

Daimyo

Szabályok szamuráj kori (1550-1615) wargame-hez

Írta: Ian Duncan

2004

Fordítás: Harangi-Tóth Zoltán

2007

Bevezetés

Ezek a szabályok nagy méretű szamuráj-csaták lejátszásához készültek, 15mm-es léptékben, de emellett ugyanúgy használható más méretarányokhoz is, mert fix méretű talpakat használ.

A szabályok egy adott korszakra íródtak, a „Harcoló fejedelemségek korára” (The Age of Country at Battle), a „Sengoku-Jidai” korszakára. Ez volt az az időszak, amikor a szamuráj hadseregek jól szervezett hadseregekké váltak, felismerték az ashigaru csapatok fontosságát, és a tűzfegyverek elterjedése örökre megváltoztatta a szamuráj hadviselést. Ez volt az a korszak is, amelyben olyan nagy hadvezérek tűntek ki, mint Oda Nobunaga, Toyotomo Hideyoshi, és Tokugawa Ieyasu, hogy csak párat említsünk meg. És, mint egy olyan korszakban, ahol folyamatos háborúskodás folyt, ebben az időszakban is több száz csatát vívtak, köztük olyan hatalmas méretűeket is, mint Nagashino-nál, Sekigahara-nál, vagy Kawanakajima-nál. Ezt a színes, és a történelemben egyedülálló korszakot szeretné a „Daimyo” lefedni.

Méretarányok:

Távolság: 1cm=10méter

Csapatok: 1sor= 150-300ember

Egy teljes kört pedig kb 20percnek vehetünk.

Minden távolságot centiméterben mérünk. Minden kocka normál hat oldalú kocka, például a „2d6” két darab hat oldalú kockát jelent. Jelölni csak a vezér vezetési értékét kell.

1. Csapatok felépítése és szervezete

A figurákból álló talpak (Stands) bármilyen szélességűek és mélységűek lehetnek, és bármennyi figurát tartalmazhatnak. Az egyetlen követelmény, hogy minden talp ugyanolyan széles legyen. Csak a vezér figurák lehetnek önálló modellek! A talpakon csak egyféle figura típus szerepelhet. Törekedjünk arra, hogy minden figura rendelkezzen „sashimono”-val, azaz a hátukon található zászlóval, hogy a könnyebb legyen beazonosítani a klánjukat! Minimum egy zenészből/zászlósból és tisztből álló talp javasolt egységenként, bár szerepe a harcban nincs, csupán a látvány miatt. A 15mm-es méretarányhoz 40mm széles és gyalogságnál 15mm, lovasságnál 30mm mélységű talpak javasoltak, minimum 3 figurával. Az alábbi táblázatból kiderül a csapatok besorolása, és tulajdonságaik is.

Csapattípus	Minőség	Fegyverzet	Páncélzat
Lovas szamuráj	Elit/ veterán	Kopja (íj)	Közepes v nehéz
Lovas szerzetes	Elit/ veterán	Kopja (íj)	Közepes
Szamuráj	Elit/ veterán	Bármely kivéve HD és KF	Nehéz
Fiatal szamuráj	Sorozott	Bármely, kivéve HD és KF	Közepes
Harcos szerzetes	Veterán	Bármely kivéve KF	Közepes
Ashigaru	Sorozott/ újonc	Bármely (általában HD és arkebúz)	Könnyű v közepes
Ronin	Veterán/ sorozott	Bármely, kivéve HD	Könnyű v közepes
Paraszt	Újonc	Közelharci fegyver	Könnyű
Tüzérség	Sorozott	Könnyű v Nehéz ágyú	Könnyű

1.1. Csapattípus

A csapattípus egy figura alapbesorolása. A lovas szamuráj és a lovas szerzetes egységesen lovasságnak számít, a többi egység típus pedig egységesen gyalogságnak. Szamurájnak számít a lovas szamuráj, a szamuráj, és a fiatal szamuráj, kivéve ha erről máshogy nem

rendelkeznek a szabályok. Szerzetesnek számít a harcos szerzetes és a lovas szerzetes, kivéve ha erről máshogy rendelkeznek a szabályok. A tüzérségre vonatkozó szabályok opcionális szabályként szerepelnek, mert kifejezetten ritka volt a használatuk ebben a korszakban.

1.2. Minőség

A minőség egyszerre jelenti a kiképzést, a morált és a tapasztalatot. A minőségkategóriák a következők: újonc, sorozott, veterán, elit. Az elitek általában, de nem mindig, a Fővezér „hatamoto” (elit testőrség) egységéhez vannak beosztva – lásd a fővezér részénél.

1.3. Fegyverzet

Az egység által használt fő fegyvereket jelenti. Minden lovas egység kopját (lance) használ, japán nevén „mochi-yari”-t. Emellett opcionálisan használhatnak íjat („yumi”) is a kopja mellett. A gyalogság használhat rögtönzött közelharc fegyvert – KF – (improvised melee weapon), hosszú lándzsát – HD – (long-shafted spear), szálfeget (pole arm), íjat (bow), és arkebúzt.

A rögtönzött közelharc fegyverek közé tartoznak a kardok, botok („tetsubo”) és akár a parasztok által használt különböző kapák, kaszák, sarlók is. A hosszú dárda („nagae-yari”), lehet akár 6 méter hosszú is, és a lőfegyverrel nem rendelkező ashigaru-k gyakori eszköze volt. A szálfegetek közé tartozik a közelharcban használt fegyverek nagy része, a lándzsák („yari”), az alabárdok („naginata”), de még a kétkezes hosszúkardok is („no-dachi”).

Az íjjal és az arkebúzzal („teppo”) felszerelt egységek a lövés fázisban lőhetnek, illetve bizonyos körülmények közt rohamreakcióként is. A lőfegyverrel felszerelt ashigaru-k rögtönzött közelharc fegyvert használnak, ha közelharcra kerülne sor.

1.4. Páncélzat

A páncélzat értéke mutatja a viselő védettségét, melyet a páncélja biztosít számára, de befolyásolja a mozgási képességét. A páncélzat típusai: könnyű, közepes, nehéz.

1.5. Egységek és klánok

A talpak egységekbe vannak szervezve. Egy egység 2-8 talpból áll a játék kezdetén. Egy sereg klánokból épül fel. Minden klán 1-6 egységgel kezdi a játékot. Egy átlagos hadsereg 5-8 klánból épül fel. Minden klánnak van egy „daimyo”-ja, azaz vezére, akit egy különálló lovas vagy gyalogos figurával kell jelölni. A szabályok szerint klánnak számít a harcos szerzetesek kontingense is.

Egységek formációja

Az egységeknek minden sorában ugyanannyi talpnek kell lenni. Bármely felesleges talpat a hátsó sorba kell rakni.

Vonal (line): az egység vonal formációban van, ha legalább 2 talp széles, és nem több mint 2 talp mély. A vonal az alapvető harci formáció.

Oszlop (column): az egység vonalban van, ha 1 talp széles, és bármennyi mély-vagy 2 talp széles, és 3, vagy több talp mély.

1.6. Vezérek

Két féle vezér típust különböztetünk meg. Ezek a fővezér (**general**) és a klánvezér (**daimyo**). Minden seregnek kell, hogy legyen egy fővezére és minden klánt egy daimyo vezet. Ezek a terminológiák a játékban való megkülönböztetésre szolgálnak, mert a valóságban néha a vezérek nem voltak daimyo-k, vagy a fővezér maga is egy nagy hatalmú daimyo volt.

1.7. Fővezérek (*generals*)

A csatákat irányító hadvezérek akkortájt egy megfelelő helyen felállított vezetési pontról (**headquarters**) vezettek, melyet egy négyszögletes szövet sátor vett körül, hatékony hírvivő és futár rendszerrel továbbították parancsaikat. Minden hadseregnek kell egy fővezér figura, amely megjeleníti a generálist, és kíséretét. A fővezér lehet egy daimyo, egy magas rangú szerzetes, vagy más befolyásos személyiség. Jelölhető egyedüli figuraként, leginkább ülve, vagy lovassági talpon, néhány kísérővel, mint például a személyes zászlóvivő, stb. Akár egyedüli figuraként, akár kíséretével ábrázoljuk, a generális mindig önálló figuraként kezelendő, és nem vesz részt közvetlenül a harcokban.

Minden fővezérnek van egy vezetési értéke (**command rating**), amely 2 (legrosszabb) és 4 (legjobb) közt váltakozik. Ez határozza meg, a kezdeményezés sorrendjét az egyes körökben. Ez az érték lehet adott, ha hadjáratot játszunk, vagy véletlenszerű, a vezetési érték táblázatáról (**command rating table**), 1d6 segítségével meghatározva, a csata kezdete előtt.

A generális lehet ülő (**seated**), vagy mozgékony (**mobile**).

Az ülő generális sokkal gyakoribb volt a korban, de voltak kivételek, mint pl. Tougawa Ieyasu a kezdetekben. Az ülő fővezér a játékot a vezetési pontján kezdi, és jobbra ott is marad a csata során. Ezt a parancsnokságot legalább egy 40mm x 30mm-es talpra célszerű rakni. Amikor a generális aktiválódik, dönthet úgy, hogy lóra száll, hátrahagyja főhadiszállását. Ezután mozgékonyként kell kezelni, a csata további részében. A hátrahagyott vezetési pont véglegesen kikerül a játékból, le kell venni az asztalról. Az ülő generálisnak a kezdeményezés megragadásánál vannak előnyei – lásd a Játék menete fejezetben!

Az a generális, aki mozgékonyként kezdi a csatát, nem rendelkezik főhadiszállással, és nem is telepíthet a játék során. A mozgékony generális elhelyezésére nincsenek megkötések. A mozgékony generális előnye az, hogy csatlakozhat egységekhez, és nagyobb közvetlen szerepet kap a csata befolyásolásában, feláldozva a kezdeményezés megszerzését

ennek a célnak. A fővezér mozgására vonatkozó szabályok csak a mozgékony generálisra vonatkoznak.

Egy kisebb „*hatamoto*”, azaz testőrség tartozik a generálishoz. Ez 2-4 talpat jelent. Ez gyalogos testőrséget jelent az ülő, és lovas testőrséget a mozgékony generális mellett. Akár gyalogos, akár lovas testőrség, a játékot a generális 20cm-es körzetében kell kezdenie, vagy a vezetési ponthoz/mozgékony generálishoz csatolva. Ezen a 20cm-en belül kell maradniuk, és csak a közelharc eredményeinek, vagy morálhatások következtében kerülhetnek távolabb. Képesek megrohmozni a 20cm-en kívüli ellenséget, de utána meg kell próbálniuk visszakerülni uruk közelébe, amilyen gyorsan csak lehetséges.

Amikor egy ülő fővezér elhagyja a vezetési pontját, a *hatamoto* választhat, hogy szintén lóra száll-e. Ehhez a főhadiszállással kell érintkezniük, és az egység nem állhat több mint 2 talpból, és nem lehet közelharcban. Ehhez egyszerűen cseréld ki a gyalogos figurákat lovasra! A lóra szállás egy teljes kört vesz igénybe, és nem mozoghatnak a következő körig. A testőrség a generálissal együtt aktiválódik.

1.8. Daimyo-k

A daimyo-t, azaz klánvezért önálló figurával kell jelölni, gyalogosan, vagy lóval, ahogy megfelelő. A klánvezérek vezetési értéke 1 (legrosszabb) és 3 (legjobb) közt váltakozik. Ez az érték mutatja meg a vezetési képességeiket. A klánok vezetőinek parancsadási távolsága (**command range**) 15cm, akár egységhez vannak csatolva, akár nem. A parancsadási távolság morál teszteknel számít és elkötelezettség (**obedience**) tesztre kerül sor, ha az egység ezen a távolságon kívül kerül. Emellett az egységhez csatolt vezérek fontos bónuszt adnak a közelharcban is.

Ahogy a generálisnál is, a klánvezér vezetési értékét is a csata előtt kell meghatározni.

A valóságban a szamuráj parancsnokok képességei messze földön híresek voltak, és nem ijedtek meg, ha be kellett bizonyítani, hogy mindezeknek van is alapja!

Vezetési értékek	Kockadobás (1d6)					
	1	2	3	4	5	6
Fővezér	2	3	3	3	3	4
Daimyo	1	1	2	2	2	3

1.9. Elkötelezettség (obedience)

A klánvezérük parancsadási sugarán kívül eső egységek elkötelezettség tesztet kell hogy tegyenek, ha manőverezni/mozogni akarnak. Ugyanígy a *hatamoto*-nak is tesztelnie kell, ha a generálistól 20cm-nél messzebb

kerülnek. Nem kell tesztelni, ha egy ellenséges rohamra reagálnak. A teszteléshez dobjatok 1d6-al, és adjátok hozzá a generális vagy a daimyo vezetési értékét. 6-os vagy magasabb érték esetén az egység mozoghat, egyébként megáll.

2.A játék menete

A játék több egymás után következő körből épül fel. Egy ilyen körben minden játékosnak lehetősége van, hogy aktiválja a klánjait vagy a fővezérét. Amikor egy csapat aktiválódik, lehetősége van mozogni, és harcolni. Az inaktív klánok egységeinek limitált cselekvési lehetőségei vannak, mint például a közelharc folytatása, vagy a rohamreakciók. A generális aktiválása azt jelenti, hogy ha mozgékony a generális, akkor mozoghat, és az az egység is, amihez csatolva van, valamint a testőrsége is ilyenkor tevékenykedik. A körök az alábbi sorrendet követik:

- A kör kezdete
 - Időjárás teszt (opcionális)
 - Kezdeményezés teszt
- Klán tevékenységek
 - Klán aktiválási teszt
 - Összeterelési teszt az őrjögő és menekülő csapatok számára (opcionális)
 - Mozgás/ manőver
 - Lövés
 - Közelharc
- Kör vége
 - Morál tesztek
 - Győzelmi feltételek tisztázása
 - Felbomlott formáció jelzők eltávolítása az összeterelődött egységekről
 - Nem aktivált vezérek mozgatása
 - Véletlenszerű esemény teszt

3.A kör kezdete

Opcionális szabályként a kör kezdetén tesztelhetünk az **időjárásra** (az időjárási szabályok szerint).

Ezután a kezdeményezés következik. Minden játékos dob 1d6-al, és hozzáadja a generálisa vezetési értékét az eredményhez. Ülő generálisok további +1-et adnak az értékhez. Ha a fővezér harcképtelen, akkor nem adható módosító a dobáshoz. Az értéket csökkenteni kell 1-el minden megsemmisült/elmenekült (**destroyed/dispersed**) egységért, illetve minden éppen menekülő (**rout**) egységért is. A magasabb értékkel rendelkező játékos megragadja a kezdeményezést erre a körre. Ha egyenlő az eredmény, dobjatok újra! A kezdeményező játékos eldönti, hogy első vagy második akar-e lenni a klánok aktiválása során.

Az angol szabályok szerint van egy alternatív kártyás rendszer, de szerintem gagyi, úgyhogy akit érdekel, nézzen utána! (a fordító).

4.A kánok tevékenységei

4.1. Klánok aktiválása

A játékosok váltva megpróbálhatják aktiválni a klánjaikat. Az aktiváláshoz 2d6-al kell dobni, és a daimyo vezetési értékét hozzáadjuk az eredményhez. +1 jár a dobásra, a seregnak ülő generálisa van. Ha a dobás eredménye 8+, a klán aktiválódott. Ha az eredmény 8-nál kevesebb, a klán elszalasztotta a lehetőséget, hogy cselekedjen a körben. Ezután egy másik játékos választ egyet a saját klánjai közül. Ha a klán vezére halott, nem adható módosító a dobás eredményéhez. Egy klánt, egy körben csak egyszer lehet megkísérelni aktiválni (akár sikerül, akár nem). A játékos választhatja azt, hogy egy klán helyett a generálisát aktiválja. Ekkor nem kell dobnia, automatikusan sikerül.

Amikor egy klán aktiválódik az alábbi sorrendet követi, a klán minden egysége, amelyet még nem aktiváltak ebben a körben:

Először az egységek, amelyek az előző alkalommal, amikor aktiválták őket, megfutamodtak (**rout**), vagy őrjöngés (**frenzy**) vonatkozott rájuk, *megpróbálhatnak* összeretelődni (**rally**). Ezután következik a klán egységeinek mozgatása. Ekkor mozog a daimyo is.

A puskások és az íjászok lövései után következik a közelharc kidolgozása, a közelharcba került egységekkel. Az egységek, melyek a parancsadási sugáron kívül vannak, elkötelezettségi tesztet tesznek, ha mozogni akarnak, viszont rendszeren lőhetnek, harcolhatnak és dobhatnak összeretelődésre.

Ha a klán vezére harcképtelen, a klán egységeinek minden mozgásukhoz elkötelezettség tesztet kell tenniük.

Moráltesztre van szükség a mozgás fázis során, hogy az egység *rohamot jelentsen be*, vagy *reagáljon a rohamra*. A többi moráltesztet *a kör vége fázisban* kell tenni. Előfordul, hogy bizonyos egységek az ellenfél tevékenységére (pl. roham reakció), vagy morál teszt miatt már cselekedtek a körben- így ezek az egységek a saját klánjuk aktiválásakor már nem tevékenykedhetnek. Viszont a kör során már aktivált egység képes reagálni az ellenséges tevékenységre, rohamra, vagy morál tesztre, hiába volt már aktiválva korábban.

Egy egység korábban aktiválható a körben, az alábbi szituációkban:

- morál okozta mozgások
 - menekülés (rout)
 - visszavonulás (retreat)
 - visszahúzódás (retire)
 - megállás (halt)
- üldözés

- rohamreakció
- közelharc (lehetséges, hogy csak néhány talp harcol, de az egység többi talpa harcolhat később a körben az új ellenség ellen, ha megrohamozzák, és egy *több résztvevős közelharc* alakul ki!)

4.2. Összeterelődés

4.2.1. Zárt és felbomlott formáció

A csatát az egységek zárt formációban kezdik. A formáció felbomlása reprezentálja a manőverezésből eredő fáradtságot, a harc miatti fizikai és szellemi kimerültséget. A felbomlott formációt valamilyen jelzővel kell jelölni. Az egységnek össze kell állnia (**reform**), hogy visszanyerje a zárt formációját.

	A formáció felbontásának oka
1	Morálteszt eredménye
2	Nehéz terepen való mozgás, vagy akadályon áthaldás
3	Terep vagy egységek miatt nem tudják közelharcban visszaszorítani (push back)
4	Oldalról vagy hátulról rohamozzák meg, és nem sikerül odafordulni
5	Áthaladás egységen
6	Közelharc eredményeként, amely 1 körnél tovább tartott

Formációjukat felbontott csapatok harcolni, mozogni, és löni is csak csökkentett értékkel tudnak. Nem jelenthetnek be rohamot, de indíthatnak ellenrohamot. Az őrzöngés nem jelent alaptól formációfelbontását.

4.2.2. Rendeződés

A felbomlott formációjú egységeknek össze kell állniuk, hogy visszanyerjék a zárt formációjukat. A felbomlott egységnek egy kört mozdulatlanul kell állniuk, lövés és harc nélkül. Emellett nem szabad sérülést (**hit**) szenvedniük lövéstől sem. A kör végén távolítsátok el a felbomlott formáció jelzőket az egységekről, és bármely irányba és formációba állhat az összeállt egység.

4.2.2.1. Összeterelődés menekülés után (rally from rout)

A menekülő egység megpróbálhat összeterelődni, ha legalább egy menekülési mozgást megtett. Ahhoz, hogy összeterelődjön, sikeres moráltesztet kell tennie. Ha ez sikertelen, az egységet le kell venni az asztalról. Egy egységet csak egyszer lehet a menekülése során tesztelni az összeterelőedésre. Nem kötelező ezt azonnal megtenni, megtehet több menekülő mozgást is, mielőtt a játékos úgy döntene, hogy megpróbálja

összeterelni a menekülőket. Nem lehet megkísérelni az összeterelést, ha a körben *lőttek* az egységre. Egy egység, amely a csatában másodszor is elmenekül, megteszi a menekülő mozgását, és eltávolítjuk a játékból.

Ha az egység sikeresen teljesíti a morál tesztet, mozdulatlan marad a kör további részére. Ha az ellenséges tevékenység hatására mégis mozognia kell, felbomlott formációjának számít a kör végéig-de már nem menekülőknek!

Az összeterelődött egységek bármilyen formációt felvehetnek és bármely irányba nézhetnek- a kör végén pedig el kell távolítani a felbomlott formáció jelzőt, és a következő körtől rendesen tevékenykedhet.

4.2.2.2. Összeterelés őrzöngésből (rally from frenzy)

Őrzöngő egységeket is megpróbálhatunk rendes állapotukba összeterelni. Ehhez dobni kell 2d6-al, de 9 vagy magasabb eredmény esetén továbbra is őrzöngeni fognak. Ez alapján 9-nél kisebb eredmény esetén az egység rendesen tevékenykedhet a körben. Harcos szerzetesek a dobás eredményéhez +2-t adnak, a fiatal szamurájok pedig +1-et. Több módosító nem alkalmazható a tesztre.

4.3. Mozgás

Az alábbi táblázat megmutatja az egyes egységek egyenes irányú mozgásának maximum távolságát. Érdemes megjegyezni, hogy a menekülési és az üldözési távolságokat 1d6-al határozzuk meg. Az egységekhez csatolt vezérek az egységük sebességével mozognak, a táblázatban szereplő mozgásérték az önálló figurákra vonatkozik. Az oszlop formációk a mozgásuk *dupláját* mozoghatják!

Mozgások	Normál	Roham	Menekülés és üldözés (1d6)					
			1	2	3	4	5	6
Lovas vezér	20	–	–	–	–	–	–	–
Gyalogos vezér	12	–	–	–	–	–	–	–
Nehézvértés lovas	15	20	15	16	17	17	18	19
Közepes vértés lovas	18	22	18	18	19	20	21	22
Nehézvértés gyalog	8	12	8	8	9	10	10	11
Közepes vértés gyalog	10	14	10	11	11	12	13	14
Könnyű vértés gyalog	11	15	11	12	13	13	14	15

4.3.1. Terep hatásai

A rossz terep lelassítja az egységeket, és felbomlasztja a zárt formációkat. A mozgás könnyű terepen 3cm-el kevesebbe kerül. A nehéz/ sűrű terep a gyalogság mozgását felére, a lovasságát harmadára csökkenti. A terep módosítói azonnal érvényesek lesznek az egységre, amint bármelyik talpa érinti a terepelem szélét. Ez a valóságban azt is jelentheti, hogy az egység nem is ért be az adott terepre, de a levonások élnek. A nem védett, lineáris akadályok a gyalogság mozgását 3cm, a lovasságét 6cm-el csökkentik. Az akadályok egy része lehet átjárhatatlan a lovasság, vagy akár minden fajta egységtípus számára. Ezt a játék előtt kell letisztázni!

- Nehéz terep: erdő, mocsár, sűrű bozótos ingovány, kisebb folyó, patak
- Könnyű terep: alacsony domb, tengerpart, kemény (sziklás) talaj
- Lineáris akadály: kerítés, sövény, alacsony fal, stb.

Minden egység, kivéve a parasztok, felbontja a formációját, ha nehéz terepre érkezik.

Minden egység felbontja a formációját, ha nehéz vagy könnyű terepen rohamozik, vagy ellenrohamot indít.

A gyalogság rohamozhat és ellenrohamot is indíthat könnyű vagy nehéz terepről, a lovasság csak könnyűről.

Az egységek felbontják az alakzatukat, ha akadályon haladnak át.

A rohamtávokat a terep ugyanúgy módosítja, mint a sima mozgásokat.

A folyókon csak hídon vagy gázlón lehet áthaladni, vagy simán széles pataknak kell kezelni, ahogy erről a küldetés rendelkezik.

A falvakat egy vagy több házzal jelöljük. Mozgás szempontjából ez nehéz terepnek számít. Egy maximum 4 talpból álló egység elfoglalhat házat. A két vagy több házból álló településeket kerítéssel körbevenni.

4.3.2. Áthaladás csapatokon (interpenetration)

Áthaladásról beszélünk, ha bármely egység bármely talpa áthalad egy másik baráti egység talpán. Mindkét egység felbontja formációját, kivéve ha az áthaladó egység lőfegyveres ashigaru, az egység, melyen áthaladnak pedig nem mozdul a körben. Ha az egység mégis, bármi miatt mozog a körben, felbontja formációját. Azt az egységet amelyet egy baráti egységen belül fejezi be a mozgását, automatikusan az érintett egység mögé kell tenni.

Az az egység amelybe ily módon belegyalogoltak, már nem mozoghat a körben (kivéve morál vagy rohamreakció miatt).

4.3.3. Érintkezés az ellenség vezéreivel

Amikor egy nem menekülő egység a mozgása során érintkezik egy egységhez nem csatolt ellenséges vezérrel, azt azonnal le kell venni, és

hósi halottként megemlékezni róla! Ez nem vonatkozik a menekülő ellenséges egységekre, ezek nem bántják a vezért.

4.3.4. Csatatér elhagyása

Ha egy egység bármely talpának bármely része leér a játékterről, az egész egységet el kell távolítani a harcterről! Aki egyszer elhagyta a csatateret, nem hozható vissza többet.

4.3.5. Manőverek

4.3.5.1. Kanyarodás (wheeling)

A kanyarodás egy forduló mozgás. Csak menetirányban lehet kanyarodást végrehajtani.

- Elit és veterán csapatok a normál mozgásukkal kanyarodnak.
- Sorozott csapatok a normál mozgásuk dupláját fizetik a kanyarodásért.
- Újonc csapatok a normál mozgásuk tripláját fizetik a kanyarodásért.

A felbomlott formációjú egységek a zárt formációk sebességének felével kanyarodnak.

4.3.5.2. Arcvonalváltás (turning)

Az egységek 90 vagy 180°-ot fordulhatnak. Egy 90°-os fordulás lehetővé teszi, hogy egy oszlop vonal alakzatba álljon és viszont. Egy egység egy körben maximum 180°-ot fordulhat.

- Elit és veterán csapatok a fordulásért mozgásuk ¼-ét fizetik.
- Az összes többi csapat mozgása felét fizeti a fordulásért.

Ezek az értékek duplán számítanak, ha felbomlott formációk tesznek fordulást. Emellett a menekülésnél és a visszavonulásnál tett hátraarc ingyenes.

4.3.5.3. Hátrálás (Falling back)

Hátráló mozgás egy önkéntes az ellenségtől távolodva, de felé fordulva végrehajtott mozgásfajta, A lovasság és a gyalogság 3cm-t mozoghat hátra, tereptől függetlenül. A lőfegyverekkel felszerelt ashigaru-k a normál mozgásuk felét hátrálhatják, és még lőhetnek, ugyanúgy, mintha a klánjuk aktiválva lenne, vagy rohamra reagálnának. A lövéseket a mozgás megkezdésének pontjától számoljuk.

4.3.5.4. Rendeződés (reform)

A felbomlott formációjú egységeknek (**disorder**) össze kell állniuk, hogy visszanyerjék a zárt formációjukat (**good order**). A zárt formációjú egységek is hajthatnak végre összeállást, ahhoz, hogy megváltoztassák a csapat formációját, vagy az irányt, amerre néznek. Az egység bármely

irányba nézhet, és bármilyen formációban állhat, de a körben már nem mozoghat és nem lőhet, azon kívül, amire morál vagy harc miatt kényszerül.

4.4. Roham

Az egyetlen lehetséges mód, hogy a szembenálló egységek fizikai kontaktusba kerüljenek, a roham, avagy néhány esetben az üldözés. A rendes mozgással maximum 3 cm-re lehet az ellenséges egységet megközelíteni, és ekkor meg kell állni.

Az egységeknek rohamtávon belül kell lenniük, hogy rohamparancsot adhass nekik.

Az egység, a rohamozásra felhasználható mozgásának maximuma felét használhatja fel, hogy kanyarodjon/ forduljon a kívánt irányba, a rohamának/ellenrohamának kezdetén. Azonban legalább a teljes rohamozásra felhasználható mozgásának a felét kell egyenesen megtennie, hogy megkapja a rohambónuszt közelharcban!

A lőfegyverrel (íj és arquebus) felszerelt ashigru-nak és a parasztnak moráltesztet kell tenniük, ha rohamozni akarnak! A többi csapat rohamozhat megkötések nélkül. A megrohmozottnak az alábbi esetekben kell tesztelnie:

- -bármely gyalogság (kivéve elit v őrjöngő), akit nyílt terepen lovasság rohamoz meg.
- -lőfegyveres ashigaru-k és parasztnak, ha őket bárki megrohmozza.

A szembenálló egységek talpait szorosan össze kell illeszteni, hogy a talpak sarkai egy vonalban legyenek!

Rontott rohamról beszélünk akkor, ha a rohamozó nem éri el az ellenséget, mert az kimozog a rohamtávjából. Ekkor megállhat bárhol, miután a rohammozgásának minimum a felét megtette. Az őrjöngők mindig a teljes távot lemozogják!

Rohamreakciók

Gyalogság (kivéve elit és őrjöngők) akiket nyílt terepen lovasság rohamoz meg, vagy lőfegyveres ashigaru-k és parasztnak, akiket bárki megrohmoz, moráltesztet kell tenniük, hogy kiderüljön a roham reakciójuk. Nem szükséges tesztelniük, ha már közelharcban állnak.

Gyalogság nem indíthat ellenrohamot lovasság ellen. Ezen kívül bármely egység indíthat ellenrohamot, ha átmegy a morálteszteken (ha kell neki).

A megrohmozott reagálhat a rohamra azzal, hogy áll és bevárja azt, amelybe benne van az, hogy kanyarodik, vagy fordul az ellenség irányába. A lőfegyveres, zárt formációjú egységek lőhetnek a rohamozókra, ha azok minimum a rohammozgásuk felénél távolabbról rohamoznak, és rálátnak a rohamozókra. Nem lőhetnek akkor, ha mozogniuk kell, hogy szembekerüljenek a támadókkal (kanyarodás, fordulás).

Azok az egységek, akik már közelharcban vannak, amikor a roham éri őket, a hátsó sorukat az ellenség irányába fordítják. Ha nincs második soruk, akkor a talpaik felével ütnek az elől, felével a hátul állókra. Ha oldalról jön a roham, nem fordul oda senki, de a szélső talp oldalra fog ütni. A további szabályokat ld. A több résztvevős harc leírásánál.

Vezérek

A fővezérek és a klánvezérek önállóan mozognak, de csatlakozhatnak egységekhez is. A daimyo-k csak saját klánjuk egységeihez, a generálisok pedig bármely egységhez csatlakozhatnak. A csatolt vezérek az egység sebességével mozognak ezután.

A daimyo-k szabadon csatlakozhatnak vagy válhatnak ki az egységekből, a saját klánjuk aktiválásakor, de arra figyelni kell, hogy sem ő, sem az egység nem haladhatja meg a maximum mozgását.

Ha a generális csatlakozik egy egységhez. És az egység még nem volt aktiválva a körben, akkor azonnal aktiválható lesz (de csak az az egység, nem a klánjának többi része). Persze a játékos megvárhatja, amíg a klán aktív lesz, nem kell aktiválnia az egységet külön. Ez szimbolizálja a generális kezdeményező készségét. Ha az egység cselekszik ekkor, és a klán később aktiválódik, akkor már nem cselekedhet újra velük együtt. Ha a generális mozgott, amikor csatlakozott az egységhez, és az egysége később a saját klánjának az aktiválása során mozog, akkor mehet velük, de nem hagyhatja már el az egységet ebben a körben.

Egységhez nem csatolt vezérek, ha érintkezésbe mozognak más, önálló vezérekkel, kihívhatják őket párbajra. Ha ezt a másik nem fogadja el, a szégyen miatt a vezetési értéke 1-el csökken (min 1-ig), és 5cm-t vonul vissza ellenfelétől. A győztes vezér maradhat ott, vagy visszamozoghat kiindulási helyére. Ezzel befejeződött az ő mozgása.

Ha egy fővezér egy klánvezér kihívását utasítja el, akkor nem csökken a vezetési értéke, mert a klánvezér neki alsóbbrendű kihívó.

Ha a kihívást az ellenfél elfogadja, akkor dobjatok 1d6-al, és adjátok hozzá a vezér vezetési értékét. A magasabb értékű győz, a vesztest pedig megölik. Egyenlő esetén dobjatok újat! A győztes vezér véglegesen +1-et adhat a vezetési értékéhez, a nagy dicsőség miatt (max 4-ig). Ezután visszatérhet a kiindulási helyére, vagy maradhat a párbaj helyszínén is.

4.5. Lövés

A lövéseket a mozgás után lehet leadni. Csak az aktív klán egységeinek, vagy egy aktív klán által megrohmozott egységnek van lehetősége lőni. A talpak a *tűzvonalkba eső, legközelebbi egységre, vagy vezérrre* lőhetnek, a megrohmozott egységek pedig csak a rohamozókra lőnek. Maximum 2 talp lőhet kifelé épületből. A megrohmozott egységek csak akkor lőhetnek a rohamozókra, ha roham mozgásuk teljes idejére rájuk látnak (**line of sight**)! Ha a rohamozók a közeli lőtávon (**effective range**) kívülről indítják a rohamot, akkor az egység csak hosszú távra

(**long range**) kiszámolva lőhet rájuk- kivéve ha a lövő fedezékben van, vagy veterán minőségű, amikor már lőhetnek közeli lőtávra is.

Ahhoz, hogy egy talp lőni tudjon:

- Íjjal vagy arkebúzzal felszereltnek kell lennie
- A körben nem lőhetett korábban
- Gyalogság a két sarkától számított 45°-ban, a lovasság 360° -ban lőhet
- Lőtávon belül van
- Nem rohamoz, vagy nem áll közelharcban

Felbomlott formációjú egységek 1, a zárt formációk pedig 2 sorban lőhetnek.

4.5.1. Lőtávok

- közeli lőtáv: 0-8 cm
- Hosszútáv: 8-15 cm

A lőtáv erdőben 3cm-re korlátozódik, kivéve ha az egység az erdő szélén áll, és onnan kifelé lő.

4.5.2. Rálátás (line of sight)

Nem lehet egységeken átlőni. Akkor lehet ezt megtenni, ha minimum 4cm távköz van az előttük álló talpak közt.

4.5.3. A lövés menete

Minden lövő talpnak dobjatok 2d6-al. Ehhez adjátok hozzá a lövési módosítókat. Minden 8 vagy magasabb eredmény sebzést okoz (**hit**) a célponton!

4.5.4. Lövésmódosítók

Az első lövésre a játékban (csak zárt formációban)	+2
A célpont könnyűpáncélban	+1
Arkebúz lovasság ellen	+1
Közeli lőtávra lövés	+1
A célpont oszlopban van, vagy oldalról éri a lövés	+1
Ha a célpont épületben van	-2
Íj nehézpáncél ellen	-1
Lövő egység felbomlott formációjú	-1

Lövő egység újonc	-1
Lövő egységet rohamozzák	-1
Lövő egység mozgott a körben	-1
Célpont fedezékben van	-1

4.5.5. Lövés eredménye

Amikor egy egység 3 sebet (**hit**) szenved el, egy talpat el kell távolítani. A sebzéseket jelöljétek jelzőkkel, és ha eléri a 3-at, akkor a talpat el kell távolítani. Eltávolításkor a hátsó sort kell levenni! A lövések okozta sebek nem okoznak automatikusan morál tesztet, de ha a sebek talp elvesztését okozzák, akkor a kör végén ugyanúgy tesztelni kell. Emellett ha egy egység lövés célpontja, attól még dobhat összeterelődsre (**rally**), kivéve, ha sebzést (**hit**) szenved. Ha vezér van olyan egységhez csatolva, amelyik talpat veszít, dobni kell 1d6-al, és hozzá kell adni a megmaradt talpak számát az eredményhez- ha ez az érték 4, vagy kisebb, a vezért megölték, és dobni kell moráletesztet erre. A vezetési pont (**HQ**) 1 talpnak számít.

4.6. Közelharc (Melee)

Amikor a lövéseknek vége, az aktív klán azon egységei, amelyek talpérintkezésben vannak ellenséges egységgel, közelharcot kezdenek- kivéve, ha már harcoltak a kör korábbi részében. Egy talp egyszer harcolhat csak körönként. Az előfordulhat, főleg több résztvevős közelharcnál, hogy egy osztag talpainak egy része egy, a másik része pedig más ellenség ellen küzdjön, a kör egy későbbi fázisában. Az egységek önként nem hagyhatják ott a közelharcot, de ellenséges nyomás vagy sikertelen moráleteszt miatt mégis sor kerülhet rá.

4.6.1. Ki harcolhat?

Bármely talp, amely talpérintkezésben van ellenséges talpakkal, harcolhat (a továbbiakban *harcképes*). A harcképes sorok mögötti sorok is harcolhatnak, ha olyan a fegyverzetük. Egy harcképes talp melletti talp, ha nincs vele szemben álló ellenség, harcképesnek tekinthető, és a közelharc második körétől átkarolhat (**overlap**). Az átkaroló talpak a valóságban *megtartják* a formációjukat, nem mozgatjuk el őket, ténylegesen nem karolják át az ellenséges egység oldalát. Ellenséges főhadiszállással csak 1 talp érintkezik szemből (és a lehetséges átkaroló, vagy harcképes második sorok!). Maximum 2 talp harcolhat épületben állókkal, épületoldalanként.

Minden fegyver egy sorban harcol, kivéve a hosszúdárdát. Az ilyen egységek a közelharc első körében is 2 sorban harcolnak. Az összes fegyver 2 sorban harcol a közelharc második körétől. A felbomlott formációjú egységek 1 sorban harcolnak. Lőfegyveres ashigaru-k és a

főhadiszállás rögtönzött közelharc fegyvert használónak minősül. Épületet rohamozva nincs rohambónusz.

4.6.2. A közelharc menete:

Minden harcképes talpra dobjatok 2d6-ot, és adjátok hozzá az alábbi táblázatok szerinti módosítókat. Minden talp, akinek az eredménye 8, vagy magasabb, sebzést vitt be az ellenséges egységnek. Mint a lövésnél, itt is 3 seb után kell egy talpat eltávolítani. Itt is fel kell jegyezni a sebeket, ha nem érik el a 3-at.

4.6.3. Közelharcmodosítók:

Hosszúdárda gyalogság ellen	+1
Hosszúdárda lovasság ellen	+2
Szálfe gyver	+2
Közelharc fegyver gyalogság ellen	+1
Kopja	+1
Lovassági roham	+2
Generális az egységgel	+2
Őrjöngés	+2
Üldözés	+2
Zárt formáció, hosszúdárda/ kopja a közelharc első körében	+2
Daimyo az egységgel	+1
Zárt formáció, szálfe gyver a közelharc első körében	+1
Gyalogsági roham	+1
Követés	+1
Nehézpáncélos ellenség	-2
Hátba/oldalba támadás	-2
Ellenség épületben	-2
Közepes páncélos ellenség	-1
Ellenség magasabb osztályú	-1

Felbomlott formáció	-1
Ellenség magasabban, vagy akadály mögött	-1

4.6.4. Kihívások

Amikor két olyan ellenséges egység keveredik közelharcba, akikhez vezér van csatolva, akkor annak a klánnak a vezetője, aki a kezdeményezést birtokló sereghez tartozik, kihívhatja a másik vezért, még a közelharc kidolgozása előtt.

Ha a másik visszautasítja, akkor véglegesen csökken a vezetési értéke 1-el (min 1-ig). Ha elfogadja, akkor dobjatok 1d6-al, és adjátok hozzá a vezér vezetési értékét. A magasabb értékű győz, a vesztest pedig megölik. Egyenlő esetén dobjatok újat! A győztes vezér véglegesen +1-et adhat a vezetési értékéhez, a nagy dicsőség miatt (max 4-ig). A vesztes vezér egysége a kör végén morál tesztet dob.

4.6.5. Közelharc után

Aki a közelharcban több sebet okoz, megnyeri azt, és visszaszorítja ellenfelét (**push back**) 3cm-vel. Ha a győztes 2, vagy több sebbel többet okozott, mint a vesztes, akkor az nem visszaszorul, hanem elmenekül helyette (**rout**). A győztesnek mindig követnie (**follow up**) kell a visszaszorított ellenséget, kivéve, hogy gyalogság nem követheti azt a lovasságot, aki a körben rohamozott, vagy az egységek több résztvevős közelharcban vannak.

Ha mindkét fél egyenlő számú sebet okozott, akkor a közelharc folytatódik a következő körben. Viszont ha egyik vagy mindkét fél veszített talpat, akkor nekik moráلتesztet kell tenni, amelyek esetleg mindkét fél részéről végeződhetnek visszavonulással.

Ha vezér van olyan egységhez csatolva, amelyik talpat veszít, dobni kell 1d6-al, és hozzá kell adni a megmaradt talpak számát az eredményhez - ha ez az érték 4, vagy kisebb, a vezért megölték, és dobni kell moráلتesztet erre. A vezetési pont 1 talpnak számít.

4.6.6. Visszaszorítás és követés (push back&follow up)

A visszaszorítás egy 3 cm-es hátráló mozgás, az ellenség felé fordulva. Ez szimbolizálja az ellenség nyomását, amelynek lendülete szorítja vissza az egységet. Ha az egység nem tudja valami miatt nem tudja megtenni a teljes távolságot, saját egységek vagy terep miatt, akkor azonnal felbontja a formációját. Ha ellenséges egységbe vagy az asztal szélébe ütközne a mozgás közben, megsemmisítettnek kell tekinteni. A győztes egység általában követi (**follow up**) a vesztest, kivéve, ha gyalogság akarna lovasságot követni, amely rohamozott a körben, és ha az egység egy több résztvevős közelharcban van. Nem őrvjögő, akadályt védő egységek dönthetnek úgy, hogy nem üldöznek.

4.6.7. Menekülő mozgás

A menekülő egység azonnal tesz egy ingyenes 180°-os fordulást, és háttal az ellenségnek, megteszi a kidobott menekülési távolságot. Ha közben tereptárgyba vagy saját egységbe érkezik, előlük nem térhet ki, de ellenséges egységbe vagy átjárhatatlan terepbe ütközne, kanyarodhat (**wheel**). Ha olyan közelharcból menekül, ahol hátba vagy oldalba is támadták, megsemmisül. Ha saját egység közepén fejezné be a mozgását, akkor a másik egység mögé kell helyezni, akkor is, ha ezzel többet mozog, mint amit mehetne. A másik egység pedig felbontja formációját, és a kör végén moráلتesztet kell tennie!

A további körökben a menekülő egység menekülési sebességgel halad az asztal saját szélé felé, amilyen gyorsan csak tud, egészen addig, míg össze nem terelődik, vagy el nem hagyja a csatateret. Az egység kanyarodhat, hogy kikerüljön más egységeket, és akadályokat, ha ezzel is növeli a távolságot, maga és az ellenséges egységek közt. Ha nem tudja elkerülni őket, vagy az egység talpainak bármelyike is érinti az asztal szélét, a teljes egységet el kell távolítani a játékból.

Ha az egység már menekült a játék során, akkor megteszi az első menekülési mozgását, és a kör végén eltávolítjuk az asztalról!

4.6.8. Üldözés (pursuit moves)

Az egységek normális esetben üldözik a menekülő ellenséget, az üldözési sebességükkel. Ha a menekülő/üldöző mozgások kidobása és lemozgása után még mindig érintkeznek a két egység, akkor a menekülőket utolérték, és lemészárolták üldözőik! A gyalogság nem üldözheti a lovasságot, amely ebben a körben rohamozott, vagy egy több résztvevős közelharc résztvevője. Nem őrzöngő, akadályt védő csapatok választhatják azt, hogy nem üldöznek.

Ha az üldöző egység egy új ellenségbe ütközik (miután az moráلتesztet dobott, ha kell neki-ld. roham reakciók!), akkor a következő körben kell lejátszani a közelharcot- még akkor is, ha az új ellenség klánja még nem volt aktív a körben! Ekkor az üldözők megkapják a +2 módosítót az üldözésért, de ha az eredeti közelharc több, mint egy körig tartott, felbomlott formációnak számítanak.

Az üldözés csak egyszeri mozgás, tehát csak egy körig üldöz az egység, de az őrzöngők addig üldözik a menekülőket, míg azokat el nem távolítják az asztalról, vagy amíg újra közelharcba nem kerülnek velük.

4.6.9. Több résztvevős közelharc (multiple unit melee)

Megesik, hogy egy egység egyszerre több ellenséggel kerül közelharcba, Amikor a több résztvevős közelharc egyik résztvevője aktív lesz, akkor az összes többi résztvevő is- a harcképes talpak harcolnak egymással. Fontos, hogy számon tartsátok, ki, és hány sebet (**hit**) okozott. Az egység mindig a rosszabb eredményt szenved el! Például: egy egység megnyeri

az egyik közelharcot, de a másikat elveszíti. Ekkor a vesztes eredményt kell nézni!

Ugyanígy, ha az egység egyik része nyert, a másik döntetlent hozott ki, akkor a győztes része nem követi a vesztest (még ha őrvöng, akkor sem), hanem a döntetlennek megfelelően tevékenykedik -viszont a vesztes ellenfele ugyanúgy visszavonul, stb! Ha egy korábban aktivált egységet a körben később megrohamoznak, akkor a rohamozók ellen harcolhat normál módon, akkor is, ha már harcolt a körben!

Ha egy egységet több oldalról is támadnak (szemből, oldalról vagy hátulról is), és közelharc eredménye miatt területvesztésre kényszerül (**push back, retire, retreat, rout**), akkor azonnal megsemmisül! Csak egy győztes egység követheti (**follow up**), a többiek helyben maradnak.

5.A kör vége

A kör befejezése:

- Először dobjatok moráلتesztet azoknak az egységeknek, akiknek ez szükséges.
- Ezután nézzétek meg a győzelmi feltételeket, hogy valamelyik fél teljesítette e őket. Ez küldetésenként változik, de van egy külön módszer is erre, lásd a győzelmi feltételek alfejezetet.
- Váratlan események meghatározása

5.1. Morál

Az egységeknek morál tesztet kell tenniük, ha az alábbi események bekövetkeznek:

- A tesztek bekövetkezhetnek rohamnál (ld. 2, 3, 4-es esetek), és azonnal dobni kell, ahogy a roham bejelentésre kerül.
- Az összeterelési kísérletek (**rally**) akkor történnek, amikor a menekülő egység klánját aktiválják.
- A többi tesztet a kör vége fázisban kell tenni. A kör végén következő tesztet egyik oldalról a másik felé haladva kell dobni, az éppen a kezdeményezést birtokló játékos döntése alapján. Ha több esemény is vált ki moráلتesztet, mindig a táblázatban magasabb számmal szereplőre kell dobni. Például ha egy egység veszít egy talpat (1-es szám a táblázatban), vagy meghal a daimyo-ja (5-ös eset) akkor ez utóbbira fog dobni!

Moráلتesztet kiváltó esemény	
1	Az egység veszít egy talpat
2	Ashigaru vagy paraszt egységeket bármilyen egység megrohamoz
3	Gyalogságot (kivéve elit vagy őrjögő) megrohamoz lovasság
4	Lőfegyveres ashigaru vagy paraszt egység rohamozni akar
5	Fővezér vagy klánvezér meghal, vagy menekül 15* cm-en belül
6	Baráti egység menekül 15* cm-en belül. Lovasság és samurájok figyelmen kívül hagynak mindenki mást, kivéve a lovasságot és a samurájokat
7	Áthaladnak (interpenetration) menekülő baráti egységek a saját egységen
8	Összeterelési kísérlet menekülő egységeknél (választható)

*=5 cm, ha közelharcban lévő egységek tesztelnek

Őrjögő egységek semmilyen ok miatt nem dobhatnak morál tesztet.

A teszt menete

Dobjatok 2d6-al, és adjátok hozzá/ vonjátok ki a módosítókat! Ha a módosított eredmény egyenlő vagy magasabb, mint az adott egység minőségétől függő átmenő értéke (**pass score**), a teszt sikerült, egyébként nem. A *módosítatlan* 12 automatikus siker, a *módosítatlan* 2, pedig automatikus bukás. Ha szamuráj vagy ronin egység dob módosítatlan 12-t, akkor őrjöngeni kezd (kivéve ha éppen összetételődés miatt dobott tesztet), a harcos szerzetesek pedig módosítatlan 11 és 12-nél kezdenek őrjöngésbe.

Morál teszt tálázat

Minőség	Átmenő érték
Elit	4+
Veterán	5+
Sorozott	6+
Újonc	7+

Morálmódosítók

+ x	Az egységhez csatolt vezér vezetési értéke
+2	Üldözés
+1	Magasabb pozíció, mint a 15*cm-en belüli ellenséges egységek vagy fedezék
+1	Generális 15*cm-en belül
+1	Hosszú dárdás, zárt formációjú gyalogságot támad szemből lovasság
+1	Ellenséges menekülő egység 15*cm-en belül
+1	<i>Hatamoto</i> tesztel
-1	Felbomlott formáció
-1	Parancsadási távolságon kívül
-1	Gyalogságot rohamozott lovasság
-1	Minden baráti egység, amelynek minősége egyenlő vagy magasabb, mint a tesztelőé 15*cm-en belül

-2	Minden elvesztett talpért az egységből
-2	Nem menekülő ellenséges egység, amely a saját egység oldala vagy háta felé néz, 15*cm-en belül
-2	Ebben a körben megölt vezér 15*cm-en belül
-2	Menekülés

*=5cm ha közelharcban van a tesztelő egység

Morálteszt eredménye

A morál teszt sikerének/sikertelenségének hatásai az alábbi táblázatból derülnek ki. A teszt okának számai alapján keressétek vissza, hogy milyen hatás érvényes az egységre!

Morál táblázat	Tesztelés oka				
	1 elvesztett talp	2 és 3 megrohamozták	4 rohamozni akar	5, 6 és 7 kritikus esemény	8 összeterelőds menekülésből
Sikeres	Semmi sem történik	Áll vagy visszahúzódik, vagy ellenrohamot indít	Roham	Semmi sem történik	Összeterelődik (rally)
1-el bukás	Megáll (halt)	Visszahúzódik (retire)	Megáll (halt)	Visszahúzódik (retire)	Elmenekült (dispersed)
2-vel bukás	Visszahúzódik (retire)	Visszavonul (retreat)	Megáll (halt)	Visszavonul (retreat)	Elmenekült (dispersed)
3-al bukás	Visszavonul (retreat)	Visszavonul (retreat)	Megáll (halt)	Menekül (rout)	Elmenekült (dispersed)
4+-al bukás	Menekül (rout)	Menekül (rout)	Visszahúzódik (retire)	Menekül (rout)	Elmenekült (dispersed)

Eredmények

Semmi sem történik (no effect)- Az egység normál módon tevékenykedhet.

Megáll- Az egység a körre az aktuális formációban megáll, és mozdulatlan marad. A következő körben is mozdulatlan marad, de fordulhat 180°-t. Nem indíthat ellenrohamot sem. Normál módon lóhet.

Visszahúzódik- azonnal megteszi a normál mozgásának felét, az ellenségtől el, de az irányába fordulva. A következő körben állva marad. A mozgás előtt lőhet.

Visszavonul- Azonnal hátra arcot csinál, és megteszi a teljes normál mozgását, a saját asztal széle felé. Ez a fordulás ingyenes. Az egység a következő körben megáll, és felbomlik formációja. Nem is lőhet.

Menekülés- Azonnal hátra arcot csinál, és megteszi a teljes menekülő mozgását, a saját asztal széle felé. Ez a fordulás ingyenes. Az egység felbontja formációját is. Az egység nem lőhet. A menekülésről bővebben a 7. fejezetben -közelharc- szólunk.

Áll vagy visszahúzódik- Az egységnek lehetősége van választani az áll, és várja a rohamot, vagy a visszahúzódik lehetőségek közt.

Ellenrohamot indít- Az egység szintén megrohamozhatja az őt rohamozót, feltéve ha erre a típusa szerint lehetősége van. Például gyalogság nem indíthat ellenrohamot lovasság ellen.

Összeterelődés- az egység összeterelődik, bármilyen formációt felvehet, és bármely irányba nézhet.

Elmenekült- Az egységet nem sikerült összeterelni, és elmenekült a csatából. Vegyétek le az asztról!

Ha egy rohamozó egység elér egy menekülő egységet, az az azonnal megsemmisül. A kör végén el kell távolítani az asztról.

A vezér elszenvedi ugyanazokat a hatásokat, amelyek a csatolt osztagát érik. Menekülő vezér nem ad morál bónuszt, de egy nem menekülő vezér csatlakozhat menekülő osztaghoz, hogy megkísérelje összeterelni őket.

Őrjöngő csapatok

Azok az egységek, amelyek őrjöngenek, kötelező lerohanniuk az előttük álló, elérhető ellenséget. Addig őrjöngenek, amíg nem tesznek egy önkéntes összeterelődés (**rally**) tesztet, vagy vissza nem szorítják őket (**push back**), vagy közelharcból elmenekülnek /visszahúzódnak /visszavonulnak. Őrjöngőknek nem kell normál morálteszteket tenni. Az őrjöngés maga nem okoz formáció felbomlást, de a rendes hatások okozhatják a formáció felbomlását normál módon.

5.2. Győzelmi feltételek

Minden kör végén nézzétek meg, hogy van e győztes. Néha ez elég nyilvánvaló, de van amikor kevésbé. Erre a szerző ajánl egy egyszerű módszert: számoljátok össze, hány egységetek van, a generális testőrségét 2-nek, a vezetési pontot 3-nak véve, és aki elvesztette az egysége 33%-át, azaz az 1/3-át, az elveszítette a csatát. (szerintem a játékosok vannak annyira kreatívak, hogy ennél jobb célt is kitalálnak, de rátok van bízva. A ford.)

Ha egyik fél sem teljesítette a győzelmi feltételeket, akkor az „felbomlott formáció” (**disorder**) jelzőket távolítsátok el az egységekről, amelyek sikeresen összeterelődtek (**rally**), és újra felvették a formációjukat.

Ezután azok a vezérek, akik nem mozogtak, mozoghatnak. Szabadon csatlakozhat, vagy hagyhat el egységeket. Ha egységhez van csatolva, amelyet még nem aktiváltak a körben, az már nem mozgatható, de a vezér tőlük függetlenül szabadon mozoghat.

5.3. Váratlan események

Miután minden vezér mozgott, dobjatok 1d6-al, hogy megnézzétek történik e váratlan esemény (**random event**)! Ha 6-ost dobtok, váratlan esemény következik be-az alábbi táblázatból kiderül, hogy mi!

Dobás	Esemény	Hatások
1	Rossz látási viszonyok	Csak közeli lőtávra (effective range) lehet lövéseket leadni a következő körben. A következő utáni körökben dobjatok 1d6-al, 4+ra eloszlik a rossz idő, nem kell többet dobni, egyébként megmarad.
2	Naplemente	A játék 2d6 körön belül befejeződik. Amikor ezt az eredményt dobjátok, megegyezhettek, hogy figyelmen kívül hagyjátok ezt az eseményt.
3	Meglepő menet	A következő körben, az első aktivált klán minden egysége megduplázhatja a normál mozgásának értékét.
4	Hősi roham	A következő körben, az első egység ami rohammal közelharcba kerül, +3 közelharci módosítót kap
5	Emberfeletti fegyelem	A következő körben az első aktivált klán minden egysége visszanyeri a zárt formációját (good order) a mozgásfázis előtt. Távolítsátok el az összes felbomlott formáció jelzőt.
6	Fanatizmus	A következő körben az összes nem közelharcban lévő, nem felbomlott formációjú samuráj, ronin, és harcos szerzetes egység az első aktivált klánból le kell rohannia a legközelebbi látható ellenséges egységet.

6. Speciális szabályok

6.1. Tüzérség

A feudális Japánban a tüzérség elég ritkán látott eszköz volt, jobbra csak ostromokhoz használták.

A tüzérség két kategóriába sorolható, könnyű és nehéz tüzérség. Az eszközt és a személyzetet 40mm x 30mm-es talpra kell tenni, de a mélysége változhat, ha az eszköz nagyobb. A tüzérséget az aktiválás szempontjából klánhoz kell csatolni. A személyzete mindig sorozott minőségű.

A könnyű tüzérség 5, a nehéz 3 cm-t mozog normál terepen, úton pedig a dupláját. A talpat lehet forgatni (**rotate**), bármely irányba nézhet- viszont a körben akkor már nem mozoghat. A tüzérség nem rohamozhat, nem üldözhet, nem menekülhet, és nem követhet. A fordulás csak visszavonuláskor engedélyezett. A forgatás mozgásnak számít. A tüzérség nem lőhet és mozoghat egy körben, de lövés után visszavonulhat (**retreat**), ha morálhatások erre kényszerítik. Amikor tüzérségnek menekülnie kell, a kezelők hátrahagyják a gépet (személyzet nem játszik több szerepet a játékban), és az az egység fogja irányítani, aki először érintkezik vele, akár ellenséges, akár baráti.

Lövés

Tüzérség lőtáv táblázat	Közeli lőtáv	Távoli lőtáv
Könnyű tüzérség	0-20 cm	20-40 cm
Nehéz tüzérség	0-30 cm	30-60 cm

A lövés ugyanúgy megy, mint a lőfegyvereknél, de más módosítókkal!

Tüzérségi módosítók			
+1	Ha a célpont lovasság	-1	Hosszútáv
		-1	Célpont fedezékben

Közelharc

A tüzérségi talpak rögtönzött közelharc fegyverrel harcolnak. Ha közelharcból elmenekülnek, akkor a személyzetet megölik, vagy elmenekül, az ellenség pedig megszerzi az eszközt. A következő körben a győztes saját aktiválása során már a tüzérséget is aktiválhatja!

6.2. Időjárás

Az időjárás hagyományosan nagy szerepet játszott a szamuráj háborúkban, mint 1572-ben, Mikata-Ga-Nata-nál, a hófödte síkon vívott

csatában, vagy 1560-ban Okehazama-nál, a hatalmas viharban. Éppen ezért célszerű kidolgozni az időjárás hatását a csatákra.

Amikor nem hadjáratot vagy konkrét forgatókönyv szerinti csatát játszatok, hanem simán leültök este egy sör mellett (☺) csatázni, meg kell határozni az időjárást.

Ehhez a csata előtt dobjatok 1d6-al, hogy meghatározzátok az évszakot (**season**). Az első kör kezdetén szép idő van (**fine weather**), de utána, minden kör elején, a kezdeményezés meghatározása előtt dobjatok 2d6-al, hogy meghatározzátok a körben aktuális időjárást.

Időjárási táblázat	Évszak		
	Tavaszi / Ősz	Nyár	Tél
Kockadobás	1-3	4-5	6
2-8	Szép idő (fine)	Szép idő (fine)	Szép idő (fine)
9	Szép idő (fine)	Szép idő (fine)	Ritkás eső (light rain)
10	Ritkás eső (light rain)	Szép idő (fine)	Köd (fog)
11	Köd (fog)	Ritkás eső (light rain)	Heves eső (heavy rain)
12	Heves eső (heavy rain)	Zivatar (thunderstorm)	Havazás (snowing)

Ha változás van az időjárásban, nézzétek meg az alábbi táblázatot, hogy kiderüljön a hatás! Ha rossz idő van (a szép időn kívül minden más annak számít), dobjatok 1d6-al (télien -1 a dobásra), és 4+ esetén visszaáll a szép idő. Ha nem sikerült, körönként dobjatok újra!

Időjárás hatása táblázat	Látótávolság módosítók	Mozgás módosítók	Harci módosítók
Szép idő	Semmi	Semmi	Semmi
Ritkás eső	Semmi	Semmi	Lövés: arquebus-1
Heves eső	30cm	Minden mozgásból -3cm	Lövés: íj-1, arquebus -2
Zivatar	25cm	Mint a heves esőnél, de a tűzesség nem mozoghat, csak forgás engedélyezett	Lövés: íj-2, nincs arquebus Közelharc: nincs roham bónusz
Havazás	20cm	Minden mozgás felezve. a tűzesség nem mozoghat,	Lövés: íj-1, arquebus -2 Közelharc: nincs roham

		csak forgás engedélyezett	bónusz
Köd	10cm	Semmi (de a parancsadási távolság 10cm-re csökken)	Semmi (de lőtáv 10cm)