

1.0 EINFÜHRUNG

1.1 IMPETUS UND BASIC IMPETUS

Impetus ist ein Regelwerk zur Simulation von Schlachten der Antike, des Mittelalters und der Renaissance mit Miniaturfiguren. Basic Impetus ist eine freie und vereinfachte Version dieser Regeln. Basic Impetus soll an die Welt des Impetus-Regelwerks heranführen und den interessierten Neuling auf den ersten Schritten begleiten, so dass man mit einer kleineren Anzahl von Miniaturen unmittelbar beginnen kann.

Gedacht als "Kostprobe" der vollständigen Regeln wurde auf zahlreiche Elemente verzichtet, die für die Originalregeln von grundsätzlicher Charakteristik sind. Spieler, die ein strukturierteres und reichhaltigeres Spiel suchen, seien an diese Regeln verwiesen.

Basic Impetus und Impetus sind Produkte von Dadi&Piombo. „Impetus“ ist das lateinische Wort für "Angriff".

1.2 SPIELMATERIALIEN

Um Basic Impetus spielen zu können, benötigt man zunächst einige Spielzeugsoldaten. Die Regeln sind für Figuren jedes Maßstabs geeignet: 25/28mm, 20mm (auch bekannt als 1:72 – der HO-Maßstab), 15mm, 10mm and 6mm.

Man benötigt ferner einige normale sechsseitige Würfel (im folgenden W6 genannt), ein Maßband mit cm-Einheiten und eine Spielplatte, auf welchem das Schlachtfeld mit Hügeln, Flüssen, Wäldern, Dörfern etc. dargestellt ist.

1.2.1 Die Spielplatte

Die Größe der Spielplatte hängt vom Maßstab der verwendeten Miniaturen ab. Für 28mm Figuren ist die beste Tischgröße 120x120cm. Für Figuren in den Maßstäben 6mm, 10mm und 15mm empfehlen wir 120x60cm.

1.3 BASIERUNG

Die Miniaturen sollten auf rechtwinkligen sogenannten "Basen" aus festem Material befestigt sein, beispielsweise Pappe, Holz oder Plastik.

1.3.1 Basengrößen

Basic Impetus verwendet die selben Kriterien wie Impetus und damit ein Basierungssystem, welches kompatibel mit anderen verbreiteten Spielsystemen ist. Die folgende Tabelle ist hinsichtlich der Basentiefe nur ein Vorschlag. Die Verwendung von Armeen, die für andere Spielsysteme aufgebaut worden sind, sollte daher kein Problem darstellen.

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

Bei 25/28mm und 20mm (1:72/HO) Figuren haben alle Einheiten (außer Artillerie, Elefanten and Streitwägen) eine Frontbreite von 12cm.

Die Basentiefe variiert in Abhängigkeit des Truppentyps:

Wagenburg	16cm (oder mehr, falls nötig)
Schwere Reiterei	6cm (in 1 Reihe) oder 8/12 cm (in 2



Andere Reiterei	Reihen) 8cm (empfohlen) oder 12cm
Schwere Fußtruppen	4cm (oder 6cm)
Leichte Fußtruppen	6cm
Fernkämpfer	6cm
Plänkler	3cm
Artillerie, Elefanten und Streitwägen haben eine Frontbreite und -tiefe von 6cm oder 8cm, abhängig von der Modellgröße.	

15mm

In diesem Maßstab haben alle Einheiten außer Artillerie, Elefanten und Streitwägen eine Frontbreite von 8 cm.

Die Basentiefe ist abhängig vom Truppentyp:

Wagenburg	8cm
Reiterei	6cm (immer in zwei Reihen)
Schwere Fußtruppen	3cm (oder 4cm)
Leichte Fußtruppen	4cm
Fernkämpfer	4cm
Plänkler	2cm

Artillerie, Elefanten und Streitwägen haben eine Frontbreite von vier oder fünf Zentimetern, abhängig von der Modellgröße.

10mm und 6mm

Wir empfehlen, Figuren in den Maßstäben 10mm und 6mm mit den halben Längen für 25/28mm Figuren zu basieren. Alternativ können die Basen für 15mm verwendet werden.

1.3.2 Anzahl der Miniaturen pro Basis/Einheit

Die Anzahl der Figuren, die zusammen auf einer Basis/Einheit basiert werden, ist jedem selbst überlassen. Beim Basieren sollte man daran denken, dass Schwere Fußtruppen, im Besonderen die Piken, als geschlossene, dichte Formation dargestellt werden sollten, während man bei Leichten Fußtruppen (in offener Ordnung) oder Reiterei sparsamer mit der Anzahl der Figuren sein kann. Im Falle von Artillerie, Elefanten, Streitwägen und Wagenburgen reicht ein Modell pro Basis/Einheit aus.

Kommandeure sind in den Einheiten, zu denen sie zugeordnet werden, integriert.

1.4 MABEINHEIT

In Basic Impetus werden Entfernungen und Bewegungen mit einem eigenem Maßstab, dem "U" gemessen. Diese Einheit entspricht 1cm bei Verwendung von 10mm oder 15mm Figuren und 2cm bei Verwendung von 20mm oder 25/28mm Figuren.

1.5 MARKER

MARKER

Basic Impetus verwendet Marker, um darzustellen, ob eine Einheit in Unordnung geraten ist und um erlittene Verluste zu dokumentieren. Die Marker können nach eigenen Vorstellungen hergestellt werden, sogar als kleine Dioramen, oder stehen als Download von www.dadiapiombo.com/impetus.html zur Verfügung.

2.0 DIE TRUPPEN

2.1 ARMEE AUFSTELLUNG

Eine Basic Impetus Armee besteht aus 7-10 Einheiten in einem einzigen Kommando unter dem Befehl eines der Einfachheit halber "General" genannten Befehlshabers.

Verschiedene Armeelisten finden sich unter www.dadiepiombo.com/impetus.html, die alle Informationen enthalten, die man zur Aufstellung einer der zahlreicher Armeen aus der Antike, des Mittelalters oder aus der Renaissance benötigt.

2.2 KLASSIFIZIERUNG VON TRUPPEN

Die folgende Klassifizierung verschiedener Truppentypen wurde auf Basis ihrer taktischen Verwendung vorgenommen. Sie werden zunächst in zwei Oberkategorien aufgeteilt: Fußtruppen und Reiterei.

2.2.1 Fußtruppen (*)

Die Fußtruppen werden aufgeteilt in: Schwere Fußtruppen (FP), Leichte Fußtruppen (FL), Fernkämpfer (T), Plänkler (S) und Artillerie (ART).

Pikenkämpfer und Fußtruppen mit langen Speeren sind in der Kategorie "Schwere Fußtruppen" integriert, aber variieren in manchen Charakteristiken: Beide neutralisieren den Impetus Bonus gegnerischer Reiterei und Piken verfügen zusätzlich über einen Bonus bei tiefer Aufstellung (vgl. 7.3)

2.2.2 Reiterei (*)

Als berittene Truppen zählen: Schwere Reiterei (CP), Mittlere Reiterei (CM) und Leichte Reiterei (CL), Schwere Kriegsstreitwagen (CGP), Leichte Kriegsstreitwagen (CGL), Sichelstreitwagen (CF), Elefanten (EL) und Wagenburg (W).

2.2.3 Wagenburg, Kamelreiter und Elefanten

Unter "Wagenburg" wird bei Basic Impetus eine Formation geschützter Wagen verstanden, wie sie im 15. Jahrhundert aufgekomen sind. Diese Formationen wurden durch die Hussiten berühmt, waren aber auch Bestandteil anderer Armeen. Die Haupteigenschaften der Wagenburg sind: 1) Sie geraten bei jeder Bewegung in Unordnung. 2) Sie ziehen sich bei verlorenen Gefechten nicht zurück und 3) Sie verfügen über Fernwaffen.

Kamelreiter sind ähnlich der Mittleren bzw. Leichten Reiterei (vgl. Armeelisten) und verhalten sich, wenn nicht anders angegeben, auf die selbe Weise. Jedoch gibt es eine spezielle Eigenschaft: Gegen sie kann der Impetus Bonus anderer berittener Truppen nicht angewandt werden

Elefanten bringen automatisch alle berittenen Einheiten, mit denen sie sich im Gefecht befinden, in Unordnung. Auch gegen sie kann der Impetus Bonus gegnerischer berittener Truppen nicht angewandt werden. Sie haben keinen Impetus Bonus gegen Plänkler und nicht-ungestüme Leichte Fußtruppen.

2.3 DIE EINHEITEN (*)

In Basic Impetus entspricht eine Basis einer Einheit. Ein Beispiel ist die folgende Einheit:

BALEARISCHE SCHLEUDERER (S)

M=8; VBU=2; I=0; VD=1; Steinschleuder

Das "S" identifiziert die Einheit als Plänkler. "M" steht für die Bewegungsreichweite (ausgedrückt in U) und bedeutet, dass sich diese Einheit bis zu 8U jede Runde bewegen kann. "VBU"

ist die Basisstärke der Einheit, ein Wert, der die Moral sowie die Offensiv- und Defensivstärke der Einheit darstellt. Sobald die VBU den Wert „0“ erreicht, löst sich die Einheit in Flucht auf und wird vom Schlachtfeld entfernt. "I" ist der Impetus Bonus, der in diesem Fall 0 ist, da eine Einheit diesen Typs nicht freiwillig in Kontakt mit dem Gegner treten kann. "VD" ist der Demoralisationswert (vgl. 8.0).

Weitere Bemerkungen können folgen, beispielsweise den Typ der Fernwaffe oder die Tatsache, dass es sich um eine ungestüme Einheit handelt. In Basic Impetus unterscheiden sich ungestüme Truppen von normalen hauptsächlich in der verpflichtenden Verfolgung von Gegnern, falls sie in einem Gefecht gewinnen.

2.4 STATUS DER EINHEITEN

Der Status einer Einheit ist entweder FRISCH oder ERSCHÖPFT. Sie kann außerdem GEORDNET oder UNGEORDNET sein.

2.4.1 Frische und erschöpfte Einheiten

Eine Einheit ist FRISCH, solange ihre VBU (Basisstärke) noch nicht reduziert wurde. Mit Ausnahme der Sichelstreitwagen können nur frische Einheiten beim Angriff ihren Impetus Bonus nutzen. Sobald eine Einheit Verluste durch Beschuss oder Gefechte hinnehmen musste, ist sie ERSCHÖPFT. Eine erschöpfte Einheit verhält sich wie eine frische Einheit, verfügt aber nicht mehr über ihren Impetus Bonus.

2.4.2 Ungeordnete Einheiten

Eine Einheit kann in Unordnung geraten, wenn auf sie gefeuert wurde, oder sie in ein Gefecht verwickelt war oder nach einer Bewegung. Eine UNGEORDNETE Einheit hat eine -1 VBU-Modifikation. Der Malus wird im Gefecht, beim Fernkampf und beim Formationstest angewandt. Unordnung ist keine dauerhafte Eigenschaft und kann rückgängig gemacht werden, indem sich die Einheit während einer Aktivierungsphase sammelt, d.h. sich nicht bewegt und sich dabei nicht in einem Gefecht befindet. Das Sammeln zählt als Bewegung und führt daher zu einem Malus im Fernkampf.

Der Effekt der Unordnung ist nicht kumulativ. Würde jedoch eine bereits ungeordnete Einheit aufgrund von Beschuss oder Gefecht (nicht durch Bewegung) erneut in Unordnung geraten, erleidet sie stattdessen Verluste und ihre VBU wird dauerhaft um eins reduziert.

Kriegsstreitwagen können sich nur sammeln, wenn sie anhalten. Sichelstreitwagen sind niemals ungeordnet.

2.4.3 In die Flucht geschlagene Einheiten

Sobald die VBU einer Einheit auf 0 fällt, ist diese Einheit IN DIE FLUCHT GESCHLAGEN und wird vom Spiel genommen. Einheiten, die anderen in die Flucht geschlagenen Einheiten eine Rückenunterstützung gewährt haben, sind ebenfalls in die Flucht geschlagen und werden entfernt.

2.5 GRUPPEN VON EINHEITEN

Zwei oder mehrere Einheiten können zeitweise eine Gruppe bilden, entweder in Linie und/oder in Kolonne. Als Linie müssen sie Seite an Seite stehen, mit der kürzeren Basisseite in Kontakt zueinander und mit den Frontseiten in die gleiche Richtung

schauend. Als Kolonne stehen sie hintereinander, so dass die hinteren Ecken der vorderen Einheit die vorderen Ecken der hinteren Einheit berühren.

Eine Gruppe muss entweder ganz aus Fußtruppen bestehen oder ganz aus Reiterei. Eine Ausnahme stellen Plänkler dar, die auch mit Reiterei eine Gruppe bilden können.

Wagenburgen, Artillerie und Sichelstreitwagen können niemals eine Gruppe bilden, auch nicht mit Einheiten des selben Typs.

Ungestüme Truppen können nur Gruppen bilden mit anderen ungestümen Truppen des selben Typs.

Eine Gruppe bewegt sich wie wenn es eine einzelne Einheit wäre. Eine Einheit ist nicht mehr Teil einer Gruppe, sobald sie in Unordnung gerät. Falls sie während dem in der Mitte einer Gruppe steht, bricht sie dabei diese Gruppe in zwei Teile auf, wie das gebrochene Glied einer Kette.

2.6 BEFEHLSHABER

Die Miniatur eines Befehlshaber und seiner Begleitung steht auf der Einheit, der er sich zugeordnet hat und wird folglich ebenso aus dem Spiel genommen, wenn diese Einheit aus dem Spiel genommen wurde.

In Basic Impetus gibt es keine unterschiedlichen Befehlshaber. Ein General gibt einen Bonus bei der Initiative und beim Formationstest „seiner“ Einheit.

3.0 DAS SCHLACHTFELD UND SPIELVORBEREITUNGEN

3.1 ALLGEMEINES

Das Basic Impetus Spielfeld besteht aus Bereichen mit verschiedenen Geländeformen, genauso wie ein echtes Schlachtfeld. An den vorgesehenen Stellen legt man entsprechendes Terrain, das am besten aus realistischen Modellbauvorlagen besteht. Ein Wald könnte durch ein abgegrenztes Gebiet dargestellt werden, auf dem man einige Modellbäume stellt, aber nicht festklebt, damit man sie ggf. für die Miniaturen umsetzen kann. Die Figuren stehen immer im Wald, wenn sie sich mindestens zur Hälfte auf diesem abgegrenzten Gebiet befinden, egal, wo die Bäume aufgestellt werden.

3.2 GELÄNDEARTEN UND EINFLÜSSE AUF DIE BEWEGUNG

In Basic Impetus werden für die Bewegung 6 verschiedene Arten von Gelände unterschieden:

1) Offenes Gelände: Ebenen und sanfte Hügel. Alle Truppen können sich auf diesem Gelände ohne Einschränkungen bewegen. Wird ein Hügel ohne Höhenlinie dargestellt, ist die Mitte des Hügel immer der höchste Punkt.

2) Raus Gelände: Gelände mit Felsen, Buschwerk, Schlamm oder Äcker.

Einheiten oder Gruppen von Plänklern, Leichten Fußtruppen und Fernkämpfer können dieses Gelände durchqueren, ohne in Unordnung zu geraten. Andere Truppen geraten automatisch in Unordnung und können nicht als Gruppe bewegt werden. Truppen, die aus diesem Gelände herausbewegt werden, geraten nicht in Unordnung (und können sich deswegen auch als Gruppe hinausbewegen).

3) Schweres Gelände: Wald, steile oder bewaldete Hügel, Dünen, bebautes Gelände (Dörfer oder Abteien), angelegte Felder und Gärten (z.B. durch Mauer umschlossene Äcker), Moorgelände und Weiher.

Dieses Gelände kann nur als Einzelement oder in Kolonnen durchquert werden.

Plänkler und Leichte Fußtruppen können dieses Gelände mit der Hälfte ihrer Bewegungsreichweite durchqueren, ohne in Unordnung zu geraten.

Andere Truppen können sich ebenso bewegen, geraten aber in Unordnung.

Schweres Gelände zu verlassen führt nicht zu Unordnung, kann aber ebenfalls nur mit der Hälfte der Bewegungsreichweite gemacht werden.

Dünen zählen für Kamelreiter nicht als Schweres Gelände, sondern als sanfte Hügel (Offenes Gelände)

4) Undurchdringliches Gelände: Felsengelände, große Wasserstraßen, Seen und Meer. In Basic Impetus wird bebautes Gelände zu undurchdringlichem Gelände gezählt. Keine Einheit kann dieses Gelände durchqueren.

5) Straßen: Die Bewegungsreichweite wird um 50% erhöht und man kann dem Straßenverlauf folgen ohne Wende- und Drehmaneuver durchzuführen.

6) Flüsse: Es gibt zwei Arten von Flüssen in Basic Impetus: Durchquerbare und unpassierbare. Im ersten Fall führt die Durchquerung zur Unordnung, im zweiten Fall zählt der Fluss als undurchdringliches Gelände und Einheiten, die ihn durchschreiten möchten (z.B. während eines Rückzugs) gelten als in die Flucht geschlagen.

3.3 GELÄNDEARTEN UND EINFLÜSSE AUF KÄMPFE

Gefechte werden in einigen Geländearten dadurch beeinflusst, dass Einheiten in diesem Gelände in Unordnung geraten (s.o.) und daher einen Malus von -1 erhalten. Andere Einheiten haben einen zusätzlichen Malus: Alle berittenen Truppen sowie Pikenkämpfer verlieren zusätzlich 2W6, wenn sie in rauem oder schwierigem Gelände kämpfen.

Einheiten am Rand eines Waldes (weniger als 3U vom Rand entfernt) können schießen und beschossen werden. Der Wald gibt ihnen dabei Schutz, so dass die auf im Wald befindliche Truppen zielende Schützen 2W6 abziehen müssen.

Einheiten, die mehr als 3U vom Waldrand entfernt sind, können weder schießen noch beschossen werden.

Zwei Einheiten innerhalb des selben Waldes können sich gegenseitig (mit dem Malus) beschossen, wenn sie bis zu 3U voneinander entfernt sind.

In rauem oder schwierigem Gelände können nur ungestüme leichte Fußtruppen ihren Impetus Bonus nutzen.

Sanfte Hügel geben dem Verteidiger oder demjenigen, der hügelabwärts angreift, einen Vorteil. Dieser Bonus von 1W6 wird derjenigen Einheit gegeben, deren Frontbreite am nächsten zur Hügelkuppe bzw. dem höchsten Punkt liegt.

3.4 GRÖßE UND FORM

Solange man nicht eine historische Schlacht mit dadurch vorgegebenem Gelände spielt, müssen die verwendeten Geländestücke außer Wasserflächen und Straßen, ungefähr oval sein oder können, bei bebautem Gelände oder kultivierten Feldern, auch eine rechtwinklige Form haben. Der Durchmesser bzw. die längste Seite eines Geländestücks sollte nicht kleiner als 5U und nicht größer als 20U sein.

Flüsse können beliebiger Länge sein, aber dürfen keine unrealistischen Schleifen haben.

Nur ein Fluss ist erlaubt.

Ein große Wassergebiet (unpassierbares Gelände) kann bis zu 20U groß sein.

Für Straßen gibt es keine speziellen Beschränkungen, sie müssen jedoch auf zwei gegenüberliegenden Seiten des Schlachtfelds beginnen und enden. Gibt es bebautes Gelände muss die Straße dieses Gelände durchqueren oder in der Nähe vorbeigehen. Eine zweite Straße kann im bebauten Gelände enden. Eine Straße kann nicht breiter als 4U sein.

3.5 AUFBAUEN DES GELÄNDES

Wenn sich beide Spieler einig sind, können sie das Gelände so aufbauen, wie sie es wünschen. Andernfalls wird nach folgendem Prozedere verfahren:

Zunächst würfeln beide Spieler jeweils mit 2W6 und addieren die Anzahl der berittenen Einheiten ihrer Armee. Wer die niedrigere Zahl hat ist der Verteidiger.

Der Verteidiger legt 2 bis 4 Geländestücke seiner Wahl. Nur ein Fluss und nur ein bebautes Gelände ist zugelassen. Hierfür muss jeweils gewürfelt werden und nur bei einer 5 oder 6 auf 1W6 darf das jeweilige Gelände gelegt werden. Bei 1-4 kann dann nicht auf ein anderes Geländestück ausgewichen werden, sondern es wird jeweils ein Gelände weniger gelegt.

Anschließend kann der Angreifer ein Geländestück wieder entfernen oder an eine andere Stelle legen.

3.6 ARMEEAUFSTELLUNG

Nachdem das Gelände gelegt wurde, stellt der Verteidiger alle seine Truppen auf. Anschließend tut dies der Angreifer. Alle Einheiten müssen mindestens 15U von der Tischmittellinie und mindestens 10U von den Seitenkanten entfernt aufgestellt werden.

4.0 INITIATIVE UND AKTIVIERUNG

4.1 SPIELSEQUENZ

Einheiten werden gemäß der folgenden SPIELSEQUENZ in jedem Zug aktiviert.

- 1) Initiative feststellen
- 2) Der Spieler mit der Initiative aktiviert jede seiner Einheiten oder Gruppen in der Reihenfolge, die er will.
- 3) Der Spieler ohne Initiative macht nun das selbe.

Am Ende einer Spielrunde beginnt eine neue mit einem neuem Initiativwurf.

4.2.1 Initiativwurf

Beide Spieler würfeln mit 2W6 und addieren 2, falls sich ihr Befehlshaber noch auf dem Schlachtfeld befindet. Der Spieler mit der höheren Zahl hat die Initiative. Bei Gleichstand wird noch einmal gewürfelt.

4.2.2 Aktivierung der Einheiten

Die Einheiten oder Gruppen werden nacheinander aktiviert. Die möglichen Aktionen sind:

- 1) Bewegung (per Einheit oder per Gruppe)
- 2) Beschuss (einheitenweise)
- 3) Gefechte (einheitenweise)
- 4) Sammeln (einheitenweise)

Eine Einheit kann sich bewegen und schießen und vice versa, jedoch erleidet eine sich bewegende Einheit einen Malus beim Schießen.

Eine Einheit kann sich in normaler Bewegung in Kontakt mit einem Gegner bewegen oder „angreifen“ (vgl. 5.6). In diesem Fall wird das

Gefecht unmittelbar nach der Bewegung durchgeführt.

Um sich zu sammeln, darf sich die Einheit nicht bewegen. Einheiten, die sich im Gefecht befinden, können sich nicht bewegen, nicht schießen und nicht sammeln.

Eine Einheit kann erst aktiviert werden, nachdem die vorgehende Einheit alle ihre Aktionen durchgeführt hat.

5.0 BEWEGUNG

5.1 ALLGEMEIN

Eine Einheit kann sich bis zu der in der Armeeliste angegebenen maximalen Bewegungsreichweite bewegen.

5.2 DREHEN

Eine Einheit oder Gruppe kann sich bewegen oder drehen. Will sie beides tun, gerät sie dadurch in Unordnung. In diesem Fall findet die Drehung vor der Bewegung statt.

Drehen ist nur nach vorne und nur an einer der Frontecken als Drehpunkt erlaubt. Die andere Ecke kann sich nicht weiter bewegen als die maximale Bewegungsreichweite der Einheit und nicht mehr als 90°. Schwere Artillerie kann sich nicht mehr als 45° drehen.

5.3 SCHRÄGE, SEITWÄRTS - UND RÜCKWÄRTIGE BEWEGUNG

Jede Einheit (aber keine Gruppe) kann eine Bewegung seitwärts, schräg mit einem Winkel oder nach hinten bis zur maximalen Bewegungsreichweite durchführen. Einheiten außer Plänkler und Leichter Reiterei oder speziellen in den Armeelisten aufgeführten Einheiten geraten dadurch in Unordnung.

Einheiten, die sich bereits in Unordnung befinden, können eine solche Bewegung nicht durchführen. Eine solche Bewegung darf nicht in Feindkontakt enden.

5.4 BEWEGUNG UND DREHEN FÜR STREITWÄGEN

Sobald sich Kriegsreitwagen in Bewegung befinden, müssen sie sich immer zunächst um mindestens eine halbe Bewegungsreichweite bewegen, dies gilt insbesondere auch, ehe sie anhalten oder sich drehen können.

Die Drehung wird unmittelbar nach der Bewegung durchgeführt. Sie ist Teil der Bewegung und muss daher von der gesamten verfügbaren Bewegungsreichweite in U abgezogen werden.

Ein sich nicht bewegendes Streitwagen kann sich drehen. Leichte Kriegsreitwagen können sich bis zu 90° drehen, Schwere Kriegsreitwagen und Sichelreitwagen bis zu 45°. Man kann dies nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden tun.

5.5 KONTROLLZONE

Jede Einheit hat eine Kontrollzone, die dem Rechteck mit 5U Seitenlänge auf der Frontseite der Einheit entspricht. Man darf sich innerhalb einer gegnerischen Kontrollzone nicht drehen, seitwärts, schräg oder nach hinten bewegen. Der einzige erlaubte Zug ist der hin zur kontrollierenden gegnerischen Einheit.

5.6 ANGRIFF

Ein „Angriff“ ist eine Bewegung, die von einer Einheit oder Gruppe durchgeführt wird, um in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit zu kommen und ein Gefecht einzuleiten.

5.6.1 Angriffsbewegungsbonus

Eine Einheit erhält einen Angriffsbewegungsbonus, wenn sie versucht, einen Gegner zu kontaktieren. Für Reiterei entspricht dieser Bonus einem Würfelwurf 1W6, für Fußtruppen ist es die aufgerunde-

te Hälfte davon.

Kann eine Einheit, die den Angriffsbewegungsbonus in Anspruch nimmt, den Gegner nicht erreichen, gerät sie sofort in Unordnung.

5.7 DURCHDRINGUNG

Einheiten und Gruppen können eigene Einheiten oder Gruppen durchdringen. Gegenerische Einheiten und Einheiten, die sich im Gefecht befinden, können nicht durchdrungen werden. Man darf Einheiten durchdringen, um den Gegner anzugreifen. Unbehindertes Durchdringen führt niemals zu Unordnung, weder bei der durchdringenden noch bei der durchdrungenen Einheit. Kann eine verpflichtende Bewegung wie z.B. Verfolgung, oder Rückzug durch Durchdringen durchgeführt werden, kann der Spieler die Einheit wahlweise nicht durchdringen lassen, sondern bei Kontakt stoppen. Dadurch gerät die dann nicht durchdrungene Einheit in Unordnung.

Um durchdringen zu können muss eine Einheit genügend Bewegungsreichweite haben, um mindestens bis zur Hälfte der zu durchdringenden Einheit vordringen zu können, mit Ausnahme von Plänklern, die, wenn sie geschnitten oder teilweise durchdrungen werden, automatisch der durchdringenden Einheit folgen. Die einzigen Durchdringungen, die in Basic Impetus möglich sind, sind die folgenden:

- 1) Plänkler können alle Truppentypen durchdringen und können von allen Truppen durchdrungen werden.
- 2) Artillerie und Wagenburgen können von allen Truppentypen durchdrungen werden.
- 3) Leichte Reiterei kann Leichte, Mittlere und Schwere Reiterei durchdringen und von ihnen durchdrungen werden.

Die Armeelisten können weitere Durchdringungsmöglichkeiten explizit erlauben.

6.0 FERNKAMPF

6.1 ALLGEMEIN

Fernkampf wird Einheit für Einheit nach Wahl des Spielers mit der Initiative durchgeführt und kann vor oder nach einer möglichen Bewegung oder gar nicht stattfinden. Er muss vor der Aktivierung der nächsten Einheit stattfinden.

6.1.1 Das Prozedere

Nachdem eine Einheit ihr Ziel ausgewählt hat (vgl. 6.3.3., Zielpriorität), bestimmt man die Anzahl der nun zu verwendenden W6, indem man zur VBU die in der Fernkampf-Tabelle 6.1.2 angegeben Zahl dazuaddiert oder abzieht. In der Beschusstabelle verändert sich die zu verwendende Zahl in Abhängigkeit der verwendeten Waffe und des Abstands zum Gegner. Die linke Zahl gibt den Wert an, wenn auf Fußtruppen geschossen wird, die rechte Zahl den Wert, wenn auf Reiterei geschossen wird.

6.1.3 Modifikatoren

Die folgenden Modifikatoren auf die Anzahl der verwendeten Würfel sind kumulativ.

- 2 wenn sich die Schützen während dieser Runde bewegen oder noch bewegen werden.
- 1 wenn die Schützen in Unordnung sind.
- 2 bei indirektem Beschuss
- 2 bei Beschuss gegen Plänkler, leichte Reiterei und Artillerie.
- 2 bei Beschuss gegen Einheiten im Wald (Waldrand)
- 1 bei Beschuss gegen Wagenburg. Artillerie erleidet diesen

6.1.2 Fernkampf-Tabelle

(10U=Kurz; 20U=Weit; 50U=Maximalreichweite)

Anzahl der Würfel für 10U 20U 50U

LANGBÖGEN Klasse A	0/2	-1/1	Unm
LANGBÖGEN Klasse B	0/1	-2/0	Unm
KURZBÖGEN Klasse A	0/1	-3/0	Unm
KURZBÖGEN Klasse B	-1/0	Unm/-1	Unm
REFLEXBÖGEN Klasse A	0/1	-2/-1	Unm
REFLEXBÖGEN Klasse B	0/1	-4/-3	Unm
REFLEXBÖGEN Klasse C	-2/0	-4/-3	Unm
ARMBRÜSTE Klasse A	0/2	-2/0	Unm
ARMBRÜSTE Klasse B	0/1	Unm	Unm
HANDWAFFEN	-1/0	Unm	Unm
HAKENBÜCHSEN Klasse A 1/2		-2/-1	Unm
HAKENBÜCHSEN Klasse B 1/2		Unm	Unm
MUSKETEN	2/ 3	-1/0	Unm
WURFSPEERE	-1/0 (*)	Unm	Unm
SCHLEUDERN	0/1 (*)	Unm	Unm
ARTILLERIE Klasse A	4	2	0
ARTILLERIE Klasse B	3	2	Unm
ARTILLERIE Klasse C	3 (**)	2	0
ANDERE WAFFEN	0	Unm	Unm

(*) Maximale Schussweite 5U; (**) Minimale Schussweite 5U

Unm.=Unmöglich

Die Armeelisten spezifizieren, wie die Truppen diese Tabelle benutzen

Bemerkung: Berittene Armbrustschützen und andere westliche Truppen, die als "Berittene Infanterie" klassifiziert werden können, können nur feuern, wenn sie sich nicht bewegen.

Modifikator nicht.

+1 bei Beschuss gegen sich nicht bewegende Kriegsstreitwagen
+1 bei Artilleriebeschuss gegen Piken mit zwei Basen Tiefe, gegen Gruppen in Kolonne und gegen Wagenburgen.

6.1.4 Fernkampftreffer

Für jede 6 oder jeden 5er-Pasch wird ein FERNKAMPFTREFFER verursacht. Eine Einheit, die Fernkampftreffer erleidet, muss einen Formationstest durchführen, um VERLUSTE zu vermeiden. FERNKAMPFTREFFER sind, anders als VERLUSTE, nicht permanent.

6.2 FORMATIONSTEST

FORMATIONSTEST

Wenn eine Einheit einen FERNKAMPFTREFFER erleidet, muss sie einen Formationstest durchführen. Dazu wird der VBU der Einheit genommen und um die Anzahl der FERNKAMPFTREFFER, die diese Runde erlitten wurden, reduziert. Ferner wird 1 addiert, wenn der Befehlshaber zur betroffenen Einheit gehört und

1 subtrahiert, wenn die testende Einheit in Unordnung ist. Die so erhaltene Zahl ist der KRITISCHE WERT. Nun wird mit 1W6 gewürfelt. Ist die gewürfelte Zahl höher als der kritische Wert, ist der Test nicht bestanden. Die Differenz gibt dabei die Anzahl der erlittenen permanente Verluste von seiner VBU wider.

Bei einem Würfelwurf von 1 wird der Test immer bestanden, bei einer 6 wird er nie bestanden.

Bei einem Nichtbestehen in Folge einer „6“, ist der Verlust immer mindestens 1, unabhängig vom kritischen Wert. Fällt die VBU einer Einheit auf 0 oder weniger, ist die Einheit in die Flucht geschlagen und wird vom Spiel entfernt.

Nach einem Formationstest gerät eine Einheit unabhängig vom Ergebnis immer in Unordnung.

Eine Einheit, die bereits vor dem Test in Unordnung war (wegen Bewegung, Schießens oder Gefecht) und wegen des Beschuss erneut in Unordnung gerät, erleidet einen zusätzlichen Punkt permanenten Verlust und reduziert seine VBU.

6.2.1 Elefanten in Panik

Ein misslungener Formationstest nach Beschuss führt nicht zu einem Rückzug der unterlegenen Einheit, wie es bei einem Gefecht der Fall wäre. Eine Ausnahme hiervon sind Elefanten, die sich bei misslungenen Test um 1W6 U nach hinten zurückziehen müssen. Alle Einheiten, egal ob Feind oder Freund, die sie bei diesem Rückzug treffen, stoppen diesen Rückzug, erleiden einen permanenten Verlust ihrer VBU (2 Verlustpunkte bei berittenen Einheiten) und geraten in Unordnung. Treffen Elefanten in Panik bei ihrem Rückzug auf andere Elefanten, dann geraten diese nach Erleiden des Verlusts ebenfalls in Unordnung und Panik und ziehen sich ebenfalls um 1W6 zurück, mit den selben Auswirkungen wie bei den anderen Elefanten.

6.3 BESCHUSSBESCHRÄNKUNGEN

6.3.1 Schusswinkel

Fernkämpfer, Plänkler, mittlere Reiterei und Artillerie haben einen Schusswinkel von 45°, gemessen wird von den Vorderecken.

Leichte Reiterei, Kriegsstreitwagen und Wagenburgen können im Winkel von 360° schießen. Das bedeutet, dass sie jede Runde entscheiden dürfen, von welcher Basenseite aus sie schießen wollen. Nicht jede Reiterei kann schießen, nur jene, die in den Armeelisten entsprechend aufgeführt sind.

6.3.2 Sichtlinie und Messung

Messung

Um eine Beschuss durchführen zu können, müssen direkte, ununterbrochene Linien von den Frontecken der schießenden Einheit auf zwei Ecken der beschossenen Einheit gezogen werden können.

Im Falle direkten Beschusses, können innerhalb des so gezogenen Bereichs keine Hindernisse stehen (z.B. bei Armbrust und Hakenbüchsen).

Die Entfernung wird von der Mitte der Frontlinie der schießenden Einheit bis zur Mitte der nächsten Kante (Front oder Seite) der beschossenen Einheit gezogen.

Bei Truppen, die im Winkel von 360° schießen können, wird die Messung nicht notwendigerweise von der Frontkante aus genommen, sondern von der feuernden Kante.

Es kann niemals auf Einheiten geschossen werden, die sich im Gefecht befinden.

6.3.3 Beschussprioritäten

Eine schießende Einheit muss ihr Ziel gemäß folgenden Prioritäten auswählen:

- 1) Nächste frontale feindliche Einheit in kurzer Distanz (10U)
- 2) Nächste feindliche Einheit (im Schusswinkel)
- 3) Andere feindliche Einheit in Reichweite

6.4 INDIREKTER BESCHUSS

Einige Fernwaffen können durch, oder besser über eigene Truppen schießen. Diese Art von Beschuss wird mit einem Malus von -2 durchgeführt. Indirekter Beschuss ist nur erlaubt, wenn der Abstand der feuernden Einheit zu der dazwischen stehenden Einheit geringer ist als der Abstand zwischen dieser Einheit und dem Ziel.

Im Bogen schießende Waffen wie Bögen, Wurfspeere und Schleudern können indirekten Beschuss durchführen, nicht jedoch direkt schießende Waffen wie Armbrüste, Hakenbüchsen und Musketen.

Geschoss Waffen wie Onager, Trebuchets oder Katapulte schießen mit indirektem Feuer ohne Malus, allerdings als Klasse C in der Fernkampf-Tabelle.

6.5 WERFEN DES PILUMS

Das Werfen des Pilums wird in Impetus mit einer speziellen Regel berücksichtigt, die sich von der Regel mit anderen Fernwaffen unterscheidet.

Sobald eine Legionärs Einheit (Schwere Fußtruppen – FP) mit Pilum im Frontkontakt mit einem Gegner befindet, kann er zuvor einen Würfelwurf machen:

1 W6 wenn die Legionäre angreifen

3 W6 wenn die Legionäre angegriffen werden

In beiden Fällen wird 1 Würfel abgezogen, wenn sich die Legionäre in Unordnung befinden. Das Werfen des Pilums ist gleichzeitig, wenn beide Truppen Pila bzw. ähnliche Waffen haben. Nach dem Werfen des Pilums und evtl. Formationstest findet der normale Kampf statt.

7.0 GEFECHTE

7.1 ALLGEMEIN

Wenn sich zwei oder mehr gegnerische Einheiten im Kontakt befinden, findet ein Gefecht statt. Zwei feindliche Einheiten stehen im Kontakt, wenn ihre Front oder eine der beiden Frontecken irgendeinen Teil der vier Seiten der gegnerischen Einheit berührt. Ein solcher Zug, der in den Kontakt führt, wird ein “Angriff” genannt, unabhängig von der Geschwindigkeit der angreifenden Einheit. Einheiten können nur angreifen, wenn sie einen Impetus Bonus von 1 oder mehr haben.

Das Gefecht wird sofort nach Kontakt ausgefochten, vor der Aktivierung einer anderen Einheit.

7.2 RICHTUNG EINES ANGRIFFS UND EFFEKTE

FRONTALANGRIFF. Dieser tritt auf, wenn der Angreifer die Front einer gegnerischen Einheit mit der eigenen Front oder mit einer der beiden Frontecken berührt.

ANGRIFF IN DIE FLANKE ODER IN DEN RÜCKEN. Wenn ein Angriff von einer Einheit ausgeführt wird, die ihren Zug komplett hinter der verlängerten Frontlinie einer angegriffenen Einheit beginnt, handelt es sich um einen Flankenangriff. Mit Ausnahme von Piken in der Renaissance, ist eine so angegriffene Einheit

sofort ungeordnet. Eine Einheit, die einen Flankenangriff empfängt und ihren Formationstest nicht besteht, wird in die Flucht geschlagen.

Wagenburgen ignorieren alle Effekte eines Flankenangriffs.

7.3 TIEFENBONUS FÜR PIKEN

Im Gefecht haben Piken einen Bonus von 4 Würfeln gegen berittene Truppen und 2 Würfel gegen Fußtruppen, wenn sie durch eine zweite Einheit unterstützt wird (zwei Einheiten hintereinander). Der Bonus ist auch dann wirksam, wenn eine oder beide der Einheiten in Unordnung sind.

7.4 IMPETUS BONUS

Der Impetus Bonus ist ein Würfelmodifikator, den eine Einheit bei der ersten Runde eines jeden Gefechts erhält (oder immer wenn es bei einer Verfolgung zu einem erneuten Kontakt kommt, solange die angreifenden Einheiten „frisch“ sind).

Der Bonus wird für alle berittenen Truppen angewandt, mit Ausnahme beim Angriff auf Elefanten, Wagenburg, Piken und Schwere Fußtruppen mit langen Speeren. Fußtruppen bekommen den Bonus nur beim Kampf gegen andere Fußtruppen, abgesehen von evtl. Ausnahmen, die in den Armeelisten spezifiziert sind.

Kriegsstreitwägen können ihren Impetus Bonus nicht nutzen, wenn sie aus dem Stand heraus angreifen.

Elefanten erhalten keinen Impetus Bonus gegen Plänkler oder gegen nicht ungestüme Leichte Fußtruppen.

Einheiten, deren Impetus Bonus bereits in der Armeeliste mit 0 angegeben ist, dürfen niemals angreifen. Einheiten, die ihren Impetus Bonus auf null reduzieren oder ihn aus anderen Gründen nicht nutzen können, dürfen jedoch sehr wohl (ohne Bonus) angreifen, falls sie auf der Armeeliste mit einem Wert größer 0 aufgeführt sind.

7.4.1 Hakenbüchsen und Piken

Hakenbüchsen oder Musketen, die benachbart zu Pikeneinheiten stehen, heben den Impetus Bonus angreifender Berittener auf. Um als benachbart zu gelten, muss mindestens ein Teil (nicht nur die Ecke) der Seitenkante einer Fernkampfseinheit in Kontakt mit einem Teil der Seitenkante einer Pikeneinheit stehen.

7.5 ANDERE TAKTISCHE MODIFIKATOREN

Neben dem Impetus Bonus und dem Tiefenbonus gibt es weitere Modifikatoren, die bereits beschrieben wurden. Der Übersicht halber sind sie hier noch einmal aufgeführt:

-1 für Einheiten in Unordnung

+1 beim Verteidigen eines Hügels

-2 für Berittene und für Piken in rauhem und schwerem Gelände.

7.6 GEFECHTSPROZEDERE

Das Gefechtsprozedere verläuft wie das Fernkampfprozedere. Beide Einheiten im Gefecht würfeln mit so vielen Würfeln, wie ihrem VBU entspricht. Zu diesem Wert werden der Impetus Bonus, der Tiefenbonus sowie die anderen oben genannten Modifikatoren hinzugezählt bzw. abgezogen. Reduziert sich dadurch der Wert auf 0 oder sogar weniger, wird dennoch immer mit mindestens 1W6 gewürfelt.

Nach dem Gefecht müssen Einheiten, die VERLUSTE erlitten haben, ihren FORMATIONSTEST (vgl. 6.2) durchführen. Anders als beim Fernkampfprozedere muss sich eine Einheit mit nicht

bestandenem Formationstest, die ein Gefecht verloren hat, zurückziehen.

Eine Einheit, die bereits in Unordnung ist (wegen Bewegung, Beschuss oder Gefecht), die ein zweites Mal in Unordnung geraten würde, verliert stattdessen permanent einen VBU.

Einheiten, die einer Einheit, die in die Flucht geschlagen wurde, Tiefenunterstützung gewährt haben, werden ebenfalls in die Flucht geschlagen.

7.6.1 Verlorenes Gefecht und Rückzug der geschlagenen Einheit

Die Einheit, die am meisten permanente Verluste ihrer VBU nach einem missglückten Formationstest (und nicht durch Akkumulation von Unordnung) erleidet, hat das Gefecht verloren. Sind die permanenten Verluste der VBU gleich hoch, ist das Gefecht unentschieden und die beiden Einheiten bleiben in Position und in Kontakt bis zur nächsten Gefechtsphase. Diese Gefechtsphase findet in der selben Runde statt, wenn eine der beiden Einheiten noch nicht aktiviert worden ist, andernfalls in der darauffolgenden Runde.

Sichelstreitwägen sind vernichtet, wenn sie ein Gefecht nicht gewinnen.

Die Einheit, die ein Gefecht verliert, zieht sich zurück, ohne ihre Ausrichtung zu verändern. Berittene bewegen sich 1W6 U, Fußtruppen einen halben W6 (aufgerundet). Wagenburgen ziehen sich nie zurück.

Wenn eine sich zurückziehende Einheit eigene Einheiten trifft, geraten diese in Unordnung, falls sie nicht durchdrungen werden (vgl. 5.7).

Wenn eine sich zurückziehende Einheit weder Plänkler noch Leichte Fußtruppen ist, gerät sie in Unordnung und verursacht einen permanenten Verlustpunkt bei einer Einheit, die sich, auch teilweise, bis zu 5U dahinter befindet.

Ziehen sich Elefanten zurück, verlieren alle Einheiten, die auf dem Rückzug berührt werden, ob freundlich oder feindlich, 1 permanenten Verlustpunkt ihrer VBU bzw. 2 Punkte, wenn es sich um berittene Truppen handelt. Die Einheiten geraten zusätzlich in Unordnung. Wenn ein zurückweichender Elefant auf einen anderen Elefanten trifft, scheut dieser ebenfalls und zieht sich, nachdem er Verluste erlitten hat und in Unordnung geraten ist, ebenfalls um 1W6 und mit der selben Wirkung zurück.

7.6.2 Verfolgung

Schwere Reiterei, die ein Gefecht gewinnt, folgt einem zurückweichenden oder vernichteten Feind automatisch um 1W6. Damit wird die Verfolgung fliehender Truppen simuliert. Diese Verfolgung wird in einer exakt geraden Bewegung durchgeführt oder, wenn der Spieler der verfolgenden Einheit es so wünscht, in die Richtung der Flucht des Gegners, nachdem sich die Verfolger durch eine freie Drehung parallel ausgerichtet haben.

Ungestüme Fußtruppen verfolgen immer mit einem halben W6 (aufgerundet). Eine verpflichtende Verfolgung kann in der Armeeliste auch für andere Truppentypen festgesetzt werden.

Andere Einheiten, die einen Impetus Bonus größer 0 haben, können von Fall zu Fall entscheiden, ob sie verfolgen wollen, jedoch vor dem entsprechenden Würfelwurf.

Wenn nach einer Verfolgungsbewegung die sich zurückziehende Einheit erneut kontaktiert wird, findet sofort ein weiteres Gefecht statt.

7.6.3 Kampf mit mehreren Einheiten (Massengefechte)

Wenn zwei oder mehr Einheiten in Gefecht mit einer oder mehreren Einheiten geraten, findet ein Massengefecht statt. Zunächst müssen die beiden Haupteinheiten des Gefechts identifiziert werden. Alle anderen Einheiten sind Unterstützungseinheiten.

Die Haupteinheiten kämpfen mit voller Stärke. Die Unterstützungseinheiten unterstützen mit der Hälfte der Würfelzahl (aufgerundet) ihrer VBU, modifiziert durch Boni und Mali.

Unterstützungseinheiten bekommen außerdem auch ihre verschiedenen taktischen Boni (Tiefenbonus, Impetus etc.). Wie immer wird der Wert berechnet, durch zwei geteilt und dann aufgerundet. Die Haupteinheit sollte diejenige sein, die den größten Teil ihrer Front gegen eine gegnerische Einheit verwendet. Wird eine Einheit gleichzeitig auf der Front, der Flanke oder im Rücken von zwei feindlichen Einheiten angegriffen, ist die Haupteinheit diejenige an der Front, während die anderen Einheiten Unterstützungseinheiten sind.

Eine Einheit kann zwei verschiedene Gefechte unterstützen. Eine Einheit, jedoch, die als Haupteinheit kämpft, kann nicht in einem weiteren Gefecht als Unterstützungs- oder Haupteinheit kämpfen. Die Haupteinheit ist die einzige, die Schaden erleidet, den Formationstest durchführt und möglicherweise Verluste der VBU erleidet. Wenn sie jedoch zum Rückzug gezwungen wird, so müssen sich auch die Unterstützungseinheiten zurückziehen. Wird die Haupteinheit in die Flucht geschlagen, zieht sich die Unterstützungseinheit zurück. Verfolgt die Haupteinheit den Gegner nach einem siegreichen Kampf, nimmt auch die Unterstützungseinheit die Verfolgung auf, falls sie ungestüm ist oder falls es sich um Schwere Reiterei handelt.

7.6.4 Gefechte in mehreren Phasen

In Basic Impetus kann eine Einheit mehrere Gefechtsphasen während einer Runde durchlaufen. Dies geschieht üblicherweise nach der Verfolgung nach einem Gefecht. Beispiel: A besiegt B. B weicht zurück. A setzt nach. Wenn A in der Verfolgung B wieder erreicht, findet sofort ein erneutes Gefecht statt. In diesem Fall können sich die Gefechtsphasen auf mehr als zwei addieren.

7.6.5 Massengefechte in mehreren Phasen

In Massengefechten kann ein Gefecht erneut starten, wenn eine neue Einheit in Kontakt mit einer der kämpfenden Einheiten bewegt wird. Die Haupt- und Unterstützungseinheiten werden anhand der Kriterien festgelegt. Die Einheit, die das Gefecht wiedereröffnet muss nicht die erklärte Haupteinheit sein.

8.0 SIEGBEDINGUNGEN

Jede Einheit hat einen Demoralisierungswert (VD). Dieser Wert wird in den Armeelisten angegeben. Die Summe aller VD der Einheiten einer Armee geben den Gesamtdemoralisierungswert (VDT).

Eine Armee gilt als geschlagen, wenn mindestens 50% der ursprünglichen VDT in die Flucht geschlagen wurde. Dieser Wert wird am Ende einer Runde berechnet

Mehr über Impetus und Basic Impetus erfährt man auf www.dadiepiombo.com/impetus.html

Für Regelklarstellung gibt es dort einen eigenen Bereich im Dadi&Piombo forum

www.dadiepiombo.com/forum.html

© 2006 Dadi&Piombo

Übersetzung M.Mausch, carthaginian.de

()Die Buchstaben zur Identifizierung der Truppentypen wurden unverändert aus dem Italienischen übernommen und nicht übersetzt.*

Zwar könnte man „FP“ (Schwere Fußtruppen) in „SF“ übersetzen, jedoch soll die Beibehaltung des Italienischen dazu beitragen, den Austausch mit italienischen und internationalen Spielern zu erleichtern, insbesondere in den Internetforen und den darin veröffentlichten Armeelisten. Umgekehrt können eigene Armeelisten ohne jede Modifikation auf den italienischen Foren veröffentlicht werden. Die anderen im Spiel gebräuchlichen Abkürzungen wie z.B. VBU wurde aus dem selben Grund ebenfalls im Italienischen belassen.