészre van szükség.

3.8.4 Saját csapatok megfutamodásának hatásai

A menekülő csapat négy mozgásnyi körzetében található csapatoknak tesztelniük kell a megfutamodásra. Ha egy zárt formáció futamodik meg, a közeli csapatok a saját morálértékük kétszeresével tesztelnek, ha laza formáció, a morálérték háromszorosával. Ha az így végrehajtott teszteken nem megy át egy csapat, és megfutamodik, és ennek során további csapatokba ütközik, azoknak a morálértékük négy- illetve hatszorosával kell tesztelni. Ha egy zárt formáció közvetlenül egy menekülő zárt formáció útjába kerül, és átmegy a morálesztzen (azaz nem kezd el ő is menekülni), a menekülő csapat felbomlik, és a zárt csapatot két oldalról megkerülve folytatja a futást. A megfutamodó laza formáció egy másik

laza formációba ütközésekor a két csapat összekeveredve menekül az eredetileg megfutamodott csapat futásának határáig.



4 Speciális szabályok

4.1 Harci kocsik

A harci kocsik a többi csapatípustól kissé eltérő módon harcolnak. Nem harcolhatnak zárt alakzatban, sőt, ha túl közel kerülnek egymáshoz, dobni kell a felborulásra. Ha a mozgásuk közben a kocsik keresztezik egymás útját, vagy a mozgásuk végén összeér az alapjuk, dobnunk kell minden kocsira. Ha két kocsi ütközik, a dobás alapszáma 10, ha több, 5. Ha nem sikerül a bázisszám alá dobni, az adott szekér felborul. Ezeket megegyezés szerint levehetjük az asztalról, vagy fent is hagyhatjuk terepakadályként. A kocsik mozgásánál szintén egy legalább 2,5 mozgásnyi sugarú fordulókört kell figyelembe vennünk. Ha egy kocsi meg szeretne állni mozgás után, amelynek során a maximális mozgásának felénél többet mozgott, ugyanennyi távolságot még meg kell tennie, mielőtt megáll.

A harci kocsik oldala +2 pontot ad a rajta harcolók védőértékéhez lövés és közelharc közben, támadásnál pedig megkapják a lovassági bónuszt, ha legalább négy mozgásnyi távolságot tettek meg a harcérintkezést megelőzően.

4.1.1 Szekeres harcmodor

A harci szekerek három módon kerülhetnek harcérntkezésbe az ellenséggel.

Távoli harc. Ebben az esetben a kocsik inkább csak mozgó lövés-egységekként funkcionálnak. A szekéren helyet foglaló lövők (íjászok, dárdások, parittyások) a mozgás bármelyik pontjáról lőhetnek.

Gyors rácsapás. Ez a fajta támadás a lovassági szabályoknál leírt módon működik, azzal a különbséggel, hogy szekéren helyet foglaló katonák mindegyike üthet, és ha sarlós szekérről van szó, a szekérnek magának is van egy támadása.

Lerohanás. Ez a harcmodor némileg öngyilkos verziója a harci kocsik bevetésének, amikor is a kocsikat teljes sebességgel az ellenséges sorokba hajtják. Annyi támadásuk van, ahány ló húzza a kocsit (ahány ló széles a fogat), és a sarlós kocsik még egy-egy katonára ütnek az oldalakon. Ez a módszer ismét ütközéssel, és így a felborulás veszélyével jár. Ha sikerül a 10-es bázisú teszten átmenni, a kocsi még egyszer üt az elöl álló, azaz az első ütést túlélő katonákra, ezúttal az eredeti támadóerő felével (a kocsi már veszített a lendületéből). Ehhez az első ütésben elesett katonákat le kell vennünk a csapatból. Ezután a borulás bázisszáma másfélszerese az eredetinek, azaz 15. Ha ezen is átmegy a kocsi, szabályos közelharc alakul ki a kocsi személyzete és a megtámadott csapat között, aminek során a szekér személyzete megkapja a kocsi oldala nyújtotta +2 védelmet. Laza formációknak lehetősége van szétnyílni, amikor egy kocsi megpróbálja lerohanni, hogy átengedje a kocsit.

4.2 Elefántok

Az elefántok az ókori harcmezők tankjainak számítottak. Félelmetes megjelenésük rettegéssel töltötte el az ellenséget, és igen kemény és szívós ellenfélnek bizonyultak mindaddig, amíg ki nem találták az ellenszert: a gyors mozgású könnyűgyalogos csapatokat és a vassulymot. Mindazonáltal az elefántok hosszú ideig csatadöntő szerepet játszottak.

A játékban az elefánt nem egyszerű harcegység, hanem igen jelentős moráltényező is.

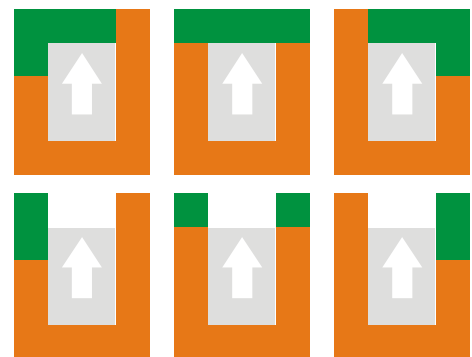
Ha az elefánt olyan egységet támad meg, amely még nem találkozott elefánttal (lásd a se-reglistában), tesztelni kell, hogy a megfutamodáson kívül választhat-e a csapat másik ro-

hamreakciót. Ehhez egy normál moráltesztet kell dobni (lásd a morálnál). Ha a morálteszt nem sikerül, a csapat elfut, és a diadalértéke csökken, mivel ebben az esetben nem taktikai mozgásról van szó. Egyébként a szokásos módon zajlik a roham (lásd a rohamoknál).

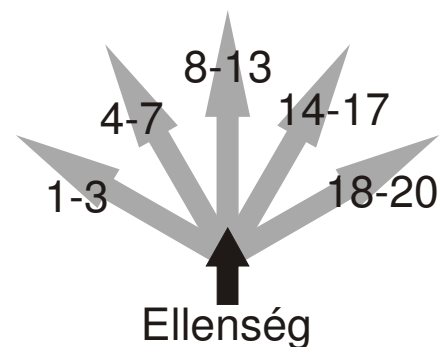
Lovasság nem támadhat meg elefántot, mivel a lovak félnek az elefánttól. Ha a lovasságot négy mozgásnál kisebb távolságra közelít meg egy elefánt, tesztelni kell a megfutásra. Ehhez szintén egy normál moráltesztet dobunk.

Az elefánt hátán többnyire személyzet is található, vagy egyszerűen meglovagolva az állatot, vagy egy kis toronyban állva. A személyzet minimum egy hajtóból áll, aki az elefántot irányítja. A hajtó általában nincs felfegyverezve, vagy esetleg néhány hajítódárdát visz magával. Az állat hátán helyet foglaló katonáknak vagy valamilyen hosszú szúrófegyvere van, amivel eléri a gyalogos katonákat, vagy íjjal illetve dárdával vannak felfegyverezve. Ezek a katonák az elefánttól függetlenül harcolnak. A lándzsás katona az elefánt bármely oldalán álló ellenséggel felveheti a harcot, az íjász/dárdás teljes körben, a hajtó viszont csak az elefánt első kontrollzónájában lőhet.

Mivel az elefánt az ormányával és agyaraival végigsöpör a soron, igen könnyen okoz nagy veszteséget. Maga az elefánt az előtte álló négy katonával, illetve a feje mellett álló két katonával tud harcolni, de egyszerre legfeljebb négygel (az ábrán a zölddel jelölt pozíciókban). Ez a korlát akkor is él, ha valójában nem állnak katonák a szóban forgó helyeken. Az ábrán narancssal jelölt pozíciókba az elefánt nem ér el, ott a katonáknak kell harcolniuk. Az elefánt támadásának lendülete miatt megkapja a lovassági bónuszt is.



Az elefántra rá lehet lőni akkor is, ha közelharcban áll. Az elefánt azonban nem esik el könnyen, a sebek azonban megvadítják. Az elefánt sebesüléseit ezért fel kell vinnünk a csapatlapjára. Miután az elefánt elszenvedti a negyedik sérülését (ezt tekintjük úgy, mintha az „első sorának fele elesett” volna), minden további sérülés esetén moráltesztet kell dobunk. A morálteszt bázisszámából a negyedik felüli sérülések számát ki kell vonnunk. Ha az elefánt nem megy át a teszten, elmenekül egy erőltetett menetnyit. Az, hogy merre fut, egy további kockadobás dönti el az alábbi ábra szerint. Ha az állat eközben egy zárt formációba (akár saját csapatba) fut bele, ugyanaz történik, mintha az elefánt megtámadta volna a csapatot. Ha ez a csapat ismét megfutamítja az elefántot, ez a menekülés már csak a következő kör legelején történik meg.



Ha egy csapat laza formációban állt fel, ki is térhet az elefánt elől két oldalra, így az szabadon rohanhat, de ekkor a laza formáció már abban a körben elhasználta a mozgását, és a következő körben ismét össze kell állnia.

Ha egy elefánt egyszer magvadult, többet nem irányítható, és a hátán lévő katonák szintén elesettnek tekintendők. Az elefánt akkor is megvadul, ha a hajtót lelövik a hátáról. A hajtót csak az első kontrollzónából érkező lövések találhatják el és az elefánt feje és fülei plusz

védelmet nyújtanak a hajtónak. Az elefántra ilyenkor moráلتesztet kell dobnunk, és ha átmegey, a legénység egyik tagját átültethetjük a hajtó helyére, ha az elefánt nem áll harcban. Ha a teszt sikertelen, az elefánt megvadul, és elmenekül a fentiekben leírt módon. A menekülés irányát ilyenkor a legközelebbi (akár saját) csapat helyzetéhez képest határozzuk meg.

Ha egy megvadult elefánt elhagyja a csatateret, oda nem tér már vissza többet. Ha egy megvadult elefánt erdőbe fut, a játék végéig ott is marad. Ha ez nem is következik be, az elefánt mindenképpen veszteségnek számít. A megvadult elefántot a tizedik sérülést követően vesszük le a csatateréről.

Sereglap

Egység neve									
Diadal									
Megjegyzések									
1. kör	Roham								
	Mozgás								
	Lövés								
2. kör	Roham								
	Mozgás								
	Lövés								
3. kör	Roham								
	Mozgás								
	Lövés								
4. kör	Roham								
	Mozgás								
	Lövés								
5. kör	Roham								
	Mozgás								
	Lövés								
6. kör	Roham								
	Mozgás								
	Lövés								
7. kör	Roham								
	Mozgás								
	Lövés								
8. kör	Roham								
	Mozgás								
	Lövés								
9. kör	Roham								
	Mozgás								
	Lövés								
10. kör	Roham								
	Mozgás								
	Lövés								

Parancsok célszerű jelölései:

- ← 90 foknál többet balra
- ↖ 90° és 45° között balra
- ↑ 0° és 45° között bármelyik irányba
- ↗ 90 foknál többet jobbra
- 90° és 45° között jobbra
- ↑↑ erőltetett menet
- ↻ átrendeződés
- stop

Módosítók

A szürke sorok a moráletesztre is vonatkoznak, egyébként minden sor érvényes a közelharcra.

Módosító	Érték	Érvényesség
Tiszt a csapatban	+1	Minden esetben.
Zenész vagy zászlós a csapatban	+1	Minden esetben, de legfeljebb egy pont adható.
Sorbónusz	+1	Az gyalogos alakzatok nem megszakított soraira, ha a mögöttes sor legalább minden második helyén áll figura. Alapesetben egy, egyes csapatoknál kettő adható.
Megszakított sor	-1	Minden résért az első sorban, és minden benyomuló lovasért a mögöttesekben. A rés akkor jön létre, ha a sorok feltöltésekor egy elsett katona helyére nem tud előrelépni senki.
Lovasroham	+2	Lovasság gyalogság ellen, ha a lovasság a kontrollzónán kívülről indított rohamot. Csak a közelharc első körében érvényes.
Lovas ék rohama	+1	Ékben támadó lovasság a közelharc második körében, ha még vannak lovasok, akik ekkor kerülnek harcérintkezésbe az ellenséggel.
Lovas vonal rohama	-2	Kígyózva támadó lovasság
Zárt formáció laza ellen	+1	A zárt formációnak a közelharc teljes ideje alatt.
Lándzsa gyalogság ellen	+1	Védőértékre a közelharc első körében.
Lándzsa lovasság ellen	+2	Védőértékre a közelharc első körében.
Támadás újradobása	-2	Támadóértékre.
Védett szárnyanként	+1	Minden esetben, ha saját csapat vagy átjárhatatlan akadály helyezkedik el a csapat valamelyik oldalán 4 mozgásnyi távolságon belül.
Magasabb helyzetben lévő csapat	+1	Minden esetben.
Egymás utáni erőltetett menetenként	-1	Minden esetben, az első állva töltött körig.
Oldalbatámadás	-2	A közelharc első körében, ha a csapat még nem áll harcban. Ha igen, akkor a közelharc teljes ideje alatt.
Hátbatámadás	-3	
Megtámadott menekülők	-3	A közelharc első körében.
Seregtest vezére el-esett vagy elmenekült	-1	Minden esetben, a játék végéig.
Elfoglalt tábor	-1	Minden esetben, a tábor visszafoglalásáig.

