

Au fil de l'Epée

A kard élé által

2014. évi változat

Játékszabály: Frederic Bey / Fordította: dr. Bánfalvi Gábor

„Hogy mivel járultak hozzá a franciák a világtörténelemhez? Számomra ez nem az 1798-as forradalmat jelenti, hanem a lovagi szellemet.” Dai Sajje

A XIII. századi hadijáték szabályok elhozzák a játékosok számára a lovagok aranykorát, ami különösen a Francia Királyság esetében találó elnevezés.

Az Au fil de L'épée – „A kard élé által” szabály rendszer a középkor legszebb időszakból választott csaták taktikai szintű megvívására használható. A korszakból eddig 39 csatát készítettünk el, ezek:

Poitiers 1356 and Formigny 1450 (*Vae Victis #26*),

Muret 1213, Bouvines 1214, Lac Peïpous 1242, and Benevento 1266 (*By the Edge of the Sword, Vae Victis #45*),

Cocherel 1364, Auray 1364, Patay 1429, and Castillon 1453 (*Swords of France, Canons en Carton,*),

Las Navas de Tolosa, 1212 (*The Cross and the Sword, Vae Victis #62*),

Brémule 1119, Taillebourg 1242, Mons-en-Pévèle 1304 and Cassel 1328 (*Royal Swords, Canons en Cartons*),

Anthon 1430 (*Vae Victis Hors Série #6*),

Varey 1325, Baugé 1421, Verneuil 1424 and Montlhéry 1465 (*Swords and Crown, Canons en Carton*),

Otterburn 1388 (*Vae Victis #78*),

Morgarten 1315, Sempach 1386 and Grandson 1476 (*Swords and halberds, Vae Victis #81*),

Neville's Cross 1346 (*Vae Victis Hors Série #10*)

Dorylée 1097 and Ascalon 1099 (*Swords and Crusade, Canons en Carton*),

Val ès dunes 1047, Varaville 1057 and Hastings 1066 (*Norman Swords, Canons en Carton*),

Trémithoussia 1191 and Arsouf 191 (*Vae Victis Collection Jeux d'Histoire*).

Bouvines 1214 and Worringen 1288 (*Swords of Sovereignty, Ludifolie Editions*).

Fortress at Dieppe 1443, Saint-Jacques-sur-la-Birse 1444 and Montlhéry 1465 (*The Dauphin & the Sword, Ludifolie Editions*).

és legutóbb Ford of Blanquetaque 1475 and Guinegatte 1479 (*The Truce and the Sword, Ludifolie Editions*).

Megjegyzés: minden már megváltoztatott fejezet >> szimbólummalvan megjelölve a margón.

Megjegyzés a szabályok jelen kiadásához: Nyíl alakú jelzés látható minden szakasznál, amelyben a korábbi kiadáshoz képest változás történt.

A jelen kiadás szabályai és pontosításai irányadók a korábban megjelentetett csaták esetében is. (Megjegyzés a ConsimWorld Fórumról #294)

A ConsimWorld fórumról idézett megjegyzések nem a szabály részei csak segíthetnek a szabályok értelmezésében.

Szabályok: Frederic BEY

I. Szabályok

0 - Általános rész

⇒ A játékot két játékos játszhatja, akik az egyes seregeket irányítják. A szabályok alkalmasak az egyszemélyes játékokra is, illetve a csatákat kettőnél több személy számára is játszhatóvá teszik. Ilyen esetben a zászlósúrak szerint oszlik meg az irányítás a játékosok között.

0.1 - Rövidítések /Hivatkozások

A „PF” rövidítés erő pontot jelöl. A „PM” mozgási pontot jelent. Az „LdV” vagy a „LOS” a látás vonalát.

0.2 A játék méret-aránya

A játékban egy forduló a valóságos csata fél órájának felel meg. A térképen található hatszög az egyik sarkától a másik sarkáig 200 méteres távolságot fed le. Egy erópont 100 embert jelképez.

0.3 Dobókocka

A játékhoz szükséges két hatoldalú dobókocka, amelyeket később 2d6-nak nevezünk, amikor mindkét kockával dobunk. Szükséges továbbá egy darab 10 oldalú dobókocka, amelyet 1d10-ként említünk. Ennek a 0 jelzése ebben a játékban zérót jelöli és nem a 10-est. A d10-et a lövés, a közelharc és a moráلتeszt esetén használjuk, míg a 2d6-ot a kezdeményezés eldöntésére.

I. Parancsnokok = Zászlósúrak és fővezér

Az azonos sereghez tartozó zászlósúrak zsetonjának háttere azonos színű (ez a játékban a "nemzeti szín"). A zászlósúr zsetonján látható címerpajzs kisebb méretben megjelenik a zászlaja alatt harcoló csapatok zsetonján, akiket ő irányíthat.

A fővezér zsetonjának megjelenése annyiban tér el ettől, hogy a seregre jellemző szín helyett, a címer színe borítja a zseton hátterét.

Minden parancsnok rendelkezik a következő tulajdonságokkal:

- bonusz érték (amellyel módosíthatja a kockadobást),
- hadvezéri érték (amely a hadvezéri viselkedést jellemzi),
- parancskiadási hatótávolság
- mozgási képesség

A zsetonok magyarázatánál adjuk meg, hogy melyik számjegy melyik képességet jelöli.

A zászlósúrak csak azokat a zsetonokat irányíthatják, amelyeken a zászlósúr címere látható, tehát csak azokat jelöltük a címerével, akik a zászlósúr zászlaja alatt harcolnak.

A fővezér nemcsak a címerével ellátott zsetonokat, hanem a seregéhez tartozó **bármelyik zsetont irányíthatja**, amely a parancsnoklási hatósugarán belül helyezkedik el. Minden egyes parancsnok zsetont folyamatosan valamely harcoló egység zsetonjával azonos mezőn kell tartani (gúlázás).

2. - Harcoló egységek

2.1 Az egységek leírása

A háttér színe (a "nemzeti szín") mutatja meg egy harcoló egység zsetonján, hogy melyik sereghez tartozik. A zsetonon látható annak a zászlósúrnak a címere, akinek a kötelékébe ez az egység tartozik.

Az egységek a következő jellemvonásokkal rendelkeznek:

- típus (fegyvernem)
- harci képesség, amit a PF érték fejez ki, ez gyakorlatilag a harcosok számához igazodik
- minőség (az emberek értéke),
- mozgási képesség, amit a PM érték fejez ki.

Egyes zsetonokon eggyel több szimbólumot látunk, amely a zseton lövési képességére figyelmeztet. A lövés hatótávolságát a lövési táblázat tartalmazza.

A jellemvonások részleteit a zsetonok magyarázatánál adjuk meg.

Példák a zsetonok adataira:

Parancsnokok:

főparancsnok

főparancsnok neve - oldalt fölül

bonusz érték – a nevével ellenkező oldalon, középmagasan lévő szám

alul lévő számok balról jobbra:

hadvezéri érték, parancsnoklási hatósugár, mozgási pontok (PM)

Egyszerű parancsnokok:

A./ Zászlósúr a zseton elülső oldala

Baloldalt fölül a zászlósúr címere, amely az irányítása alatt álló csapatokat jelöli. egyebekben a főparancsnoknál írtakkal egyezik.

B./ Helyettesítő-parancsnok - a zászlósúr zsetonjának hátsó oldala (a 7.6 szabály szerint) a meghalt parancsnok helyettesítésére szolgál.

Egységek:

A bal felső sarokban a zászlósúr címere látható

A jobb felső sarokban a fegyvernem rövidítése (a játékban az egység típusa)

Bal alsó sarokban látható számjegy: harcérték (PF)

Alul közepén: minőség

Jobb alsó sarokban: mozgási érték (MP)

Lövésre képes egységek esetében a bal alsó számjegy felett fehér pötty (vagy csillag) jelzi ezt a képességet.

Az egységek hátoldalán vastag fehér csík jelöli az egység kifáradt állapotát.

A fegyvernemek:

lovagok (lóháton vagy gyalogosan a zsetonon látható rajz szerint)

íjászok

számszeríjasok

tüzérség

könnyűlovasság

hivatásos katonák

népfelkelők (milícia)

2.2 Az egységek típusai

⇒ Az egység típusa meghatározza a hatékonyságát (V.ö.: a közelharcok táblázatában közölt adatokkal). A harcoló egységeknek többféle típusa létezik, bár kétségkívül nem mindegyik szerepel valamennyi csatában.

lovagok (Ch)
hivatásos katonák, vagy harcosok (Ha)
könnyűlovasság (Cl)
svájciak (Su)
pikások (Pi)
könnyűgyalogság (Li)
népfelkelők vagy milicisták (Mi)
íjászok (Ar)
számszeríjászok (Ab)
Arquebusiers (Aq) korai puskások
Tüzérség (At)

⇒ Az Ar, Ab és At jelzéssel ellátott egységek képesek löni. Egyes könnyűlovás (Cl) és Könnyűgyalogos (Li) egységek szintén képesek erre, a kivételeket az egyes forgatókönyvek tartalmazzák.

A zsetonon látható rajz meghatározza, hogy az egység gyalogosan vagy lóháton harcol. A gyalogosan harcoló egységeket rendszerint gyalogságnak nevezzük, míg a lovon harcolókat rendszerint lovasságnak. (A tüzérségre egyik csoportba sem tartozik).

Az egység állapotának változását zsetonnal lehet jelölni. Így külön („Remonte”) zseton használatával kifejezhetjük, ha a gyalogosok lóra szálltak. Ennek a pontos menetét a 8.4 szabály írja le.

2.3 A fáradtság és a szervezetheztség szintjei

A folytonos közelharc vagy lövés következtében az egység kifáradhat. Ilyen esetben az egységet a hátoldalára fordítjuk, és ezzel jelöljük a kifáradást. A folyamatos harc illetve lövés következtében az egység elbátortalanodhat, vagy megfuthat. Ezeket az állapotokat külön zsetonokkal jelöljük.

2.3.1 A fáradtság szintjei

Ennek megfelelően az egység - a fáradtsága szintjétől függően - lehet:

- friss, ezt a zseton előlapja fejezi ki;
- fáradt, ezt a zseton hátoldala mutatja.

2.3.2 A szervezetheztség szintjei

Függetlenül attól, hogy friss vagy fáradt, az egységet a szervezetheztség három állapotának egyikében van.

- bátor (külön jelölő nélkül)
- elbátortalanodott („decourage” zseton jelzi)
- menekül („deroute” zseton jelzi).

3. Menetirány (vagy arcvonal)

A menetirány (vagy arcvonal) szabálya érvényes minden egységre, a menekülő egységek kivételével. Annak következtében, hogy az egységeknek mindig valamely irányba kell nézniük, kihat az egységek mozgására és harcára. Az egység arcvonala mindig a hatszög valamelyik oldalfala felé fordul.

Gyalogság és lovasság:

Az egység arcvonala elé eső három hatszög az egység előtt található, míg a három másik az egység mögött van.

Tüzérség:

Az egység előtt egyetlen hatszög van, amely felé az egység arcvonala néz. Az összes többi hatszöget úgy tekintjük, mintha mögötte volna.

Parancsnokok:

A parancsnokok esetében nincs jelentősége a menetiránynak.

Menekülő Egység:

Nincs menetiránya (vagy arcvonal): se előtte, se mögötte.

4. Ellenőrzési Zóna

Ebben a játékban nincsen ellenőrzési zóna. Nem szükséges az egységnek megállnia akkor, ha érintkezésbe kerül egy ellenséges egységgel. Pusztán arra van szükség, hogy az egység megfizesse azt a mozgási pontban

jelentkező többletet, ami akkor merül fel, ha megváltoztatja az arcvonalát, vagy elhagyja a hatszöget (V.ö. 8.2 és 8.3).

⇒ Akár a mozgási fázis során, akár közelharc eredményeként, bármikor be lehet lépni vagy visszavonulni egy ellenséges egység arcvonala előtt fekvő hatszögbe, még akkor is, ha közben éppen kilépünk egy másik egység arcvonala előtti hatszögből. Azonban a 8.3 pontban meghatározott, mozgási pontban fizetendő felárat figyelembe kell venni.

5. Gúlázás

5.1 Gúlázás általános szabályai

Egy hatszögben egyszerre legfeljebb egy harcoló egység, továbbá korlátlan számú parancsnok tartózkodhat. A szabály megtartását csak a mozgási fázis végén kell ellenőrizni. Ennél fogva mozgás közben át lehet haladni a baráti egységen.

A parancsnok egységet a mozgása végén mindig gúlázni kell egy harcoló egységgel. A főparancsnokot a sereg bármelyik egységével lehet gúlázni, a zászlósurakat azonban csak azokkal az egységekkel, amelyek a közvetlen irányítása alatt állnak.

>>5.2 Különleges helyzetek

5.2.1 Tüzérség gúlázása

Egy tüzér zseton gúlázható egy gyalogos egységgel.

Amikor egy tüzér zsetont egy gyalogos egységgel gúlázunk, akkor a harcértékét közelharc esetén, (de csak védelemben) a gyalogság harcértékéhez adjuk.

A kockadobás módosító meghatározásakor, védelemben a két gúlázott egység közül a gyengébbiknek a minőségét vesszük figyelembe, míg támadásban a gyalogságét.

5.2.2. Gúlázás külön szabályai egyes forgatókönyvek esetében

Egyes forgatókönyvek megengedik, hogy egynél több harcoló egység álljon azonos mezőben. Ezek különleges helyzetek, amelyeket a forgatókönyvek rendeznek.

Visszaható megjegyzés: Emlékeztetőül (mivel ez eredetileg nem a forgatókönyv része volt, hanem a szabályok korábbi kiadásához tartozott) a Bouvines mellett vívott csata esetében két – azonos címerrel ellátott - milícia (Mi) zseton állhat azonos hatszögben. Továbbá két azonos típusú (de bármelyik típusból) és azonos címerű harcoló egység állhat azonos mezőn a Las Navas de Tolosa csatában. Lásd a csaták forgatókönyveit.

5.2.3 Gúlázás és arcvonal

Ha egy - nem menekülő - egység gúlába kíván helyezkedni egy másik egységgel, akkor automatikusan igazodik annak az arcvonalához.

5.2.4 Gúlázás és mozgás

Ha az egység gúlába akar telepedni egy másikkal (akármelyikük lesz felül, ez a játékos választása), vagy az egység el akarja hagyni a gúlát, egy további mozgási pontot kell költenie ezért. Ha már gúlában állnak, akkor mindkét egység további büntetés nélkül mozoghat együtt, mintha csak egy zsetonná egyesültek volna. Ez mindaddig lehetséges, amíg a teljes mozgás idejére együtt maradnak, (azonos kiindulási mező, azonos útvonal, azonos érkezési mező). Mozgás közben szabadon megváltoztathatják az elhelyezkedésüket a gúlában, de nem tehetik meg ezt, ha nem mozogtak.

5.2.5 A gúlázás hatása a lövésre és a közelharcra

Ha két lövészi képességgel rendelkező egységet gúlázunk, akkor csak a felül elhelyezkedő lőhet, **kivéve ha az egyik agyú (ebben az esetben mindkettő lőhet)**. Közelharcban összeadódik a gúlában álló egységek harcértéke, de a két egység közül a gyengébb minőségűnek a (minőség) értékét használják. Amíg gúlában állnak, addig a két egységet egyetlen zsetonnak tekintjük a közelharc, a roham és a lövés hatása szempontjából.

Ha valamely egység a közelharc eredményeként kerül gúlába egy másik egységgel, és ebben a helyzetben, ugyanabban az aktivációs fázisban újabb támadás éri, akkor nem vesz részt a közelharcban, de annak minden következményét viseli (V.ö. 10.). A gúlában elhelyezkedő két egységnek együtt kell visszavonulnia vagy előrenyomulnia a közelharc eredményeként, ha ilyen helyzetben kerülnek, kivéve, ha a visszavonulás esetén a gúlázási határérték megakadályozza ezt.

Példa: A játékos a gúlából vissza tudja vonultatni az egyik egységét abba a mezőbe, amelyet egy azonos típusú egység már elfoglalt, a másik egységet a helyén hagyja, és ezért a szervezetlenség egy további szintjére esik vissza.

5.2.6 A gúlázás hatása az elbátortalanodásra és a menekülésre

Ha két gúlázott egység menekül, akkor a játékos választása szerint menekülhetnek együtt, vagy szétválhatnak.

Amíg gúlában állnak, addig a két egység egyetlen zsetonnak számít a gyülekeztetési kísérlet szempontjából (tehát egyetlen kockadobás elegendő ráadásul a két egység közül a jobb minőségű értékével, lásd 12.3). A menekülő egység gúlába léphet egy nem menekülő egységgel, amennyiben ez nem ütközik az adott forgatókönyvnek a gúlázásra vonatkozó előírásába. Ilyen esetben a másik egységnek nem kell minőségi tesztet végeznie, ahogy azt áthaladás esetére a 12.2 szabály előírja.

6. A játék lefolyása

„A Kard élén” sorozatba tartozó csaták, a forgatókönyvekben meghatározott számú fordulóból állnak. Minden forduló 5 fázisra oszlik, melyeke A-tól E-ig terjedően jelölünk.

⇒ Mindegyik forgatókönyv megszabja, hogy az adott csatában melyik tábor a támadó, és melyik a védő. Ennek a fogalomnak azonban csak az íjászoknak és a tüzérségnek a B fázisban zajló lövése szempontjából, a sorrend meghatározásánál van jelentősége. Poitiers és Formigny esetében a támadó fél mindig a francia, a négy új csata esetében viszont az a fél lesz a támadó, akit a forgatókönyv ekként jelöl.

A. fázis - A parancsnokság ellenőrzése

Mindkét játékos ellenőrzi, hogy minden egyes egységük a parancsnokaik parancskiadási hatótávolságán belül áll-e.

Azokat, amelyek nincsenek a hatótávolságon belül, úgy tekintjük, hogy nem jutnak el hozzájuk a parancsok ebben a körben, ezt elégett oklevelet ábrázoló zsetonnal jelöljük. A többieknek, akiket a parancsnok „az ellenőrzése alatt tart” (=in command), lehet parancsot kiadni a forduló hátralévő részében.

Mindkét játékos kiteszi az „Au Repos” (pihenő) feliratú zsetonokat azokra az egységekre, amelyeket pihentetni kíván ebben a fordulóban (11.2).

Megjegyzés: a parancsnoki hatótávolság szempontjából a fővezérek ugyanúgy tekintendők, mint az egyszerű zászlósurak. Csak a saját zászlójuk (címerük) alá tartozó csapatok állapotára hatnak.

B fázis – A tüzérség és az íjászok lövése (V.ö.: 9.)

Minden játékos, akinek van a seregében íjász vagy ágyú, lövethet velük ebben a fázisban, (ha nem mozognak) azzal a feltétellel, ha nem állnak ellenséges egységgel szomszédos hatszögben.

⇒ Attól függően, hogy a két seregben milyen egységek vannak, a következő sorrend szerint lőhetnek:

- a támadó játékos lő az ágyúival, és azonnal alkalmazza a lövés eredményét,
- a védő játékos lő az ágyúival, és azonnal alkalmazza a lövés eredményét,
- a támadó játékos lő az íjászaival, és azonnal alkalmazza a lövés eredményét,
- a védő játékos lő az íjászaival, és azonnal alkalmazza a lövés eredményét,

Figyelem ebben a fázisban csak a tüzérség és az íjászok lőhetnek. Bármilyen más típusú egység (mint pl.: a számszerű íjászok) nem lőhetnek ebben a fázisban.

C. Fázis – Kezdeményezés és a parancsnokok aktiválása (V.ö. 7.)

Általános elvként azt határozhatjuk meg, hogy a két tábor parancsnokait a parancsnoki értékük alapján felváltva aktiváljuk, kezdve a legkisebb értékűvel és az értékük növekvő sorrendjében haladunk. Ebbe a rendbe illeszkednek a kérdéses fordulóban erősítésként érkező parancsnokok. A játékosok felváltva aktiválják a parancsnokaikat abban az esetben is, ha a két oldalon azonos parancsnoki értékű zsetonok között kell a sorrendet kialakítani. (V.ö. a később olvasható példával)

Különleges helyzetek:

- Ha egy seregben több parancsnoknak megegyezik az értéke, akkor az a játékos dönt az aktiválásuk sorrendjéről, aki azt a sereget irányítja.
- Ha mindkét seregben több parancsnoknak megegyezik a parancsnoki értéke, akkor az a fél kezd, amelyiknél a fővezérnek kisebb a bonusza.

Az aktiválásnak ezt a rendjét módosíthatja a kezdeményezés. Mindkét játékos dob 2d6-tal és hozzáadja a fővezér bonuszát, végül összehasonlítják az eredményt.

- **C.1. Ha az eredmények megegyeznek:** akkor egyik parancsnok sem szerezte meg a kezdeményezést. A két sereg parancsnokait a megszokott módon, felváltva aktiváljuk, a parancsnoki értékük növekvő sorrendjében.

- **C.2. Ha a különbség 1 és 3 között van:** akkor a nagyobb eredményt elérő játékos megszerezte a kezdeményezést, és azonnal aktiválja a választása szerinti egyik parancsnokot. Ezt követően visszatérünk az aktiválásnak a parancsnoki érték növekvő sorrendje szerinti aktiválás rendjére. (Azt a parancsnokot, akit elsőnek aktiváltunk nem lehet másodszor is aktiválni.)

- **C.3. Ha az eredmény 4 és 7 közé esik:** akkor a nagyobb eredményt elérő játékos megszerezte a kezdeményezést, és azonnal aktiválja a választása szerinti egyik parancsnokot. Azután kiválasztja az egyik parancsnokot az ellenséges seregből (ez lehet akár a fővezér is), akit a másik félnek azonnal aktiválnia kell. Ezután visszatérünk az aktiválás megszokott rendjére. (Azt a parancsnokot, akit elsőnek aktiváltunk nem lehet másodszor is aktiválni.)

- **C.4. Ha az eredmény több mint 8:** akkor a nagyobb eredményt elérő játékos megszerezte a kezdeményezést, és azonnal aktiválja a választása szerinti egyik parancsnokot. Azután kiválasztja az egyik parancsnokot az ellenséges seregből (ez lehet akár a fővezér is), akit a másik félnek azonnal aktiválnia kell. Kiválaszt továbbá egy másik parancsnokot az ellenség seregből (lehet akár a fővezért is), akit az egész forduló során nem lehet aktiválni. Helyezték az „INACTIF” feliratú zsetont a kiválasztott parancsnokra. Ezután visszatérünk az aktiválás megszokott rendjére. (Azt a parancsnokot, akit elsőnek aktiváltunk nem lehet másodszor is aktiválni.)

D. fázis – Mozgás és harc (V.ö. 8., 9. és 10.)

A „C.” fázisban meghatározott sorrend szerint a játékosok felváltva aktiválják a parancsnokaikat. Az aktivált parancsnok zsetonjai mozoghatnak és harcolhatnak. Ha elfogytak az aktiválható parancsnokok, akkor a mozgási és harci fázisnak vége. Minden egyes aktivált parancsnokkal kapcsolatban - az a játékos, aki irányítja (akit most „aktív” játékosnak fogunk nevezni, szemben a másik az „inaktív” játékosal) - a következőket teheti:

D.1 Mozoghat az aktivált parancsnokkal és a parancsnok ellenőrzése alatt álló (in-command) egységekkel, az egyes zsetonok mozgási képességének korlátain belül, továbbá lovasrohamokat határozhat el.

D.2 Lövethet: az aktív játékos minden olyan egysége lőhet, amely rendelkezik ilyen képességgel és nem áll közvetlenül ellenséges egység mellett.

D.3 Közelharcokat jelenthet be a szomszédos ellenséges egységekkel szemben.

D.4 Kiértékelheti a közelharcokat. Ennek sorrendjét az aktív játékos határozza meg, de a lovasrohamokkal kell kezdenie. A közelharcokat a következő rend szerint értékeli ki (részletes leírása a 10.5 pontban):

1. Védekező lövéseket adhatnak le az inaktív játékos olyan egységei, amelyek rendelkeznek lövészi képességgel, és olyan ellenséges egységre céloznak, amely közelharcban támadja őket.
2. Támadó lövéseket adhatnak le az aktív játékos olyan egységei, amelyek rendelkeznek lövészi képességgel, és olyan ellenséges egységre céloznak, amelyet közelharcban támadnak.
3. Közelharc.

Mindhárom lépésnek a hatásait azonnal érvényesítjük a játéktáblán.

D.5 Mozgathatja a parancsnoki ellenőrzés alól kikerült (non-commanded) egységeket a legfeljebb a mozgási képességük feléig terjedő mértékben (felfelé kerekítve), a parancsnokuk irányába. Ezek az egységek azonban nem bocsátkozhatnak közelharcba vagy távolsági harcba. (V.ö. 7.4)

E. Gyülekeztetés (V.ö. 11. és 12.)

Azokat a kimerült egységeket, amelyek nem mozogtak, nem lóttek, és nem bocsátkoztak közelharcba, visszafordíthatjuk az alap oldalukra, ha lövés célpontjává sem váltak a fordulóban. Azok az egységek jöhetnek itt szóba, amelyeket az „A. fázisban” az „Au Repos” (pihenés) zsetonnal jelöltünk meg. Az „Au Repos” zsetont már a fázis során azonnal eltávolítottunk volna, ha olyan esemény történt volna, amely törli a hatását. V.ö.: 11.2)

Ezután

- megkísérélheti az elbátortalanodott és a menekülő egységek gyülekeztetését;
- azok a menekülő egységek, amelyek bukták a tesztet menekülési mozgást végeznek;
- Ezzel a forduló véget ér és a forduló jelzőt előre mozdítjuk.

Példa a C. és D. fázisra:

Arsufi csata 5. forduló. Az „A” fázisban ellenőrizték a parancsnoki befolyást. Ezután dobtak a kezdeményezésre. A kereszties fél dob 2d6-tal az eredmény 9, ehhez 3-at ad oroszlánszívű Richárd bonusza miatt, így a végeredmény összesen 12. Szaladin seregének a 2d6 dobása 2 eredményt hoz, ami Szaladin 2 bonuszával együtt 4 végeredményt ad. A két eredmény közti különbség több mint 8, ezért a C.4 alatt irtakat kell alkalmazni, és a keresztiesek szerzik meg a kezdeményezést.

Ennek megfelelően a Kereszties fél azonnal aktiválja a választása szerinti vezért. Választása Robert de Sablé, így a parancsnok címerét viselő valamennyi csapattal mozoghat, és közelharcba bocsátkozhat, a szabályok adta korlátok figyelembe vételével (V.ö. a 7. szabályban a parancsnoki ellenőrzés alatt álló és az alól kikerült csapatok eltérő képességeit.).

A Kereszties játékos ezt követően megjelöli Szaladint, hogy az ellenfélnek ezt a parancsnokot kell legközelebb aktiválnia, majd Mir Arkhur Aslamot, olyan parancsnokként, akit az ellenfél a soron következő fordulóban egyáltalán nem aktiválhat. Ennek jeléül ráhelyez egy inaktív parancsnok jelölőt a zsetonra. A másik játékos ennek megfelelően most Szaladint aktiválja, aki mozoghat, és közelharcba bocsátkozhat valamennyi olyan egységgel, amely a 3 hatszögnyi parancsnoki hatókörében tartózkodik. Szaladin a fővezért, így nem csak a saját címerével jelölt egységeket irányíthatja, hanem a seregének bármelyik egységét, amely megfelelő távolságra áll tőle.

Ezután a játékosok visszatérnek a parancsnokok aktiválásának megszokott rendjéhez, amely a növekvő parancsnoki érték alapján zajlik. Egyetlen olyan parancsnok maradt a két seregben, amelynek a parancsnoki értéke 1, ez Alam al-Dîn Sulaymân. Ezért a szaracénokat irányító játékos mozoghat és harcolhat valamennyi olyan egységgel, amelynek zsetonján az ő címere látható. Ezután következik az a három megmaradt zászlósúr, akinek a parancsnoki értéke 2. Neveik: Henri de Champagne, Garnier de Naplouse and Al-Afdal. Mivel mindkét seregben van közülük, az a sereg kezdhet, amelyiknél a fővezérnek kisebb bonusszal rendelkezik, ami Szaladin seregét jelenti. A szaracén játékos ezért aktiválhatja Al-Afdalt. Ezt követően a kereszties játékos aktiválhatja Henri de Champagne, Garnier de Naplouse zászlósúrait, abban a sorrendben, ami neki tetszik. Ezután a 3 parancsnoki értékkel rendelkező zászlósúrok aktiválása következik: Guy de Lusignan, Jacques d'Avesnes, Al-'Ádil és Ala al-Dîn. Mivel mindkét seregbe tartoznak közülük, ismét a kisebb főparancsnoki bonusszal rendelkező szaracén sereg kezdhet. Ekkor szabadon választhat a két egyenlő parancsnoki értékkel rendelkező zászlósúr közül. Azt követően, hogy aktiválta Ala al-Dînt, a kereszties játékos kerül sorra, és ő is szabadon választhat Guy de Lusignan, Jacques d'Avesnes aktiválása közül. Tegyük fel, hogy Guy de Lusignan aktiválta. Ezt követően a szaracén játékos aktiválhatja Al-'Ádilt, majd a kereszties játékos Jacques d'Avesnest. Végül sor kerül az egyetlen 4 parancsnoki értékkel rendelkező parancsnok Oroszlánszívű Richárd aktiválására. A szabályok szerint a kereszties játékos mozoghat, és közelharcba bocsátkozhat nemcsak a Richárd címerét viselő zsetonokkal, de az egész seregének - Richárdtól 4 hatszögnél nem messzebb álló - valamennyi egységével, hiszen az oroszlánszívű a sereg főparancsnoka. A forduló csak akkor fog véget érni, ha már aktiválták az egyetlen 5 parancsnoki értékkel rendelkező zászlósúr – Hugues de Bourgoigne – egységeit is.

7. Parancsnoklás

7.1 általános szabályok

A parancsnok csak akkor mozoghat, ha aktiválták. A parancsnoknak a mozgását egy saját címerét viselő egységgel közös hatszögben kell befejeznie. A fővezérnek pedig a sereg bármelyik harcoló egységével közös hatszögben.

Ha a parancsnok valamennyi egységét megsemmisítették, akkor a parancsnokot eltávolítjuk a játékból, kivéve, ha ő a fővezér.

- Ha az utolsó egységét közelharcban megsemmisítették, akkor a parancsnok fogságba esett.
- Ha az utolsó egységét lövésekkel semmisítették meg, a parancsnok akkor esett fogságba, ha az egységet bekerítették. Egyébként meghalt. (V.ö. 7.5.)

Ha az utolsó egységével együtt elhagyta a térképet, akkor ép és egészséges (vagyis sem nem fogoly, sem nem halott), még akkor is, ha az egysége menekült.

Kivétel: Ha a fővezér aktivál egy olyan egységet, amely nem a fővezér címerét viseli, és amely gúlában áll egy parancsnokkal, akkor ennek a parancsnoknak az egységgel kell mozognia. Ekként megtörténhet, hogy ez a parancsnok kétszer mozog ebben a körben. Ha azonban a fővezér áll gúlában egy másik parancsnok címerét viselő egységgel, amelyet a parancsnok lövésre, közelharcra, gyülekezésre aktivál, vagy „Au Repos” (pihenés) jelzőt helyez rá, akkor a fővezért nem mozoghat ezzel az egységgel.

7.2 Az egységek parancsnoklása

A harcoló egység a parancsnok ellenőrzése alatt áll („in command”), tehát megkapja a parancsokat az egész forduló idejére, amennyiben a parancsnoklás ellenőrzését jelentő „A.” fázisban megfelelő távolságon belül állt ahhoz a parancsnokhoz, akinek a címerét viseli. Például az 5 értékű parancsnoki hatótávolság azt jelenti, hogy nem lehet több 4 hatszögnél az egység és a parancsnok között (az a mező, ahol a parancsnok áll, nem számít bele ebbe). Ezt a hatótávolságot sosem befolyásolja az ellenséges egységek jelenléte, vagy a terep bármilyen típusa.

Minden más esetben a harcoló egység kívül került a parancsnok irányításán. (out of command)

Aktiválás:

- Ha a parancsnokot aktiválták (lásd: 6.), akkor minden egysége akciókat hajthat végre. A lehetséges cselekvések attól függően térnek el egymástól, hogy a parancsnokának ellenőrzése alatt áll-e az egység (in command) vagy sem (V.ö.: 7.3. és 7.4.)
- Amikor egy fővezért aktiválnak, akkor minden a címerével jelölt egység, továbbá a seregének valamennyi a parancsnoki hatókörén belül található egysége akciókat hajthat végre. A lehetséges akciók attól függően térnek el egymástól, hogy a parancsnokának ellenőrzése alatt áll-e az egység (in command) vagy sem (V.ö.: 7.3. és 7.4.)
- Ebből következően lehetséges, hogy valamelyik harcoló egység két akciót fog egy forduló során végrehajtani, egyszer a parancsnok aktiválásakor és egyszer a fővezér aktiválásakor.
- A parancsnok hatótávolságán kívül rekedt egység nem hajthat végre olyan akciókat, amelyek a parancsnoki hatótávolságon belül álló egységek számára vannak fenntartva, még akkor sem, ha a fővezér parancsnoki hatáskörén belül áll. Azonban az utóbbi esetben a második aktiválásakor is végrehajthatja a parancsnoki ellenőrzésen kívül került egységek számára megengedett akciókat (V.ö. 7.4.)

Magyarázat: Aktiválása esetén a fővezér **a saját mozgása előtt** aktiválhatja a parancsnoki hatókörén belül álló valamennyi egységet.

7.3. Parancsnoki ellenőrzés alatt álló egységek (in-command units)

Azok a harci egységek, amelyek megfelelő távolságra állnak a parancsnokuktól ahhoz, hogy ellenőrzése alatt maradjanak, a következő sorrendben hajthatnak végre akciókat parancsnokuk aktiválása alkalmával a D. fázisban. Ugyanez vonatkozik a fővezér parancsnoki hatótávolságán belül álló egységekre is, a fővezér aktiválása esetén:

- mozoghatnak a mozgási képességük keretén belül;
- lehetnek, amennyiben ilyen képességgel rendelkeznek és nem állnak közvetlenül ellenséges egység mellett;
- támadó tüzet vezethetnek, és közelharcot kezdeményezhetnek, ha közvetlenül ellenséges egység mellett állnak.

7.4 A parancsnok ellenőrzése alól kikerült egységek (out of command)

Parancsnokuk aktiválását követően, a parancsnokuk ellenőrzése alól kikerült egység a következőket teheti:

- a mozgási képessége feléig (töredéket felfelé kerekítve) mozoghat a saját zászlósura felé, akinek a címerét viseli. A fővezér felé csak abban az esetben, ha a fővezér címere látható az egység zsetonján. Az egység mozgásának a parancsnokhoz közelebb fekvő hatszögön kell befejeződnie;
- egyáltalán nem mozog.

A parancsnoki ellenőrzés alól kikerült egység egyáltalán nem lőhet, és nem kezdeményezhet közelharcot (B. és D. fázis). Ha közelharcban megtámadják, akkor védekezésként adhat le lövéseket, illetve a megszokott módon védheti magát.

7.5 A parancsnokok fogságba esése, megsebesülése és halála

A közelharc vagy lövések eredményeként a parancsnok megsebesülhet, meghalhat, vagy fogságba eshet. (V.ö. a lövés és közelharc táblázat eredményeivel.)

A végeredményre kihat annak az egységnek az állapota is, amellyel a parancsnok gúlában áll:

- Ha közelharc eredményeként semmisül meg az egység, amellyel a parancsnok gúlában állt, akkor a parancsnok annak az egységnek a fogságába esik, amely a megsemmisülést okozta;

- Ha lövés hatására semmisül meg az egység, amellyel a parancsnok gúlában állt, akkor a parancsnokot azonnal áthelyezzük a címerét viselő legközelebbi egységre, illetve a fővezér esetében a sereg legközelebbi egységére. Ha azonban a megsemmisített egysége körül volt zárva, akkor a parancsnok az előző ponttal egyezően, fogságba esett. Ha nincs a játékban további egység, amely a címerét viseli, akkor a parancsnokot halottnak tekintjük (V.ö. 7.1)

- Ha menekül az egység, amellyel a parancsnok gúlában áll, akkor a parancsnok vele tart a menekülésben, nem hagyhatja el a következő aktiválását megelőzően.

- Ha a menekülő egység, amelynél jelen van a parancsnok, megsemmisül, mivel a menekülő mozgás nem hajtható végre, a parancsnok automatikusan fogságba esik, ha az egység körül van véve.

Magyarázat: Ha a menekülő egység, amellyel a parancsnok gúlában áll, azért semmisül meg, mert menekülése során elhagyja a csatateret, a parancsnokot azonnal áthelyezzük a legközelebbi, címerét viselő egységre, illetve fővezér esetén a sereg legközelebbi egységére, ha a címerét viselő egységek mindegyike megsemmisült. Ha egyetlen ilyen egység sem áll rendelkezésre, akkor a parancsnokot eltávolítjuk a játékból, de éppnek, és egészségesnek tekintjük, tehát sem nem halt meg, sem nem esett fogságba. Ugyanezt a rendet követjük, ha a parancsnok egysége azért semmisül meg, mivel nem tudott visszavonulni, kivéve, ha teljesen be volt kerítve. Ha egy elfogott parancsnok azért hagyja el a táblát, mert az őt elfogó egység lemenekült a térképről, akkor a parancsnok fogságban maradt és nem térhet vissza a játékba. Végül, ha a gúlában több parancsnok található, akkor a helyzetüket külön-külön kell vizsgálni.

7.5.1 A parancsnok fogságba esése

A fogságba esett parancsnokot az alá az egység alá helyezzük, amelyik elfogta. A parancsnok nem hagyhatja el a gúlát. A parancsnok csak azon a módon szabadítható ki, ha később egy baráti csapat megsemmisíti azt az egységet, amely elfogta (az előző folyamat visszafordítva). Ha egy parancsnokot olyan pillanatban szabadítanak ki, amikor már a címerét viselő valamennyi egység megsemmisült, akkor eltávolítjuk a játékból, de úgy tekintjük, hogy épp és egészséges, tehát sem fogságba nem esett, se meg nem halt.

7.5.2. A parancsnok megsebesülése

Helyezzünk „chef blessé” (megsebesült parancsnok) zsetont a parancsnok zsetonjára. A parancsnok képességei azonnal a jelölőn látható új képességek szerint változnak. A kérdéses parancsnok következő sérülése azonnali halálhoz vezet.

7.5.3 A parancsnok halála esetén zsetonját azonnal eltávolítjuk a tábláról.

7.6 Parancsnok és fővezér helyettesítése

A parancsnokok helyettesítése azonnal bekövetkezik. Rendje a következő:

- Ha a parancsnok megsebesült „chef blessé” (megsebesült parancsnok) zsetont helyezünk a zsetonjára, ezen a parancsnoki hatótávolság és a mozgási képesség kevesebb, mint az eredeti érték volt.
- Ha a parancsnok meghalt, akkor a parancsnok helyettesítésére a zseton hátoldalát használjuk. A helyettesítő parancsnokot azonnal - a címerét viselő - valamelyik harci egységgel gúlázzuk. Ha ezek mindegyike megsemmisült erre az időpontra, akkor a helyettesítő parancsnok nem lép játékba.
- Ha a parancsnok fogságba esett, akkor használjunk egy eredendően parancsnok-helyettesítésre készített zsetont, a tartalék zsetonok közül. A kiválasztott zsetonnak a fogságba esett parancsnokkal lehet azonos a mozgási képessége, de a parancsnoki hatótávolságának kisebbnek kell lennie. Az új parancsnokot helyezzük azonnal a parancsnoksága alá tartozó valamelyik zsetonra. Az eredeti parancsnoki zseton azzal az ellenséges zsetonnal marad, amely fogságba ejtette.

Ha az eredeti parancsnokot kiszabadítják, akkor a következő forduló elején lép a helyettes zseton helyére. (ConsimWorld Fórum #239 üzenet)

- Ha a helyettesítő parancsnok meghal, vagy fogsága esik, akkor ugyanazzal a zsetonnal pótoljuk. Tehát egyszerűen feljegyezzük a győzelmi pontokat, majd a már használatban lévő zsetont ismét felhasználjuk.
- Ha a fővezér esik el, vagy fogságba kerül, akkor az előzőekben írtak szerint helyettesítjük, mint a saját zászlója alá tartozó egységek parancsnokát. Ettől azonban nem válik automatikusan fővezérré. A Baráti parancsnokok közül az válik fővezérré, aki a legnagyobb hadvezéri értékkel rendelkezik (zsetonon alul baloldalt található szám). Az új rangját azzal fejezzük ki, hogy zsetonjára helyezünk egy pót-fővezér jelölőt. Ettől a pillanattól kezdve az új fővezér rendelkezik a fővezér minden tulajdonságával, ami a harcoló egységek irányítását illeti.

8. Mozgás

8.1 A mozgás általános szabályai

Az aktivált parancsnok és az ellenőrzése alatt álló zsetonok felhasználhatják teljes mozgási képességüket vagy annak egy részét. A mozgásban lévő egységnek a következő hatszögbe való belépés, mozgási pontok (MP-k) meghatározott mennyiségébe kerül. A terep okozta MP költséget a **Terephatás táblázat** adja meg. A mozgási pontok nem vihetők át egyik fordulóról a másikba. Az egység mozgását be kell fejezni, mielőtt a következő egység megkezdhetné a mozgását. Az egység csak az arcvonala elé eső három hatszög valamelyikén keresztül haladhat előre. A tüzéség, amelynek csak egyetlen hatszög esik az arcvonala elé, csak ezen keresztül haladhat előre.)

Kivétel: ez a megkötés nem érvényes a parancsnok zsetonokra.

Csak a mozgási fázis befejeztével kell ellenőrizni a gúlázási határérték betartását, tehát a mozgás befejezésekor nem lehet több zseton egy hatszögben, mint amit a szabályok megengednek. Amíg a gúlázás határértékét nem sérti, addig minden esetben megengedett egyetlen hatszöget előre haladni az arcvonala megváltoztatása nélkül, függetlenül a terep költségeitől, kivéve, ha az adott terep teljes egészében kizárja annak az egységnek a belépését (ez utóbbit a Terephatás táblázat „NM” rövidítése jelzi.)

8.2 Az arcvonala megváltoztatása (elfordítása)

Bármely zseton jogosult megváltoztatni (elfordítani) az arcvonala a mozgás megkezdésekor, vagy a mozgás során, vagy annak befejezésekor. Az arcvonala elfordítása a hatszögön belül a szabályok szempontjából mozgásnak minősül, különös tekintettel a lövés szabályaira.

Az arcvonala elfordítása egy ellenséges egység arcvonala elé eső hatszögben két mozgási pontot emészt fel, megtett hatszög oldalanként.

A parancsnok zsetonok elfordítása egyáltalán nem igényel mozgási pontot.

8.3 A harcérintkezés megszakítása és visszavonulás

Az ellenséges egység arcvonala előtt tartózkodó egységnek egy további MP-ot kell költenie a hatszögből történő kilépésre, ami nem számít bele az arcvonala elfordításának költségébe, ha az is szükségessé válik.

Bármely egység jogosult arra, akár közvetlenül ellenséges egység mellett áll, akár nem, hogy egyetlen hatszögnyit visszavonuljon (tehát az arcvonala mögé, másként kifejezve a háta mögé, eső hatszögek egyikébe), az eredeti arcvonala fenntartásával. Be kell tartania a gúlázási megkötéseket, de a terephatásokat figyelmen kívül hagyhatja, kivéve, ha az adott terep eleve kizárja az adott egység belépését (tehát ha a Terephatás táblázat NM bejegyzést tartalmaz). Ez a mozgás felemészti az egység teljes mozgási képességét.

Pontosítás: ez a visszavonulás kizárólag az arcvonal mögé eső hatszögek valamelyikébe lehetséges és az arcvonal a visszavonulás előtti irányba fordulva marad, tehát az arcvonal nem fordulhat el.

8.4 Lóra szállás és lóról szállás

Mozgás előtt a játékos gyalogságát lovassággá változtathatja (lóra ültetheti), vagy lovasságát gyalogsággá változtathatja (leszállíthatja a lóról), az erre a célra készített „remonte” (lóra szállás) és „démonte” (lóról szállás) jelölők használatával. Minden csatában előre meghatározott számú áll rendelkezésre ezekből a zsetonokból. A lóra szállás és a lóról szállás két mozgási pontot igényel. A fennmaradó mozgási pontokat költheti az egység haladásra.

Az elbátortalanodott egységek lóra szállhatnak vagy leszállhatnak, de a menekülő egységek nem.

Magyarázat: Lóra szállás vagy leszállás nem megengedett, ha az egység közvetlenül ellenséges egység mellett áll.

⇒ 9. Lövés

9.1. A lövés általános szabályai

Lőni sosem kötelező. Csak azok az egységek lőhetnek, amelyek rendelkeznek ezzel a képességgel és amely nem menekül. Lőni csak az arcvonal elé eső hatszögeken át lehet.

Bármelyik parancsnok aktiválása alkalmával minden egységet csak egy lövés-támadás érhet. Különböző típusú egységek nem lőhetnek egyesült erővel azonos célpontra.

Ha két lövési képességgel rendelkező egységet gúlázunk (v.ö.: 5.2, akkor csak a felül lévő lőhet.

Lövés lehetséges a **B. fázisban** (tüzérség és íjászok), valamint a **D. fázisban** (mozgás és közelharc). Ennek következtében néhány egység több alkalommal is lőhet egy forduló alatt.

Lövés a B. fázisban és a D2. fázisban:

A lövés nem megengedett, ha a lövő egység közvetlenül ellenséges egységgel vagy a célpontjával szomszédos mezőn áll.

Kivétel: az egység lőhet az arcvonala elé eső valamelyik szomszédos mezőn álló ellenséges egységre, ha a közelharc nem megengedett azzal az egységgel. Például akkor, ha a lövés olyan hatszög-oldalon át történik, amely kizárja a közelharcot, mint a folyó, a várfal vagy a kapu). Ugyanígy járunk el, ha külön szabály tiltja a közelharcot az arcvonal elé eső szomszédos mezőn álló ellenséggel, mint például AI-Nasir egységeinek a Las Navas de Tolosa forgatókönyvben.

Lövés a D4 fázisban (Támadó és védekező lövések):

A lövés csak akkor megengedett, ha a lövő egység a célponttal szomszédos hatszögben áll. A támadó lövés azon egységek számára megengedett, amelyek közelharcot kezdeményeznek, vagy amelyek olyan egységekkel állnak gúlában, amelyek közelharcot kezdeményeznek. A védekező lövéseket olyan egységek adhatnak le, amelyek közelharcot eredményező ellenséges támadás célpontjává válnak. Ebből következően egy tüzérségi egység csak akkor adhat le támadó lövéseket, ha közelharcot kezdeményező saját gyalogsággal áll azonos hatszögben.

A védekező lövések célpontjává csak olyan ellenséges egység választható, amely a lövő egységgel szemben közelharcot kezdeményez, a célpontnak a lövő egység arcvonala elé eső egyik hatszögben kell állnia.

9.2. A célzás vonala

Lőni akkor lehet, ha a lövő egység látja a célpontot. Ehhez a célzás vonalának el kell érnie a lövő egységtől a célpontig. A célzás vonalát a lövő egység hatszögének közepétől a célpont hatszög közepéig mérjük. A látást akadályozzák egyes terep típusok, továbbá a baráti vagy ellenséges egységek. Egy olyan hatszög oldala,

amelyben a látást akadályozó terep, vagy egység található, önmagában nem akadályozza a látást. Mindig lehetséges belőni abba a hatszögbe, amelyben a látást akadályozó terep van, nem lehet azonban átlőni rajta.

Az akadályt akkor lehet figyelmen kívül hagyni, ha:

- mind a célpont, mind a lövő egység magasabb szinten áll, mint az akadály;
- a lövő egység magasabb szinten áll, mint a célpont és az akadály, továbbá az akadály félúton helyezkedik el közöttük, vagy közelebb esik a célponthoz; vagy
- a célpont magasabban helyezkedik el, mint a lövő egység és az akadály, továbbá az akadály félúton helyezkedik el közöttük, vagy a célponthoz esik közelebb.

Külön szabály: Az íjászok kések átlőni más (akár baráti, akár ellenséges) egységek felett, ezért őket csak a terep képes akadályozni.

9.3 A lövés folyamata

Bármelyik fázisban kerül sor a lövésre, azt a következő rendben valósítjuk meg:

- válasz ki a célpontot,
- válasz ki azokat az egységeket, amelyek a célpontra lőnek (azon egységek egyesíthetők a lövéseiket, amelyeket egyszerre aktiváltak. Annak az egységnek a lőtávolságát használd, amelyik a legmesszebb áll a célponttól);
- ellenőrizd a célzás vonalát;
- dobj 1d10-zel és használd a **Lövés táblázatot**, vedd figyelembe az ott megjelölt módosítókat (mindegyik egységre, ha több egység lő egyszerre – például, ha három egység lő azonos célpontra, és az egyikük mozgott, akkor ennek az egységnek a mozgása –1 módosítót eredményez);
- alkalmazd az eredményt a célpont egységre.

A Lövés táblázat meghatározza a legnagyobb lehetséges lőtávolságot.

Különleges esetek:

- *Tüzér egység csak akkor szenved el az ellenséges lövések eredményét, ha egyedül áll a hatszögben. Ellenkező esetben csak a tüzérséggel együtt álló egység szenved el a lövés eredményét.*
- *Más egységgel gúlázott tüzér egység maga is elszenvedi a lövés eredményét, ha a lövések tüzér egységtől származtak;*
- *Automatikusan megsemmisül az a tüzér egység, amely lövés eredményeként „menekül”;*
- *A lovon ülő íjászok és számszeríjászok lőhetnek lóhátról. Ilyenkor a „Lövés táblázat” szerinti negatív módosítót kapják lövéseikre. Ha a forgatókönyv megengedi részükre a lóról történő leszállást, akkor a lóról szállást követően, a továbbiakban nem kapják ezt a módosítót a lövésre.*

⇒ 10. Közelharc

10.1. A közelharc általános szabályai

A közelharc sosem kötelező.

Közelharcra akkor kerülhet sor, ha ellenséges egységek közvetlen érintkezésbe kerülnek. A menekülő-, a parancsnoki ellenőrzés alól kikerült egységek, és a tüzér egységek nem képesek közelharcot kezdeményezni, de ha megtámadják őket, akkor védekeznek.

A kiválasztott egység csak egy alkalommal támadható közelharccal valamelyik ellenséges parancsnok aktiválása során (D. fázis), de az üldözések (10.9.) nem esnek ezen megkötés alá.

Figyelem: ha a védekezése sikeres, akkor a menekülő egység foglyul ejthet ellenséges parancsnokot.

10.2 Lovasroham

A lovasroham a közelharcot kezdeményező támadásnak az a különös formája, amit kizárólag a **lovon ülő** „Ch” és „Ha” típusú egységek kezdeményezhetnek, amennyiben a parancsnokuk ellenőrzése alatt állnak és nem menekülnek.

Elhatárolás: A lóról szállt „Ch” és „Ha” típusú egységek nem rohamozhatnak, ugyanúgy, ahogy a „Cl” lovon ülő „Ab” és lovas „Ar” egységek sem.

A rohamozó egységnek a roham előtt legalább egy mezőt kell haladnia, és a célpont eléréséig nem költethet négyenél több mozgási pontot. A roham célpontját a D.1 (mozgás) fázisban jelöljük ki. Ez úgy történik, hogy roham jelölőt helyezünk a rohamozó egységre és a célpontjára is.

Ha a lovas egység már érintkezik az ellenfelével, akkor nem rohamozhat ebben az aktiválásban, csak közelharcot kezdeményezhet.

Ha a rohamozó egység, a roham mozgása közben baráti egységen halad át, akkor ez a baráti egység automatikusan menekül (v.ö.: 12.2.).

Rohamozni egyenes vonal mentén lehet. A célpontnak már a mozgás kezdetén a rohamozó egység arcvonala közepén elhelyezkedő mezőn át egyenes vonallal elérhető mezőben kell állnia, (tehát a rohamozó egység nem fordíthatja el az arcvonalát a roham mozgás kezdetekor) és a roham befejezésekor a célpontnak az arcvonal előtt lévő középső hatszögben kell lennie. A rohamozónak nem kötelessége az arcvonala elé eső összes egységet támadnia.

A lovasrohamokat egyenként dolgozzuk ki, ezért egy másik egység nem vehet részt a harcban kivéve akkor, ha ugyanazt az ellenséges egységet rohamozta.

A lovasroham esetére a Közelharc táblázat egy külön módosítót engedélyez.

Azok a lovas egységek, amelyek nem rohamoznak, a megszokott módon kezdeményezhetnek közelharcot, de nem részesülnek a lovasroham esetére tartogatott módosító kedvezményéből.

⇒ 10.3. Válasz lovasroham

Akár belül van a parancsnoka ellenőrzésén, akár kikerült az alól, az a „Ch” vagy „Ha” típusú lovas egység, amely lovasroham célpontjává vált, ha nem menekül, megkísérelhet válaszul lovasrohamot indítani, még mielőtt a támadás megtörténne. Erre azonban csak akkor van lehetősége, ha a lovasroham az arcvonala elé eső valamelyik hatszögön át közelíti meg.

A válasz lovasroham megkísérlése 1d10 dobásával történik. Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő, mint az egység minősége, akkor a válasz lovasroham sikerült és a támadó elveszít minden kockadobás módosítót, amely a lovasroham miatt volna figyelembe vehető. A védőnek úgy kell az arcvonalát megváltoztatnia, hogy az arcvonala elé eső középső hatszögön át lásson arra az egységre, amely a válasz lovasroham célpontja. A támadó nem mondhat le a lovasrohamáról amiatt, hogy sikeres válasz rohammal kell szembenéznie.

Pontosítás: Ha több ellenséges egység indít egy időben lovasrohamot, akkor a célpontnak ki kell választania egy rohamozót, amellyel szemben válasz lovasrohamot indít. Ha ez sikeres, akkor csak azoknak a módosítóknak a hatását hagyjuk figyelmen kívül, amelyek ennek az egységnek a lovasrohamához kapcsolódtak.

10.4 A közelharcok meghatározása

A játékos, minden egyes parancsnok aktiválási fázisában (D. fázis) dönt arról, hogy mely egységeivel kezdeményez közelharcot. Erről a mozgást, majd a lovasrohamok, továbbá a nem szomszédos mezőn állók elleni lövések célpontjainak kiválasztását követően kell döntenie. A cselekvő (aktív) játékost ekkor támadónak a tétlen (inaktív) játékost védőnek nevezzük. A támadó egység kizárólag az arcvonala elé eső egy vagy több hatszög felé kezdeményezhet közelharcot. Ha közelharcot kezdeményez, akkor minden ellenséges egységet támadnia kell, amelyek az arcvonala elé eső hatszögekben állnak. Nem köteles támadni közülük azokat az egységeket, amelyeket már más baráti egységek támadnak, ha azok ugyanezen D fázisban történt aktivációval váltak cselekvővé.

Több egység támadhatja ugyanazt az egységet, és fordítva: egy egység támadhat több egységet.

(Megjegyzés a ConsimWorld Fórumból - Frederic Bey #535: valamelyik oldalon mindig egyetlen egységnek kell lennie! Több egység harca több ellen: kizárt!)

A támadónak be kell jelentenie minden közelharcot, még mielőtt kiértékeli azokat:

- közelharc jelölőt helyez minden egyes ellenséges egységre, amelyeket meg kell támadnia ebben az aktivációs szakaszban, kivéve azokat, amelyekre már lovasroham jelölő került.

- minden közelharcot meg kell vívni, amit bejelentett. Egyetlen közelharcot sem lehet törölni az azonos D fázisbeli aktiváció során megvívott más közelharcok eredményeire tekintettel. *Kivételes helyzet: Lovasroham esetén – a lendület és a szétszórás szakaszok végére előfordulhat, hogy a kijelölt támadó arcvonala elé eső hatszögökben nem maradt ellenséges egység. Ilyen esetben a támadás elmarad.*

Az ismertetett megkötések ellenére megengedett, hogy a támadó bármikor megváltoztassa az egyes kézitusákban (de nem a lovasrohamokban!) részt vevő egységek elosztását. Ezt mindaddig megteheti, amíg teljesül az a követelmény, hogy a D. fázis folyamatban lévő aktivációs szakasza alatt valamennyi általa korábban közelharc zsetonnal megjelölt ellenséges egység támadás alá kerül.

10.5 A közelharc lépései

A támadó határozza meg, hogy a közelharcokat milyen sorrendben vívja meg, és utána azonnal érvényesíti az adott közelharc eredményét. Mindazonáltal az összes lovasrohamot a közelharcok előtt kell lefolytatnia. Minden egyes harc után eltávolítja az érintett egységekről a lovasroham vagy a közelharc jelölőt.

A közelharcot a következő rend szerint vívjuk meg:

- meghatározzuk a támadó és a védő egységeket;
- minden egyes lövési képességgel rendelkező védő lead védekező lövéseket valamelyik, az adott közelharcban részt vevő támadóra;
- minden egyes támadó egység, amely rendelkezik lövési képességgel, leadhat támadó lövéseket egy olyan védőre, amelyet maga is támad ebben a közelharcban;
- a Terep táblázat figyelembe vételével állapítsuk meg a terephatás módosítókat a védő által elfoglalt hatszögben található terep alapján. Ha több támadó támad egyetlen védőt, vagy egy támadó több védő ellen támad, akkor a védő számára legkedvezőbb tényezőket kell alkalmazni.
- állapítsuk meg a támadó és védő erőviszonyán (arányár) alapuló kockadobás módosítót. Az erőviszonyt kifejező arányárt mindig a vevő javára kerekítjük (V.ö.: Közelharc táblázat);
- állapítsuk meg a közelharcban részt vevő támadó és védő egységek típusán alapuló kockadobás módosítót (V.ö.: Közelharc táblázat);
- állapítsuk meg a közelharcban részt vevő egységek minőségén alapuló kockadobás módosítót (V.ö.: Közelharc táblázat);
- ellenőrizzük, hogy szükséges-e a Közelharc táblázatban szereplő valamely más módosítót használni (V.ö.: Közelharc táblázat).

10.6. A közelharc eredménye

A **Közelharc táblázat** felsorolja a közelharcok lehetséges eredményeit. Az eredményt közvetlenül a közelharc után, azonnal érvényesítjük a játéktáblán, abban a sorrendben, ahogy a táblázat a hatásokat feltünteti. A harc eredményét 1d10 dobással állapítjuk meg, amelyhez hozzáadjuk a táblázat szerint megállapított módosítókat.

Kivétel: Az a tüzérségi egység, amely a táblázat szerint visszavonulás vagy menekülés eredményt szenved el, azonnal megsemmisül.

10.7 Visszavonulás a közelharc után

A közelharc eredményeként előfordulhat, hogy a támadónak vagy a védőnek egy mezőt vissza kell vonulnia (R eredmény a Közelharc táblázatban). Ilyen visszavonulás nem hajtható végre baráti egységen át. Ha a visszavonulás nem lehetséges a gúlázási limit túllépése vagy a térkép széle miatt, akkor az egység helyben maradhat és a visszavonulás helyett, a szervezetlenség újabb szintjét szenved el.

Példa: Ha az egység bátor volt, akkor bátortalanná válik, ha már elbátortalanodott, akkor menekülni kezd. Ha már menekült, akkor megsemmisül.

Visszavonulás közben az egység az arcvonalát egy hatszögoldalnyival elfordíthatja. A csata káoszában nincs a visszavonulásnak előírt iránya, ezért az egység bármelyik rendelkezésre álló hatszögbe visszavonulhat, még akár „előrefelé” is vissza lehet vonulni. Azonban abban az esetben, ha az egység az arcvonala elé eső hatszögbe vonul vissza, akkor a szervezetlenség újabb szintjét szenved el büntetésül.

Különleges eset: Egy agyú nem tud visszavonulni egy csata után. Egy R eredmény után minden agyú megsemmisül.

10.8 Előrenyomulás a közelharc után

A Közelharc táblázat azt mutatja meg, amikor közelharc után az előrenyomulás kötelező a támadónak vagy lehetséges, de nem kötelező a védő számára (kivétel: 12.1).

Ha a közelharcban több egysége vesz részt, akkor a játékos dönti el közülük, hogy melyikük nyomul előre.

A közelharc utáni előrenyomulásra is irányadó a gúlázási határérték.

Parancsnok csak akkor nyomulhat előre a közelharc után, ha előrenyomul az egység, amellyel azonos mezőben állt.

Az egység, amely közelharc eredményeként előrenyomul, szabadon megváltoztathatja az arcvonalát.

Kivétel: az a lovas egység, amely lovasrohamban vesz részt, a közelharc eredményeként kiérdemelt előrenyomulása során csak egy hatszög-oldalnyival változtathatja meg az arcvonalát.

Értelmező megjegyzés a ConsimWorld fórumban: Ez a megkötés csak a lendület és a szétszórás előtt végrehajtott, közelharc utáni előrenyomulásra vonatkozik, a szétszórás utáni előrenyomulás, (illetve ha a lendület nem viszi tovább a rohamot, akkor az utolsó előrenyomulás), már nem tartozik a lovasrohamhoz, ezért a szokványos előrenyomuláshoz hasonlóan, az egység szabadon megváltoztathatja az arcvonalát.

10.9 Üldözés, lendület és szétszórás

A lovasroham utáni üldözés két további lovasrohamot eredményezhet.

- Ha a lovasrohamot végrehajtó egység nem volt már az induláskor fáradt, és a kezdeti lovasroham eredménye is úgy ad lehetőséget a támadónak az előrenyomulásra a közelharc után, hogy az nem párosul fáradsággal, akkor a támadót a **lendület** egy újabb lovasrohamba **kényszeríti bele**. Be kell lépnie az üresen maradt hatszögbe, melynek során az arcvonalát legfeljebb egy hatszög-oldalnyival fordíthatja el, ha úgy kívánja, és végrehajt egy további lovasrohamot az arcvonala közepén lévő hatszögben álló ellenséges egységgel szemben.
- Ha a lendület eredménye a támadó számára ismét egy előrenyomulás a közelharc után, amely nem párosul fáradsággal, akkor a támadó **dönthet** úgy, hogy végrehajtja a **szétszórást**. Be kell lépnie a megüresedett hatszögbe, melynek során legfeljebb egy hatszög-oldalnyival fordíthatja el az arcvonalát, ha így látja szükségesnek, és **eldöntheti**, hogy ismét lovasrohamot indít-e az arcvonala közepén lévő hatszögben lévő ellenségre. Bármilyen is a közelharc eredménye, a szétszórást végrehajtó egység kifárad az ismételt lovasrohamoktól, és az üldözés véget ér.

A lendület és a szétszórás két teljesen önálló kézitusa, amelyek mindegyikében megtalálható a védekező és támadó tüzelést lehetővé tevő fázis (lásd: 6.D.3 és D.4)

Különleges helyzetek:

- *Nem kerülhet sor Lendület és Szétszórás végrehajtására, amennyiben nincsen ellenséges egység, a lovasrohamot végrehajtott egység arcvonala közepén lévő hatszögben.*
- *Ha a lovasrohammal támadott egységnek a helyén kell maradnia, ahol a szervezetlenség további szintjét szenved el (10.7), akkor nincs üldözés, illetve nincsen szétszórás, amennyiben ez a helyzet a Lendület után alakul ki).*
- *ha a védekező egységet lovasrohammal támadják, és a lovasroham eredményének feltűntetése után még mindig érintkezésben marad a támadó egységekkel, amelyek az üldözés mellett döntenek, akkor a védőt újból támadhatják Lendület vagy Szétszórás keretében (Mivel ezeket ugyanaz a támadó egység vívja meg, ezért nem számítanak bele az „egy közelharci támadás” korlátozásba 10.1);*
- *ha azt az egységet, amelyet közelharcban támadni kell, Lendület vagy Szétszórás keretében támadnak, még a kijelölt közelharc előtt, akkor az eredetileg kijelölt közelharcra már nem is kerülhet sor a 10.1 szabály korlátozása miatt.*

Példák: Lovasroham, Lendület és Szétszórás
tremetousiai csata 3. forduló

- Oroszlánszívű Richárd zászlaja alá tartozó egységeket aktiválják.
- **D.1 fázis.** A keresztes játékos mozog és dönt a lovasrohamokról.

A 4-7-6 értékű „Ch” egység és Richárd a 1315-ös hatszögbe lép.

A 3-6-6 értékű „Ch” egység lovasrohamot intéz a Cl egység ellen, ehhez belép a 1214-es hatszögbe. (Lovasroham jelzőt teszünk mindkét egységre.) A lovasroham szabályos, mivel az egység, az arcvonala közepe elé eső hatszögre át, egyenes vonal mentén, mozgott legalább egy hatszögnyit és nem költött 4 MP-nál többet (V.ö.: 10.2).

- **D.2 fázis** Az aktív játékos egységeinek nincsen lövés képessége, ezért ebben a fázisban nem történik cselekvés.
- **D.3 fázis** Az aktív játékos bejelenti a lovasroham következtében szükségessé vált közelharcot.
- **D.4 fázis**

Védekező lövések:

A „Cl” egység rendelkezik lövés képességgel és ezért védekező lövéseket ad le. A bizánci játékos dob 1d10-zel, az eredmény 7. A lövéseket leadó egység kevesebb, mint 4 SP-ből áll, ezért –1 módosítót kap, további –1 módosító jár azért, mivel a lövő egység lóháton harcol. Így a végeredmény 5, ami a Lövési táblázat szerint nem gyakorol különösebb hatást az ellenfélre.

Támadó lövések: A támadó egységeknek nincsen lövés képessége, ezért nem történik akció.

Közelharc: A lovasroham eredményének meghatározása. Megjegyzés: A 10.5 szabály szerint minden lovasroham eredményét az egyéb közelharcok előtt kell kidolgozni. Mivel a lovasroham célpontja sem nem „Ch”, sem nem „Ha” típusú egység, ezért nem tehet kísérletet válasz lovasrohamra (10.5).

A keresztes játékos dob 1d10-zel, az eredmény 4 ehhez kap +1-et, (az erőviszonyok miatt, ami jelen esetben 1:1), +2 módosító jár az egységek típusaira (Jelen esetben „Ch” versus „Cl”), +1 (az egységek minőségi különbségére), és +3 (roham az egység arcvonala ellen). A végeredmény 11, amit a Közelharc táblázat D+R eredményként jelöl meg a védő kárára. A „Cl” egység ennek megfelelően visszavonul a 1015 jelű hatszögbe, és a bizánci játékos egy „decourage” (bátorságát elveszítette) jelölőt helyez rá. A keresztes egységnek be kell lépnie a 1116 jelű hatszögbe, eközben arcvonalát egy hatszög oldalnyival megváltoztathatná, de a keresztes játékos nem él ezzel a lehetőséggel és így az egység megtartja arcvonala korábbi irányát. (V.ö.: 10.8)

Lendület: mivel a kezdeti lovasroham eredménye „előrenyomulás közelharc után” lett, ami nem párosult kifáradással, a keresztes játékosnak Lendületet kell végrehajtania (V.ö.: 10.9) a „Cl” egység ellen, amely ismét a győzedelmes „Ch” egysége arcvonala előtti központi hatszögben helyezkedik el. A Lendület eredményét azonnal meg kell határozni. A „Cl” egység védő lövései ismét semmilyen hatást nem gyakoroltak a harcra. A keresztes játékos ismét dob 1d10-zel, az eredmény ezúttal 7. Az egységes erőaránypárja alapján (ami ismét 1:1) „+1” módosítót kap, +2 módosítót kap az egységek típusai alapján („Ch” vs. „Cl”), +1 módosítót szerez az egységek minősége alapján, +2 módosítót biztosít neki, hogy a védő elbátortalanodott, és +3 módosítót eredményez az arcvonal ellen intézett lovasroham.

A végeredmény 14, mivel a kockadobás módosítók számításakor figyelmen kívül hagyjuk azokat a módosítókat, amelyek a +7 vagy –7 határértéket meghaladják. A Közelharc táblázat ezt az eredményt Dr+R hatásra fordítja le a védő rovására. A „Cl” egység menekül, amit a bizánci játékos egy „Déroute” jelölő ráhelyezésével fejez ki, és a zsetont két hatszöggel hátrébb helyezi az 0816 mezőbe (ezt a „Dr” eredmény miatt), majd az R eredmény miatt egy további hatszöggel vonultatja vissza, a 0717 hatszögbe.

A „Ch” egységnek be kell lépnie a 1015 hatszögbe. A keresztes játékos úgy dönt, hogy az előrenyomulás közben az arcvonalát a 0915 jelű hatszög felé fordítja, így a „Ha” egység felé fordul.

Szétzórás: ez a cselekvés nem kötelező (V.ö.: 10.9), de a keresztes játékos úgy dönt, hogy mégis így jár el. Nincsenek sem védekező, sem támadó lövések. A keresztes játékos dob 1d10-zel, az eredmény 2. Ehhez kap +1 módosítót az erőaránypár alapján, ami jelen esetben 1:1, +1 módosítót kap az egységek típusai alapján („Ch” vs. „Ha”), +1 módosító jár neki az egységek minősége alapján, +2 az arcvonal ellen intézett lovasroham miatt, és +1 a terepszint különbség miatt. Mindezek után a végeredmény 9, amit a Közelharc táblázat F+R eredményként határoz meg a védő kárára. A „Ha” egységet a hátoldalára kell fordítani, és a 0814 jelű hatszögbe vonul vissza. A „Ch” egységnek be kell lépnie a 0915 hatszögbe. Az üldözés véget ért. A „Ch” egységet a hátoldalára kell fordítani, mivel automatikusan fáradttá válik (V.ö.: 10.9)

11. Fáradtság

A közelharc vagy lövések hatására az egység harckésztsége állapotváltozást szenvedhet el, amelynek kifejezéseként a zsetont a „pihent” elülső oldaláról átfordítjuk a „fáradt” hátoldalára. Az a fáradt egység, amely újabb (F) „Elfáradt” eredményt szenved el, fáradt marad, de további hatás nem érvényesül.

11.1 A fáradtság hatása

A fáradtság hatását azok a megváltozott jellemvonások írják le, amelyeket a zseton hátulsó oldalára nyomtattunk.

11.2 Az egységek pihentetése

Akár a parancsnoki ellenőrzés alól kiszakadt, akár a parancsnokuk ellenőrzése alatt álló csapatokat lehet pihentetni, azaz tehetünk rá „Au Repos” (vagyis pihenés) jelölőt. Ahhoz, hogy a csapat kipihenje fáradtságát, a játékosnak a forduló elején, az „A.” fázisban kell a pihenés jelölőt ráhelyeznie. A játékos annyi zsetonjára tesz „Au Repos” (vagyis pihenés) jelölőt egyazon forduló során, amennyire csak akar. Az elbátortalanodott egységekre is tehet pihenés jelölőt, de a menekülőkre nem, mert azokat előbb gyülekeztetnie kell.

Ahhoz, hogy az egység visszanyerje friss állapotát, az egész fordulót pihenéssel kell töltenie. A feltétel teljesüléséhez:

- sem a forduló kezdetén, sem a végén nem állhat az egység ellenséges zseton mellett. Ha azonban a forduló folyamán egy ellenséges egység csak pillanatnyi érintkezésbe kerül vele, az nem akadály a pihenésnek.

Magyarázat: annak megállapításához, hogy mely esetekben lehet az „Au Repos” jelzőt kitenni, figyeljünk fel arra, hogy amennyiben két ellenséges egységet átjárhatatlan hatszög-oldal választ el, attól még azok egymás mellett állnak, tehát az egyik egységet sem lehet közülük pihentetni.

- Az egység a forduló során nem lehet semmilyen lövés célpontja, még hatástalan lövéseké sem, továbbá nem válhat közelharc célpontjává;
- nem mozoghat a forduló során.

Ha ezek a feltételek teljesültek, akkor az „E” fázisban eltávolítjuk a jelölőt és a zsetont a pihent oldalával felfelé fordítjuk. Az egység ezzel visszanyeri minden pihent képességét a következő fordulóra. Másrészről viszont, ha az egység mozog, vagy lövés, netán közelharc célpontjává válik, akkor az „Au Repos” jelölőt azonnal eltávolítjuk, és az „E” fázisban az egységet a fáradt oldalával felfelé fordítva hagyjuk továbbra is a játéktáblán.

Amikor az elbátortalanodott egységet a friss oldalára fordítjuk, attól az még elbátortalanodott marad.

12. Elbátortalanodás és menekülés

Az egységnek a fáradtsági szintje (friss vagy fáradt) nem érinti a szervezettségi szintjét (bátor, elbátortalanodott vagy menekül).

12.1 Elbátortalanodás

- Az egység lövések, vagy közelharc hatására elvesztheti a bátorságát. Amikor ez bekövetkezik, akkor a játékos „Decourage” (elbátortalanodott) jelölőt helyez a zseton fölé;
- az elbátortalanodott egység, amely egyébként friss állapotú, ha újabb elbátortalanodás eredményt szenved el, változatlanul elbátortalanodott marad, de fáradttá válik;
- ha az egység nemcsak a bátorságát vesztette el, hanem emellett fáradt is, akkor menekül, amennyiben újabb elbátortalanodás eredményt szenved el;
- ha az egység elvesztette a bátorságát, akkor akár fáradt, akár pihent, egyszerűen menekül (és nem megsemmisül), ha menekülés eredményt szenved;
- ha az egység elvesztette a bátorságát, akkor úgy lövéseire, mint ahogy a közelharcára negatív módosítót kap (V.ö.: a Lövés illetve Közelharc táblázat adataival). Ezen túlmenően azonban nem nyomulhat előre a sikeres közelharc megvívását követően sem, beleértve ebbe a lovasrohamokat is.

12.2 Menekülés

12.2.1 Menekülővé válni

Az egység menekülésre kényszerülhet lövések, közelharc, és baráti lovasroham következtében. (A Lövés táblázat menekülés eredménye, illetve a Közelharc táblázat Dr eredménye.) A játékos „Déroute” (menekülő) jelölőt helyez a zseton fölé, majd azonnal két hatszögnyit visszavonultatja - egyenes vonalban - a térkép azon szélé felé, amit a forgatókönyv menekülési irányként megjelöl. A két hatszög mozgása automatikus, nem kell fizetni érte. A menekülő egység nem haladhat keresztül ellenséges egységen a két hatszögnyi visszavonulása közben.

A menekülő egység azonnal megsemmisül, ha a két hatszögnyi visszavonulás végén nincs olyan hatszög, amelyben elhelyezhetnénk, például a gúlázási korlátozás miatt.

Magyarázat: ha az egység Dr+R eredményt szenved, még az R eredmény alkalmazása előtt megsemmisül, ha a Dr eredmény következtében végrehajtott visszavonulása végén megsérti a gúlázási korlátozást.

A menekülő egységnek a két hatszögnyi visszavonulást követően arcvonalával a térkép azon szélé felé kell fordulnia, amelyet a forgatókönyv a menekülési iránynak jelölt meg. Az arcvonalnak az ehhez szükséges elfordítását éppúgy, mint a két hatszögnyi visszavonulást, a nélkül teheti meg, hogy mozgási pontokat költene.

12.2.2 Menekülő mozgás az E fázisban

A menekülő egységek az „E” fázisban kötelesek a teljes mozgási képességük kihasználásával a felé a térkép szegély felé haladni, amelyet a forgatókönyv menekülési útvonalaként meghatároz. Ezt a mozgást egyenes vonal mentén kell végezniük, amelytől más hatszög oszlop irányába eltérés kizárólag annyiban lehetséges, amennyiben elkerüli a megsemmisülést, vagy azt, hogy közvetlenül ellenséges egység mellé lépjen, illetve, hogy olyan gyorsan érje el a térkép szélét, amennyire csak lehetséges (azaz a legkevésebb költséges hatszögeken át jusson el oda, miközben a megszokott módon számolja a terepért járó mozgási pontokat).

12.2.3 Menekülési megkötések

Egységek, amelyeken át - mások menekülnek:

- a menekülő egység a két hatszögnyi visszavonulása, illetve az E fázisban végrehajtott mozgás során áthaladhat baráti egységeken. Mindkét esetben dobni kell a kockával, és az eredményt össze kell vetni annak az egységnek a minőségével, amelyen áthaladtak a menekülők. Ha a dobás eredménye magasabb, mint az egység minősége, akkor az egység azonnal menekülésbe kezd (12.2.1). Ha már menekülőben volt az egység, amelyen éppen áthaladtak a menekülők, akkor haladéktalanul végrehajt egy menekülési mozgást, anélkül, hogy előtte tesztet végezne.
- Az egység, amelyen áthaladtak a menekülők, azt követően végzi el menekülési mozgását, hogy a menekülést okozó egység befejezte saját haladását. Ha ennek a második menekülő egységnek a mozgása átvezet az első egységen, akkor annak nem kell tesztet végeznie.

További megkötések:

- ha egy menekülő egység, legyen az állapota akár friss, akár fáradt, elbátortalanodás eredményt szenved el, akkor végrehajt egy újabb két-hatszögnyi visszavonulást egyenesen a menekülési irányába, és menekülő állapotban maradt. Ha képtelen végrehajtani ezt a mozgást, akkor a szervezetlenség újabb szintjére lép, amely már a megsemmisülést jelenti.
- ha a menekülő egység – akár friss az állapota, akár fáradt – R (visszavonulás) eredményt szenved, akkor egy hatszögnyit vissza kell vonulnia a menekülési irányába. Ha ez nem lehetséges, akkor a szervezetlenség újabb szintjére esik vissza, tehát megsemmisül.
- a menekülő egység, akár friss, akár fáradt, megsemmisül, ha újabb menekülés eredményt szenved el.
- a menekülő egység nem támadhat, **se nem löhet**, és kizárólag az „E” fázisban mozoghat.
- ha a menekülő egység lelép a térképről, akkor megsemmisült.

12.3 Gyülekezés

A gyülekezésre az „E” fázisban kerül sor az után, hogy valamennyi „Au Repos” (pihenés) jelölt eltávolítottunk és a pihent egységeket visszafordítottuk a friss oldalukra, de közvetlenül azelőtt, hogy a menekülési mozgások megkezdődnének.

Gyülekezésre csak akkor kerülhet sor, ha az egység nincsen közvetlenül szomszédos egység mellett.

Pontosítás: amikor azt mérlegeljük, hogy az egység gyülekezh-e, akkor vegyük figyelembe, hogy amikor két egységet járhatatlan hatszög-oldal választ el, akkor azok még egymás mellett állnak, tehát ilyen helyzetben álló zsetont nem lehet gyülekeztetni.

- A gyülekezés úgy történik, hogy 1d10-zel dobunk minden egyes egységnek, amelynek gyülekeznie kellene.
- A gyülekezés akkor sikeres, ha a kockadobás eredménye kisebb vagy egyenlő, mint az egység minősége, egyéb esetekben sikertelen.
- A módosítók nélküli 0 dobás minden esetben sikeres gyülekeztetést eredményez.

Módosítók:

- ha az egység fáradt, akkor a hátoldalára nyomtatott minőséget használjuk (V.ö. 2.3.1).
- +1 ha az egység menekül.
- vonjuk le a parancsnok bónuszát, ha a gyülekező egység azonos vagy szomszédos mezőn áll a parancsnokkal. (Ebbe beleértendő a hadsereg főparancsnoka is).
- ha az egység részesülhet a zászlósurának és a hadsereg főparancsnokának a bónuszából is, akkor a két bónusz közül a kedvezőbbet használja, ezek ugyanis nem adódnak össze.

A gyülekezés hatása:

- Az elbátortalanodott egység, amelynek sikerül a gyülekezése, ismét bátorrá válik, és az arcvonalát szabadon megváltoztathatja (távolítsd el róla a „Decourage” jelölőt).
- A menekülő egység, amelynek sikerül a gyülekezése bátortalanná válik, és az arcvonalát szabadon megváltoztathatja (fordítsd a „Deroute” jelölőt a másik oldalára, hogy a „Decourage” felirat látszódjon).
- amikor lezajlott minden gyülekezési kísérlet, akkor kerül sor a menekülési mozgásokra (12.2.2).

Köszönet illeti a következő személyeket az Au fil de l'Épée / By the Edge of the Sword szabályok korrektúrájáért és játékteszteléséért: Angel Ballesteros, Jean-Louis Fauchon, Pascal Henri, Stephen Neuville, Dominique Pitaud, Olivier Revenu, Denis Sauvage and Amaury de Vandière.

II. Táblázatok

1. Terep táblázat					
	gyalogság és parancsnokok	lovasság és tüzérség	hatása a lövésekre	hatása a közelharcra	hatása a lovasrohamokra
sík terep	1	1	Nincs hatása	Nincs hatása	Nincs hatása
erdő	2	3	-2 / B	-1	-2
cserjés/sövény szőlő/gyümölcsös	1	2	-1 / B	-1	-1
mocsár	2	2	nincs hatása	+1	-2
falú/város/romok	2	2	-2/ B	-2	-3
tanya/malom apátság	1	1	-1	-1	-1
patak	+1	+1	nincs hatása	-1	-1
folyó/tavacska tó/	NM	NM	nincs hatása	NM	NM
fal	NM	NM	-4 / 0 (a)	NM	NM
erődítés	0	+1	nincs hatása	-1	-2
kapu	0	0	-4 / 0 (a)	NM	NM
híd	0	0	+1	-1	NM
ösvény	1 (b)	1 (b)	nincs hatása	nincs hatása	nincs hatása
út	1 (c)	1 (c)	nincs hatása	nincs hatása	nincs hatása
+1 szint	+1	+2	nincs hatás / B	-1	-1
-1 szint	0	+1	nincs hatás / B	+1	+1

NM **Nem megengedett**

B: **blokkolja a látást**

(a) A -4 a kintről befelé lövőkre vonatkozik a 0 a bentről kifelé lövőkre.

(b) ha a mozgás az egyik ösvény mezőről a másikba történik, akkor a terepszint költségein kívül minden más terephatás költségét figyelmen kívül lehet hagyni.

(c) ha a mozgás az egyik ösvény mezőről a másikba történik, akkor minden terephatás költségét figyelmen kívül lehet hagyni.

Ha több támadó áll szemben egy védővel vagy több védő egy támadóval, akkor mindig a védő számára legkedvezőbb változatot kell figyelembe venni.

Pontosítás egyes csatákhoz:

- A Lake Peipus (Csud tavi csata) csata esetében a befagyott tó és a fagyott talaj hatszögeket sík terepnek kell tekinteni.
- A tábor hatszögeket erdőnek tekintjük a Muret térképen.
- Muret városának hatszögeit falu terepnek tekintjük.
- A Muret térképen található ostromgépet tartalmazó hatszögeket tanya /malom / apátság terepnek tekintjük.

2. Lövés táblázat

hatótáv	1 hatszög	2 hatszög	3 hatszög	4 hatszög	5 hatszög
íjász	5/7	6/8	7/9	nincs lövés	nincs lövés
számszeríjász	6/8	7/9	9	nincs lövés	nincs lövés
Arquebusiers	4/7	7/9	9	nincs lövés	nincs lövés
tüzérség	3/5	4/6	5/7	6/8	9
könnyűlovasság könnyűgyalogság (gerely)	7/8	9	nincs lövés	nincs lövés	nincs lövés

Minden módosító összeadódik

Módosítók:

- -1, ha kevesebb, mint 4 harcérték pontnyi egység lő (több egység esetén összeadott harcérték). Például 3 harcérték pontnyi íjász lő, akkor -1 a kockadobásra. **Ez a módosító tüzérségre nem vonatkozik.**
- +1, ha több mint 4 harcérték pontnyi egység lő (több egység esetén összeadott harcérték).
- +2, ha több mint 8 harcérték pontnyi egység lő (több egység esetén összeadott harcérték).
- -1, ha a célpont **lóról szállt** „Ch” (lovag) vagy „Ha” (hivatásos harcosok).
- -1, ha a lövő egység (vagy egyikük) mozgott ebben az aktivációjában.
- -1, ha a lövő egység (vagy az egyikük) lovas alakulat.
- -1, ha a lövő egység (vagy az egyikük) elbátortalanodott.

Megjegyzés: abban az esetben, ha több egység lő ugyanarra a célpontra, akkor a célponttól legtávolabb álló távolságát kifejező oszlopot kell használni a táblázatban.

Eredmény:

Ha az 1d10 kockadobás eredménye nagyobb vagy egyenlő, mint a táblázatban megadott, akkor:

- az első számjegy a legkisebb kockadobást adja meg, amely a célpont elbátortalanításához szükséges;
- a második számjegy a legkisebb kockadobást adja meg, amely a célpont menekülésének kiváltásához szükséges.

Hatás a parancsnokokra:

Ha a lövés eredményének meghatározásakor az 1d10 kockadobás eredménye, módosítók figyelembe vétele nélkül 9, akkor a célpont gúlában álló parancsnoknak próbát kell tennie, hogy érte-e találat. Dobjunk 1d10-zel,

ha az eredmény

0-5, = nincs hatás,

6-8 = a parancsnok megsebesült

9= a parancsnok meghalt

3. Közelharc táblázat

Minden módosító összeadódik egészen + vagy - 7 összegig.

A támadó védő aránypárhoz kapcsolódó kockadobás módosító (mindig a védő javára kerekítjük):

- 2:1 vagy nagyobb= +2
- 1:1= +1
- 1:2= 0
- 1:3= -1
- 1:3-nál kisebb= -2

Az egységek típusához kapcsolódó módosító

Tá/véd	Ch	Ha	Cl	Su	Pi	Mi	Li	Ar	Aq	Ab	At
Ch lovag	0	+1	+2	0	+2	+3	+3	+2	+2	+2	+2
Ha harcos	0	0	+2	0	+2	+2	+2	+1	+2	+2	+2
Cl k.lov.	-1	-1	0	-2	0	0	+1	0	+1	+1	+2
Su svájci	0	0	+1	0	+1	+2	+2	+2	+2	+2	+2
Pi pikás	-2	-2	-1	-1	0	+1	+1	-1	+1	-1	+1
Mi milícia	-2	-2	-1	-2	0	0	+1	-1	-1	-1	0
Li k.gyal.	-1	-1	-1	-3	0	0	0	0	0	0	0
Ar íjász	-1	-1	0	-1	0	+1	+2	0	+1	+1	+2
Aq puskás	-2	-2	0	-2	-1	+1	+1	-1	0	+1	+2
Ab szszíj	-2	-2	-1	-2	-1	+1	+1	-1	0	0	+1

Megjegyzés: Egyesített erővel folyó harcoknál (több támadó és/vagy több védő) a védő számára legkedvezőbb egység típusokat kell figyelembe venni, tehát a legkevésbé jó támadó és a legjobb védő típusát.

Az egységek minőségéhez kapcsolódó módosító:

- ha a támadó minősége felülmúlja a védőét: +1
- ha a védő minősége múlja felül a támadóét: -1

Megjegyzés: több támadó, illetve több védő esetében mindkét oldalon a legjobb minőséget kell figyelembe venni.

További módosítók:

+ vagy - a különbsége a két oldalon – harcban részt vevő - valamennyi parancsnok bonuszának.

-2, ha a támadó egység (vagy azok egyike) éppen támadó lövéseket adott le.

+2, ha a védőt (vagy azok egyikét) hátulról éri a támadás.

+3, ha a lovasroham a célpont egység arcvonalaiba érkezik.

+4, ha a lovasroham a célpont egység arcvonala mögé eső hatszögbe érkezik, vagy többszörös lovasroham érkezik a célpont arcvonala elé eső 2 vagy 3 hatszögbe.

+5 többszörös lovasroham legalább két hatszögbe, melyek közül az egyik a célpont arcvonala mögé esik.

-2, ha minden támadó elbátortalanodott.

-1, ha nem minden támadó, de közülük legalább egy elbátortalanodott.

+1, ha nem minden védő, de legalább egy elbátortalanodott.

+2, ha minden védő elbátortalanodott, vagy nem mindegyikük, de közülük legalább egy menekül.

+5, ha minden védő menekül. (nem adódik össze más az arcvonallal összefüggő módosítókkal)

Magyarázat: A „+5, ha minden védő menekül” módosító nem adódik össze egyetlen más az arcvonallal összefüggő módosítóval, hiszen a menekülő egységeknek nincsen arcvonala.

Megjegyzés: A „Kardok és alabárdok” kiadvány tartalmazza azokat a külön szabályokat, amelyek a svájciakat védelemben megilletik.

Eredmény:

1d10 kockadobás határozza meg az eredményt. A „0” ebben a játékban nem a 10-est jelöli, hanem a zérót. A kockadobáshoz adjuk hozzá a módosítókat legfeljebb + vagy - 7 összegig.

módosított kockadobás	védők	támadók
-7 és -4 között	választható előrenyomulás	D + R
-3 és 0 között		F + R
1 és 3 között	F	R
4		
5 és 6	R	F + kötelező előrenyomulás
7 és 9 között	F + R	kötelező előrenyomulás

10 és 13 között	D + R	kötelező előrenyomulás
14 és 16 között	Dr + R	kötelező előrenyomulás

Az eredményt abban a sorrendben kell alkalmazni, ahogy a táblázat közli. Például: ha egy egység Dr+R eredményt szenved el, akkor először a Dr eredményt alkalmazzuk, annak minden megkötésével együtt, majd az R eredményt, annak minden megkötésével együtt.

R= egy hatszögnyit visszavonul (V.ö.: 10.7)

Dr= menekül (két hatszögnyi visszavonulással jár, V.ö.: 12.2.1)

D= elbátortalanodik (V.ö.: 12.1)

F= fáradttá válik (V.ö.: 11)

Az elbátortalanodott egység, sem támadásban, sem védelemben nem nyomulhat előre a sikeres közelharc után.

Megjegyzés: A fáradtság és az elbátortalanodás halmozódó hatásait a 11. és 12. szabály sorolja fel.

Közelharc hatása a parancsnokokra:

- A közelharc eredményének meghatározásához használt 1d10-zel, módosítók figyelembe vétele nélkül dobott 9 érték, szükségessé teszi, hogy a védő egységgel gúlázott parancsnokok mindegyikénél ellenőrizzük, megsérült meghalt vagy fogsága esett-e az adott parancsnok.
- A közelharc eredményének meghatározásához használt 1d10-zel, módosítók figyelembe vétele nélkül dobott 0 érték, szükségessé teszi, hogy a támadó egységgel gúlázott parancsnokok mindegyikénél ellenőrizzük, megsérült meghalt vagy fogsága esett-e az adott parancsnok.

Minden parancsnok esetében külön 1d10 kockadobás szükséges. Ha a dobás eredménye:

0-5: nincs hatás

6 vagy 7= a parancsnok fogságba esett

8 = megsebesült

9 = meghalt

Tartalomjegyzék

Au fil de l'Epée	1
A kard élé által.....	1
2012. évi változat	1
Játékszabály: Frederic Bey / Fordította: dr. Bánfalvi Gábor	1
I. Szabályok.....	2
0 - Általános rész	2
0.1 - Rövidítések /Hivatkozások	2
0.2 A játék méret-aránya	2
0.3 Dobókocka.....	2
1. Parancsnokok = Zászlósurak és fővezér	2
2. - Harcoló egységek.....	3
2.1 Az egységek leírása	3
2.2 Az egységek típusai.....	4
2.3 A fáradtság és a szervezettség szintjei	4
2.3.1 A fáradtság szintjei	4
2.3.2 A szervezettség szintjei	5
3. Menetirány (vagy arcvonal).....	5
Gyalogság és lovasság:.....	5
Tüzérség:	5
Parancsnokok:	5
4. Ellenőrzési Zóna.....	5
5. Gúlázás	5
5.1 Gúlázás általános szabályai	5
>>5.2 Különleges helyzetek.....	6
5.2.1 Tüzérség gúlázása.....	6
5.2.2. Gúlázás külön szabályai egyes forgatókönyvek esetében	6
5.2.3 Gúlázás és arcvonal	6
5.2.4 Gúlázás és mozgás.....	6
5.2.5 A gúlázás hatása a lövésre és a közelharcra	6
5.2.6 A gúlázás hatása az elbátortalanodásra és a menekülésre	7
6. A játék lefolyása.....	7
A. fázis - A parancsnokság ellenőrzése.....	7
B fázis – A tüzérség és az íjászok lövése (V.ö.: 9.)	7
C. Fázis – Kezdeményezés és a parancsnokok aktiválása (V.ö. 7.)	8
D. fázis – Mozgás és harc (V.ö. 8., 9. és 10.).....	9
E. Gyülekeztetés (V.ö. 11. és 12.)	9
7. Parancsnoklás	11
7.1 általános szabályok.....	11
7.2 Az egységek parancsnoklása	11

7.3. Parancsnoki ellenőrzés alatt álló egységek (in-command units).....	12
7.4 A parancsnok ellenőrzése alól kikerült egységek (out of command).....	12
7.5 A parancsnokok fogságba esése, megsebesülése és halála	12
7.5.1 A parancsnok fogságba esése	13
7.5.2. A parancsnok megsebesülése	13
7.6 Parancsnok és fővezér helyettesítése.....	13
8. Mozgás	14
8.1 A mozgás általános szabályai.....	14
8.2 Az arcvonal megváltoztatása (elfordítása)	14
8.3 A harcérintkezés megszakítása és visszavonulás	14
8.4 Lóra szállás és lóról szállás	15
⇒ 9. Lövés	15
9.1. A lövés általános szabályai.....	15
Lövés a B. fázisban és a D2. fázisban:	15
Lövés a D4 fázisban (Támadó és védekező lövések):	16
9.2. A célzás vonala.....	16
9.3 A lövés folyamata.....	16
⇒ 10. Közelharc	17
10.1. A közelharc általános szabályai	17
10.2 Lovasroham	17
⇒ 10.3. Válasz lovasroham.....	18
10.4 A közelharcok meghatározása.....	18
10.5 A közelharc lépései	19
10.6. A közelharc eredménye	19
10.7 Visszavonulás a közelharc után.....	20
10.8 Előrenyomulás a közelharc után.....	20
10.9 Üldözés, lendület és szétszórás	21
Példák: Lovasroham, Lendület és Szétszórás	21
11. Fáradtság	23
11.1 A fáradtság hatása	23
11.2 Az egységek pihentetése	23
12. Elbátortalanodás és menekülés.....	23
12.1 Elbátortalanodás	24
12.2 Menekülés	24
12.2.1 Menekülővé válni	24
12.2.2 Menekülő mozgás az E fázisban	24
12.2.3 Menekülési megkötések	25
12.3 Gyülekezés	25
II. Táblázatok	27
1. Terep táblázat	27

2. Lövés táblázat	28
3. Közelharc táblázat	29
Az egységek típusához kapcsolódó módosító	29
Közelharc hatása a parancsnokokra:.....	30
Tartalomjegyzék.....	31