

BASIC IMPETUS

Versione aggiornata - maggio 2008

1.0 INTRODUZIONE

1.1 IMPETUS E BASIC IMPETUS

Impetus è un regolamento inteso a simulare, con i soldatini di varie scale, le battaglie del periodo antico, medioevale e rinascimentale. **Basic Impetus** ne è una versione estremamente semplificata e gratuita. L'obiettivo di **Basic Impetus** è quello di fornire il primo passo verso il mondo di **Impetus**, dando la possibilità di giocare, e da subito, con un numero più contenuto di miniature.

Trattandosi di un "assaggio" sono state omesse molte delle caratteristiche che invece costituiscono gli elementi di fondamentali del regolamento originale al quale si rimanda per un gioco molto più articolato e avvincente.

Integrazioni, aggiornamenti e liste esercito sono disponibili su www.dadiepiombo.com/impetus.html

Per dubbi sulle regole e per entrare in contatto con la comunità italiana dei giocatori di Basic Impetus potete far riferimento al forum di Dadi&Piombo www.dadiepiombo.com/forum.html

Basic Impetus e **Impetus** sono un prodotto **Dadi&Piombo**

1.2 MATERIALE OCCORRENTE

Per giocare a **Basic Impetus** sono necessari prima di tutto i soldatini. Il regolamento permette l'impiego di miniature in ogni scala comunemente utilizzata per i wargame: 25/28mm, 20mm (scala conosciuta anche come 1/72), 15mm, 10mm e 6mm.

Sono inoltre necessari alcuni dadi a 6 facce (denominati da qui in poi anche **d6**), un righello in cm e una superficie di gioco che ricrei il campo di battaglia, con colline, fiumi, boschi, villaggi...

1.2.1 Il Campo di Battaglia

Le dimensioni del campo di battaglia possono variare a seconda della scala delle miniature. Indicativamente, per il 28mm la superficie ideale è di 180x120cm. Con i 6mm, i 10mm e i 15mm si consiglia una superficie 120x60cm.

1.3 IMBASETTAMENTO

Ai fini del gioco i soldatini devono essere fissati su rettangoli di cartone, legno, pvc o altro materiale rigido, denominati Basi.

1.3.1 Dimensioni delle Basi

Basic Impetus utilizza gli stessi criteri di **Impetus**, pertanto un sistema di imbasettamento compatibile con i sistemi di gioco più diffusi. Lo schema che segue non è rigido circa la profondità delle Basi proprio per

permettere l'utilizzo di eserciti già preparati per altri regolamenti.

1.3.1 Dimensioni delle Basi

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

Sia per la scala 25/28mm che per quella 20mm (o 1/72), tutte le Unità hanno fronte 12cm.

La profondità varia a seconda del tipo di truppe:

Wagenburg 16cm (o di più se necessario)

Cavallerie 8cm

Fanteria Pesante 4cm (o in alternativa 6cm)

Fanteria Leggera e Tiratori 6cm

Schermagliatori 3 o 4cm

Carri, Artiglierie e Elefanti 6cm (o in alternativa 8cm)

15mm

Utilizzando miniature di questa scala tutte le Unità hanno fronte 8cm.

La profondità varia a seconda del tipo di truppe:

Wagenburg 8-12cm

Cavallerie 6cm

Fanterie Pesante 3cm (o in alternativa 4cm)

Fanteria Leggera e Tiratori 4cm

Schermagliatori 2 o 3cm

Carri, Artiglierie e Elefanti 4cm (o in alternativa 6cm)

Se si preferisce anche le miniature in scala 1/72 (20mm) possono seguire criteri del 15mm.

10 e 5/6mm

Si consiglia di imbasettare i 10mm oppure i 5/6mm dimezzando le dimensioni dei 25/28mm. Tutte le distanze saranno calcolate come per i 15mm.

In alternativa per queste due scale si possono adottare le dimensioni dei 15mm.

1.3.2 Numero di Figure per Base/Unità

Il numero di figure per ogni Base/Unità è lasciato alla discrezione del giocatore. Si dovrà tenere conto che la Fanteria Pesante, soprattutto i Picchieri, va rappresentata a ranghi serrati, mentre con la Fanteria Leggera (in ordine aperto) o con la Cavalleria si potrà e si dovrà essere meno generosi, ottenendo anche notevole risparmio di miniature. Nel caso di Artiglieria, Elefanti, Carri e Wagenburg è sufficiente un modello per Base/Unità.

I Comandanti sono compresi nell'Unità a cui sono aggregati.

1.4 L'UNITÀ DI MISURA

Ai fini del calcolo delle distanze e dei movimenti **Basic Impetus** adotta una particolare unità di misura chiamata **U**. Questa unità corrisponde a 1cm se si utilizzano i soldatini in scala 6mm, 10mm o 15mm o a 2cm se si gioca con i 20mm o i 25/28mm.

1.5 SEGNALINI

In **Basic Impetus** l'utilizzo di segnalini si rende necessario per indicare se un'Unità è disordinata e per tenere il conto delle perdite subite. Potete realizzare

questi segnalini come meglio credete, anche utilizzando delle piccole scenette, o più semplicemente li potete scaricare da www.dadiepiombo.com/impetus.html.

2.0 LE TRUPPE

2.1 CREAZIONE DELL'ESERCITO

Un esercito di **Basic Impetus** è composto da circa 7-10 Unità raggruppate in un unico Comando, sottoposto agli ordini un Comandante che per semplicità chiameremo anche Generale.

Su www.dadiepiombo.com/impetus.html trovate diverse liste esercito che vi danno tutte le informazioni necessarie per allestire moltissime armate del periodo antico, medioevale e rinascimentale.

2.2 CLASSIFICAZIONE DEI TIPI DI TRUPPA

La classificazione dei vari tipi di truppa è stata fatta soprattutto tenendo in considerazione l'impiego tattico. I combattenti possono essere divisi in due grosse categorie: truppe appiedate e truppe montate.

2.2.1 Le truppe appiedate

Sono da considerarsi truppe appiedate: Fanteria Pesante (**FP**), Fanteria Leggera (**FL**), Tiratori (**T**), Schermagliatori (**S**) e Artiglieria (**ART**).

Picchieri e Fanti con Lunga Lancia rientrano nella categoria Fanteria Pesante e si differenziano per alcune specifiche caratteristiche: entrambi annullano il Bonus di Impeto della cavalleria avversaria e i Picchieri godono anche del bonus di profondità (vedi 7.3).

2.2.2 Le truppe montate

Sono da considerarsi truppe montate: Cavallerie Pesanti (**CP**), Medie (**CM**) e Leggere (**CL**), Carri da Guerra Pesanti (**CGP**) e Leggeri (**CGL**), Carri Falcati (**CF**), Elefanti (**EL**), Wagenburg (**W**).

2.2.3 Wagenburg, Truppe Cammellate e Elefanti

Con il termine Wagenburg **Basic Impetus** indica le formazioni carri protetti del XV secolo. Queste formazioni furono rese famose dagli Ussiti ma adottate anche da altri eserciti. Le principali caratteristiche dei Wagenburg sono le seguenti: 1) si disordinano automaticamente ogni volta che muovono, 2) non arretrano mai se perdono una mischia, 3) sono dotate di armi da tiro.

Le Truppe Cammellate sono equiparate alla Cavalleria Media o Leggera (si vedano le liste esercito) e si comportano, dove non diversamente specificato, nello stesso modo. Le Truppe Cammellate tuttavia godono di una specifica caratteristica, quella di non subire il Bonus di Impeto di altre truppe montate.

Gli Elefanti disordinano automaticamente tutte le truppe montate che si trovano in mischia con loro, non subiscono il Bonus di Impeto di altre truppe montate e non godono dell'analogo Bonus contro Schermagliatori e Fanteria leggera non impetuosa.

2.3 LE UNITÀ

In **Basic Impetus** un'Unità corrisponde ad una Base. Quello che segue è un esempio di Unità:

FROMBOLIERI DELLE BALEARI (S)

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

La sigla **S** indica che si tratta di Schermagliatori. **M** sta per velocità (espressa in U). Significa che può muovere di massimo 8U per ogni turno di gioco; **VBU** sta per **Valore Base dell'Unità**, un valore che sintetizza sia il morale che la capacità offensiva e difensiva dell'Unità stessa. Quando il VBU di un'Unità si riduce a 0, l'Unità va in rotta ed è rimossa dal campo di battaglia. **I** è il bonus di Impeto, in questo caso il bonus di Impeto è pari a 0 per cui si tratta di un tipo di truppa che non può contattare volontariamente il nemico. **VD** indica il Valore di Demoralizzazione (si veda 8.0). Seguono le note: solitamente l'indicazione dell'eventuale arma da tiro o il fatto che si tratti o meno di truppe impetuose. In **Basic Impetus** le truppe impetuose si distinguono dalle altre essenzialmente per via dell'inseguimento obbligatorio dell'avversario in caso di vincita nella mischia.

2.4 STATO DELLE UNITÀ

Una Unità può essere: FRESCA, PROVATA o in ROTTA.

Una Unità può essere FRESCA o PROVATA e allo stesso tempo DISORDINATA.

2.4.1 Unità Fresche e Provate

Una Unità si considera FRESCA quando non ha subito alcuna perdita al VBU (Valore Base Unità). Con l'eccezione dei Carri Falcati solo Unità fresche possono godere del bonus di impeto quando caricano. Una volta che l'Unità ha subito perdite a causa del tiro nemico o a causa di un combattimento in mischia, è considerata PROVATA. Un'Unità provata si comporta come una fresca, ma non può più godere del bonus di impeto.

2.4.2 Unità Disordinate

Un'Unità può disordinarsi a causa del movimento o a seguito di tiri o mischie. Un'Unità in DISORDINE ha un modificatore del VBU di -1. Questo malus si applica in mischia, sul tiro e anche durante il test di coesione. Il disordine è un malus temporaneo e può essere eliminato recuperando l'ordine stando fermi per 1 turno in fase di attivazione.

Recuperare l'ordine è considerata un'azione equivalente a un movimento pertanto comporta la penalità sul tiro. Un'Unità non può recuperare l'ordine mentre è impegnata in mischia.

Il disordine non è cumulativo, tuttavia un'Unità che già si trova in disordine a causa di movimento, tiro o mischia e che riceve un secondo disordine dovuto al tiro o alla mischia subisce anche una perdita permanente al VBU.

I Carri da Guerra possono recuperare l'ordine solo dopo essersi fermati. I Carri Falcati non vanno mai in Disordine.

2.4.3 Unità in Rotta

Quando il VBU di un'Unità arriva a seguito di perdite a 0, l'Unità va IN ROTTA ed è rimossa dal tavolo. Unità che conferiscono il bonus di profondità a un'Unità che va in rotta a seguito di una mischia vanno anch'esse in rotta.

2.5 GRUPPI DI UNITÀ

Due o più Unità possono temporaneamente costituire un Gruppo in linea e/o in colonna. Nel primo caso devono essere affiancate, cioè a contatto della base più corta, e con lo stesso fronte. Nel secondo caso devono essere una dietro l'altra con gli angoli posteriori di quella davanti a contatto con gli angoli anteriori di quella dietro.

Un Gruppo deve essere di sola fanteria o di sola cavalleria. Fanno eccezione a questa regola gli Schermagliatori, che possono costituire gruppo anche con truppe montate. Wagenburg, Artiglieria, Carri da Guerra e Carri Falcati non possono fare gruppo con nessuno, neanche con truppe simili. Truppe impetuose fanno gruppo solo con truppe impetuose della stessa specie.

Un Gruppo si muove come se fosse una singola Unità, ma un'Unità cessa di far parte di un Gruppo se va in disordine e se questa si trova in mezzo ad altre Unità potrà spezzare il Gruppo come l'anello rotto di una catena.

2.5.1 Grandi Unità di Picche e di fanterie impetuose

In Fase di schieramento due Unità di Picche o di Fanteria Impetuosa (FP o FL) possono formare una Grande Unità se schierate in profondità (una Unità dietro l'altra).

Una volta formata, la Grande Unità è immutabile: la profondità può cambiare solo a seguito dell'eliminazione dell'Unità retrostante a causa delle perdite accumulate nel corso della battaglia.

Sia che si trovi in mischia o che se sia fatto oggetto di tiro, è sempre e solo la prima Unità, quella davanti, ad effettuare il test di coesione, ma è l'ultima ad accumulare le eventuali perdite, fino alla rimozione.

Questo accorgimento simula il fatto che i vuoti delle prime file vengono riempiti dai ranghi retrostanti. In ogni caso il Disordine interessa tutta la Grande Unità che tuttavia (a differenza di un Gruppo) rimane unita e continua a beneficiare in mischia dei bonus di profondità fino a quando l'Unità che forma il secondo rango non viene eliminata. La Grande Unità beneficia del Bonus di Impeto fintanto che l'Unità frontale è Fresca.

Si ha la rotta dell'intera Grande Unità in caso di perdita di una mischia a seguito di attacco dal fianco e dal retro.

2.6 COMANDANTI

La figura del Comandante e del suo staff è fisicamente compresa nell'Unità a cui è aggregato, pertanto è rimossa se viene rimossa dal gioco tale Unità. In **Basic Impetus** tutti i comandanti sono uguali. La presenza del Generale dà un vantaggio durante la determinazione dell'Iniziativa e durante di Test di Coesione dell'Unità a cui è aggregato.

3.0 IL CAMPO DI BATTAGLIA E LO SCHIERAMENTO

3.1 IN GENERALE

Come nella realtà anche il campo di battaglia di **Basic Impetus** dovrà essere caratterizzato da diversi elementi di terreno. Per lo svolgimento del gioco è necessario delimitare questi elementi con alcune sagome che devono poi essere abbellite con tecniche modellistiche. Un bosco sarà quindi rappresentato da un'area delimitata su cui saranno posizionati alcuni modellini di alberi, che potranno essere mossi per permettere il regolare movimento delle truppe. A prescindere dalla reale posizione degli alberi, l'Unità che si trova dentro la sagoma sarà considerata a tutti gli effetti dentro al bosco. Un'Unità è considerata dentro un elemento di terreno quando almeno metà di essa vi è all'interno.

3.2 TIPOLOGIE DI TERRENO E EFFETTI SUL MOVIMENTO

Ai fini del movimento, **Basic Impetus** prende in considerazione 6 tipologie di terreno:

1) **Terreno Aperto**: Pianure e Colline che degradano dolcemente. Tutte le Unità possono attraversare questi elementi senza penalità sul movimento. Per convenzione, qualora non venga indicata una linea di cresta, il punto centrale della collina rappresenta il punto più alto.

2) **Terreno Rotto**: Terreno con sassi, sterpaglie, fango o Campi Coltivati. Solo Unità o Gruppi di Schermagliatori, Fanteria Leggera e Tiratori possono attraversare questi elementi senza andare in disordine. Le altre truppe sono automaticamente disordinate e non possono quindi muovere in Gruppo. Uscire da tali tipi di terreno tuttavia non comporta disordine (e quindi si può uscire come Gruppo).

3) **Terreno Difficile**: Boschi, Colline Ripide o Boscose, Dune, Centri Abitati (villaggi o abbazie), Campi Recintati, Paludi e Stagni. Unità di Schermagliatori e Fanteria Leggera possono attraversarli, senza disordine, dimezzando la velocità e muovendo a singole Unità o a Gruppi in colonna. Le altre truppe oltre a dimezzare la velocità ogni volta che muovono dentro questo tipo di terreno, si disordinano. Uscire da tali tipi di terreno tuttavia non comporta disordine, ma si muove sempre della metà. Le Dune non costituiscono terreno difficile per truppe cammellate. Per queste Unità le dune equivalgono a colline dolci.

4) **Terreno Intransitabile**: Rocce, grandi Corsi d'Acqua, Laghi e Mare. In **Basic Impetus** rientrano in questa categoria anche i Centri Abitati. Nessuna Unità può attraversare questo tipo di terreno.

5) **Strade**: danno un incremento del 50% al movimento e permettono di seguirne il percorso senza dover ruotare.

6) **Fiumi**: in **Basic Impetus** i Fiumi sono di due tipi: attraversabili e non attraversabili. Nel primo caso l'attraversamento comporta il disordine dell'Unità. Nel secondo caso sono terreno impassabile e nessuna Unità

può transitarvi, pena la rotta (ad esempio in caso di arretramento).

3.3 TIPOLOGIE DI TERRENO E EFFETTI SUL TIRO E SUL COMBATTIMENTO

Il combattimento su questi elementi di terreno è condizionato dal fatto che l'Unità che vi transita, come si è visto sopra, può disordinarsi (con conseguente malus di -1 in combattimento). Per alcuni tipi di truppa è poi previsto un ulteriore malus: tutti i montati e i Picchieri perdono 2 d6 se combattono in terreno difficile o se combattono contro truppe che si trovano interamente in tale terreno.

Unità sul limitare di un bosco (a meno di 3U dal bordo) possono tirare e essere oggetto di tiro, ma sottraggono 2 d6 a chi tira loro contro. Unità che si trovano oltre i 3U all'interno di boschi e foreste non possono tirare o essere fatte oggetto di tiro.

Nel terreno rotto o difficile solo Fanterie Leggere impetuose possono godere del bonus di impeto.

Le Colline che degradano dolcemente danno un vantaggio tattico a chi le difende o vi carica in discesa. Il bonus, come sempre espresso in d6, è di 1 e si applica all'Unità che ha il centro del fronte più vicino alla cresta o al punto più alto della collina.

3.4 DIMENSIONI E FORME

Sempre che non si stia ricreando uno specifico campo di battaglia, le sagome di terreno, con eccezione di Corsi d'Acqua e Strade, devono avere una forma vagamente ovoidale o nel caso di Centri Abitati o Campi Coltivati, anche rettangolare.

I "diametri" o lati lunghi di queste sagome non devono essere inferiori ai 5U o superiori ai 20U.

I Fiumi non hanno limitazioni di lunghezza ma devono evitare anse poco credibili. È ammesso un solo fiume.

Grandi distese di acqua (terreno intransitabile) si possono estendere verso la terra ferma per un massimo di 20U.

Le Strade non hanno particolari limitazioni di lunghezza e devono entrare e uscire da due opposti lati del tavolo da gioco e se presente passare adiacente o attraversare un Centro Abitato. Una seconda Strada può terminare in una preesistente o in Centro Abitato. La larghezza di una strada non può essere superiore ai 4U.

3.5 PREPARAZIONE DEL TERRENO

I giocatori possono accordarsi e creare il terreno come meglio credono. Quella che segue è tuttavia una procedura per preparare il campo di battaglia.

Per prima cosa i due giocatori tirano 2d6 e sommano al lancio il numero di Unità di montati presenti nel loro esercito. Chi fa di meno è il Difensore.

Il Difensore posiziona da 2 a 4 elementi di terreno a sua scelta. E' ammesso un solo Fiume e un solo Centro Abitato. Il posizionamento di questi due elementi è concesso solo se il Difensore tira un 5 o 6 su un d6 (un tiro per elemento). Al termine l'Attaccante può eliminare o spostare a sua scelta uno degli elementi di terreno presenti sul campo di battaglia.

3.6 SCHIERAMENTO

Terminata la preparazione del terreno il Difensore schiera tutte le sue truppe. Tocca poi all'Attaccante fare lo stesso. Ogni Unità deve essere posizionata ad almeno 15U dalla linea che divide in due, per lungo, il campo di battaglia e a oltre 10U dai lati più corti.

4.0 INIZIATIVA E ATTIVAZIONE

4.1 SEQUENZA DI GIOCO

Le Unità vengono attivate nel rispetto della SEQUENZA DI GIOCO in cui è suddiviso ogni turno.

1) Determinazione dell'Iniziativa.

2) Il giocatore che ha vinto l'iniziativa attiva ad una ad una le Unità o i Gruppi nell'ordine da lui scelto.

3) Il giocatore che ha perso l'Iniziativa fa lo stesso.

Terminato un turno se ne inizia uno successivo che si apre con la rideterminazione dell'Iniziativa.

4.1.1 Determinazione dell'Iniziativa

Entrambi i giocatori tirano 2d6 sommando 2 se il Comandante è ancora presente con la sua Unità sul campo di battaglia. Chi fa di più vince l'iniziativa.

4.1.2 Attivazione delle Unità da parte del Giocatore con l'iniziativa

Il giocatore che ha vinto l'iniziativa attiva ad una ad una le sue Unità o Gruppi. Le azioni possibili sono

1) **muovere** (l'Unità o il Gruppo)

2) **tirare** (una Unità per volta)

3) **combattere in mischia** (una Unità per volta)

4) **recuperare l'ordine** (una Unità per volta)

È possibile muovere prima e tirare poi o viceversa, ma l'Unità che muove ha un malus sul tiro. E' possibile muovere per contattare il nemico, cioè effettuare una carica (vedi 5.6). In questo caso al movimento segue immediatamente il combattimento in mischia.

Per recuperare l'ordine è necessario stare fermi. Non è possibile muovere, tirare o recuperare l'ordine se si è in mischia.

È possibile attivare una successiva Unità (o Gruppo) solo dopo che la precedente Unità (o Gruppo) ha compiuto tutte le azioni.

5.0 MOVIMENTI

5.1 IN GENERALE

Un'Unità può muovere fino al massimo della velocità consentita dall'apposita lista esercito.

5.2 ROTAZIONI

Un'Unità o un Gruppo può o muovere o ruotare. È tuttavia possibile, se non si è già in Disordine, ruotare (prima) e muovere (poi) per il rimanente della mossa, ma l'Unità è disordinata a fine movimento.

La rotazione è ammessa solo in avanti e facendo perno su uno degli angoli frontali. L'angolo che compie la rotazione non può superare il massimo della velocità consentita all'Unità e comunque non sono ammesse rotazioni superiori ai 90°. Nel caso di artiglieria pesante non sono ammesse rotazioni superiori ai 45°.

5.3 MOVIMENTI TRASLATI, IN OBLIQUO E INDIETRO

Ogni Unità (ma non un Gruppo) può traslare di fianco o compiere un movimento in obliquo o indietro fino al massimo della distanza consentita. Tale movimento comporta però il Disordine se non si tratta di Schermagliatori e Cavalleria Leggera o di particolari truppe indicate nelle liste esercito.

Non è possibile iniziare un simile movimento se si parte da una situazione di Disordine. Non è inoltre ammesso contattare il nemico con un movimento di questo tipo.

Il movimento indietro può essere effettuato anche dentro la Zona di Controllo di una Unità nemica. Unità di Schermagliatori e di Cavalleria Leggera possono effettuare il movimento all'indietro anche se disordinate.

5.4 MOVIMENTI E ROTAZIONI DEI CARRI DA GUERRA

I Carri da Guerra una volta messi in movimento devono sempre muovere di almeno mezza mossa e devono effettuare almeno mezza mossa prima di fermarsi o prima di effettuare una rotazione. La rotazione può essere eseguita nello stesso turno e subito dopo il movimento (con conseguente Disordine). La rotazione è parte del movimento per cui va detratta dagli U complessivamente a disposizione. La rotazione può anche avvenire con il carro fermo. In ogni caso Carri da Guerra Leggeri possono ruotare fino a 90°, Carri da Guerra Pesanti e Carri Falcati fino a 45°. Non sono ammesse due rotazioni consecutive.

5.5 ZONA DI CONTROLLO

Ogni Unità, non in mischia e non disordinata, esercita una Zona di Controllo che corrisponde all'area delimitata da un rettangolo che ha come base il fronte dell'Unità stessa e come lato corto 5U. Non è possibile compiere rotazioni, movimenti traslati, in obliquo se si è dentro la Zona di Controllo di un'Unità avversaria. Gli unici movimenti ammessi nella Zona di Controllo avversaria sono:

- 1) Muovere diritto nella direzione dell'Unità che esercita tale controllo.
- 2) Muovere indietro.

Se l'Unità che esercita la Zona di Controllo non è di fronte è possibile muovere comunque diritto, ma l'Unità che muove si disordina. Questa mossa non è ammessa se l'Unità che intende muovere è già in Disordine.

5.6 CARICHE

Si definisce carica qualsiasi movimento compiuto diritto in avanti da un'Unità o Gruppo per entrare in contatto e quindi in mischia con Unità nemica. Se non già disordinata un'Unità può ruotare e poi caricare, ma questa mossa comporta il Disordine dell'Unità.

5.6.1 Bonus per Movimento di Carica

Un'Unità può beneficiare di un bonus di movimento per tentare di entrare in contatto con un'Unità avversaria. Per calcolare questo bonus di movimento si tira un 1d6. La cavalleria beneficia di tanti U

addizionali quanto è il risultato del dado, mentre la fanteria dimezza il risultato per eccesso.

Se l'Unità che decide di usare il bonus di movimento di carica non riesce a contattare l'avversario è immediatamente disordinata.

5.7 INTERPENETRAZIONI

Si verifica un'interpenetrazione quando un'Unità o un Gruppo attraversa un'Unità o un Gruppo amico. Non è mai possibile l'interpenetrazione di un'Unità nemica.

Non è possibile interpenetrare un'Unità se questa è già impegnata in mischia, ma è possibile interpenetrare un'Unità amica per caricare l'avversario.

Un'Unità, per effettuare un'interpenetrazione, deve essere in grado di attraversare almeno metà della profondità dell'Unità interpenetrata, tranne nel caso di Schermagliatori che se attraversati si accodano automaticamente dietro l'Unità che ha iniziato ad interpenetrarli.

Le uniche possibili interpenetrazioni in **Basic Impetus** sono le seguenti:

- 1) Schermagliatori possono attraversare qualsiasi tipo di truppa ed essere attraversati da qualsiasi tipo di truppa.
- 2) Artiglieria e Wagenburg possono essere attraversate da qualsiasi tipo di truppa.
- 3) Cavalleria leggera può attraversare ed essere attraversata da Cavalleria Leggera, Media e Pesante.

Le liste esercito possono tuttavia prevedere altri casi di interpenetrazioni.

In tutti questi casi sono ammesse anche le interpretazioni "involontarie", cioè quelle dovute ad esempio a un arretramento a seguito di una mischia.

In caso di movimento in avanti obbligatorio (ad esempio movimento dei Carri o inseguimenti) l'Unità che deve muovere si ferma appena incontra truppe amiche, che però disordina, o facoltativamente le interpenetra, ma solo nei casi possibili.

In caso di arretramento il giocatore può scegliere tra l'interpenetrazione, se rientra nei casi visti sopra, o tra lo spingere dietro e disordinare le Unità retrostanti, sempre che queste ultime non siano impegnate in mischia. In quest'ultima ipotesi l'arretramento della prima Unità viene fisicamente bloccato, ma le Unità che impediscono il totale arretramento subiscono sempre il disordine.

6.0 TIRI

6.1 IN GENERALE

Il tiro è effettuato Unità dopo Unità, a discrezione del giocatore con l'iniziativa, prima o dopo l'eventuale movimento. Deve essere effettuato prima di attivare la successiva Unità o Gruppo, ma non è obbligatorio tirare.

6.1.1 IL PROCEDIMENTO

L'Unità che esegue il tiro, individuato il bersaglio (vedi 6.3.3 Priorità di tiro), tira tanti d6 quanti il suo VBU più, o meno, il numero di dadi determinato dalla tabella di tiro e dai modificatori previsti al punto 6.1.3. Nella tabella di tiro il numero da prendere in considerazione, numero che caria a seconda dell'arma

e della distanza del bersaglio, è quello a sinistra se si tira a truppe appiedate o quello a destra se si tira a montati.

6.1.2 Tabella di Tiro

(10U=Corta; 20U=Lunga; 50U=Estrema)

N° DADI PER	10U	20U	50U
ARCO LUNGO classe A	0/2	-1/1	No
ARCO LUNGO classe B	0/1	-2/0	No
ARCO CORTO classe A	0/1	-3/0	No
ARCO CORTO classe B	-1/0	No/-1	No
ARCO COMPOSTO classe A	0/1	-2/-1	No
ARCO COMPOSTO classe B	0/1	-4/-3	No
ARCO COMPOSTO classe C	-2/0	-4/-3	No
BALESTRIERI classe A	0/2	-2/0	No
BALESTRIERI classe B	0/1	No	No
SCHIOPPETTO	-1/0	No	No
ARCHIBUGIO classe A	1/2	-2/-1	No
ARCHIBUGIO classe B	1/2	No	No
MOSCHETTO	2/3	-1/0	No
GIAVELLOTTO	-1/0 (*)	No	No
FIONDA	0/1 (*)	No	No
ARTIGLIERIA classe A.	4	2	0
ARTIGLIERIA classe B	3	2	No
ARTIGLIERIA classe C	3 (**)	2	0
ARMI VARIE	0	No	No

(*) Gittata massima 5U; (**) Gittata minima 5U.

Nelle liste esercito viene specificato come tira una determinata truppa sulla tabella.

Note. Se non diversamente specificato nelle liste esercito, balestrieri/archibugieri/moschettieri montati tirano solo se fermi. Queste truppe tirano sempre con arco di tiro di 45° e non di 360° anche se classificati come CL

6.1.3 Modificatori al Numero di Dadi

I seguenti modificatori al numero di dadi sono cumulativi.

-2 se chi tira ha mosso o intende muovere nello stesso turno. Fanno eccezione FL e S armati di giavelotto, per i quali non è previsto alcun malus in caso di movimento. Il malus tuttavia rimane se si recupera l'ordine e si tira nello stesso turno.

-1 se chi tira è in disordine

-2 per il tiro indiretto

-2 per chi tira contro Schermagliatori, Cavalleria Leggera e Artiglieria

-2 per chi tira conto Unità che si trovano sul limitare di un bosco.

-1 per chi tira contro Wagenburg o contro truppe protette da pavesi. Il malus non viene considerato se a tirare è l'Artiglieria.

+1 per chi tira contro Carri da Guerra fermi.

+1 per l'Artiglieria che tira su Picchieri profondi due basi o Gruppi in colonna o contro Wagenburg.

6.1.4 Danni inflitti

Si infligge un DANNO ogni 6 e ogni doppio 5 ottenuto dopo il lancio dei dadi. L'Unità che riceve uno o più DANNI effettua un Test di Coesione per determinare eventuali PERDITE. I DANNI, a differenza delle PERDITE, non sono permanenti.

6.2 TEST DI COESIONE

Ogni volta che un'Unità subisce DANNI si effettua un Test, detto di Coesione.

Il Test serve a determinare le eventuali perdite permanenti. In Ogni caso l'Unità si disordina dopo il test anche se questo viene superato.

Per poter passare il test e non ricevere perdite permanenti, si deve fare **uguale o meno**, con 1d6, del NUMERO CRITICO che è dato dal valore del VBU (Valore Base dell'Unità, si veda 2.3) detratto dai DANNI subiti in quella fase. Si ha un modificatore di +1 al Numero Critico se un Comandante è aggregato all'Unità e un malus di -1 se l'Unità che testa è in Disordine.

Il Numero Critico non può mai essere inferiore a 1.

Esempio. Un'Unità con VBU=3 in Disordine subisce 3 DANNI. Il Numero Critico in questo caso è 1 e non -1.

Con un lancio di 1 il test è sempre superato, mentre con un lancio di 6 il test è sempre fallito.

In caso di fallimento del test, l'Unità oltre al Disordine subisce una riduzione permanente del VBU pari all'eccesso ottenuto con il dado.

PERDITE PERMANENTI = D6 - NUMERO CRITICO

Nel caso in cui il Numero Critico sia 6 o superiore, il fallimento del test può avvenire solo con il lancio di un 6 (con un 6 il Test è sempre fallito). In questo caso la perdita sul VBU è di 1.

Se il VBU dell'Unità si riduce a 0 o meno, l'Unità va in rotta e viene immediatamente rimossa dal tavolo.

Esempio: un'Unità di CP con VBU pari a 7 riceve 4 DANNI. Avendo l'Unità in questione un Comandante aggregato, il Numero Critico è $4 = 7(VBU) - 4 (Danni) + 1$ (bonus Comandante aggregato). Il risultato del lancio del d6 è 3. Il test è superato e l'Unità è semplicemente in Disordine. Se avesse tirato 5 o 6 il Test di Coesione non sarebbe stato superato e l'Unità avrebbe ottenuto, oltre al Disordine, una riduzione permanente del VBU relativamente di 1 o di 2.

6.2.1 Panico degli elefanti a causa del tiro

Il fallimento del Test di Coesione a seguito del tiro non comporta l'arretramento dell'Unità sconfitta come avviene nel caso delle mischie. Fanno eccezione a questa regola gli elefanti che in caso fallimento di arretrano di tanti U quanti risultano da un lancio di d6. Tutte le Unità che vengono incontrate durante l'arretramento, siano Unità amiche o nemiche, bloccano tale arretramento e subiscono 1 perdita permanente al VBU, o 2 se si tratta di Unità montate, oltre ad essere disordinate. Qualora l'elefante in ritirata incontri altri elefanti, anche questi ultimi, dopo aver accusato perdite e disordine, si imbizzarriscono e immediatamente arretrano di 1d6 con gli stessi effetti del precedente elefante.

6.3 LIMITAZIONI AL TIRO

6.3.1 Arco di Tiro

Tiratori, Schermagliatori, Cavalleria Media e Artiglieria tirano con arco di 45°. La misurazione si effettua dagli angoli frontali.

Cavalleria Leggera, Carri da Guerra e Wagenburg tirano a 360°. Questo significa che possono decidere di volta in volta il lato di tiro.

Non tutta la cavalleria può tirare, ma solo quella indicata dalle liste esercito.

6.3.2 Visibilità e Misurazione

Perché un bersaglio sia visibile ai fini del tiro si deve poter tracciare senza interruzioni il congiungimento dei due angoli frontali della base dell'Unità che tira con due angoli dell'Unità bersaglio. Nessun ostacolo deve frapporsi nell'area così delimitata in caso di tiro teso (ad es. balestre e archibugi). La misurazione della distanza si effettua dalla metà del lato frontale dell'Unità che tira alla metà del lato (frontale o laterale) direttamente più vicino dell'Unità bersaglio. Per le truppe che tirano a 360° le misurazioni non partono necessariamente dal lato frontale, ma da quello di tiro. In nessun caso si può tirare ad Unità impegnate in mischia.

6.3.3 Priorità di Tiro

Un'Unità con capacità di tiro dovrà scegliere i propri bersagli nel rispetto di queste priorità:

- 1) Unità nemica più direttamente di fronte a distanza corta
- 2) Unità nemica più vicina (nell'arco di tiro)
- 3) Altre Unità nemiche a portata

Queste priorità vanno rispettate anche se non si riesce ad effettuare un tiro per via dei malus. La priorità viene ignorata invece se il bersaglio prioritario non è visibile o è in mischia.

6.4 TIRO INDIRETTO

Alcune armi da lancio possono tirare attraverso, o più precisamente sopra, truppe amiche. Questo tipo di tiro, detto indiretto, comporta un malus di -2. Il tiro indiretto è ammesso solo se la distanza tra il tiratore e l'Unità ostacolo è inferiore di quella tra l'Unità ostacolo e il bersaglio.

Possono effettuare il tiro indiretto le armi a tiro curvo, come archi, giavellotti e fionde, non armi a tiro teso come balestre, archibugi e moschetti.

Armi da lancio come mangani, trabucchi o catapulte tirano in modo indiretto senza malus, ma nell'apposita tabella come Artiglieria classe C.

6.5 TIRO DEL PILUM

In Impetus il tiro del pilum segue una regola particolare che lo differenzia rispetto ad altre armi da tiro.

Una volta a contatto di fronte con il nemico, un'Unità di legionari (**Fanteria Pesante**) armata di pila, prima di effettuare la mischia, ha diritto di tirare un numero variabile di d6:

1 d6 se sono i legionari ad aver caricato

3 d6 se i legionari sono stati caricati

Va in ogni caso tolto 1d6 se i legionari si trovano in disordine. In caso vengano contattate (frontalmente) due Unità di legionari, l'unità di supporto tira 1 solo dado. L'unità di supporto non tira il pilum in caso siano i legionari a contattare il nemico.

Il tiro del pilum è ammesso solo se l'Unità di legionari è ancora fresca (non ha subito perdite).

Il lancio di pila è contemporaneo nel caso entrambe le parti siano dotate di pila o di armi assimilabili.

Dopo aver effettuato il lancio ed eseguito l'eventuale Test di Coesione si procede con la mischia vera e propria.

7.0 MISCHIE

7.1 IN GENERALE

Quando due o più Unità avversarie entrano in contatto si verifica una mischia. Due Unità nemiche entrano in contatto quando il fronte o uno dei due angoli frontali di un'Unità tocca una parte qualsiasi di uno dei quattro lati di un'Unità nemica. Questo movimento è definito carica a prescindere dalla velocità dell'Unità attaccante. Possono caricare solo Unità con Bonus di Impeto pari o superiore a 1.

La mischia viene eseguita subito dopo il contatto, e quindi prima dell'attivazione di eventuali successive Unità.

7.2 DIREZIONI DI ATTACCO E EFFETTI

ATTACCO FRONTALE. Si verifica quando l'Unità attaccante contatta con il fronte o con uno dei due angoli frontali il fronte di un'Unità nemica.

ATTACCO SUL FIANCO E SUL RETRO. In caso l'attacco provenga da un'Unità che parte interamente da dietro la linea formata dalla prosecuzione del fronte dell'Unità caricata, si ha un attacco sul fianco o sul retro. L'Unità contattata sul fianco o sul retro è immediatamente disordinata. L'Unità presa su fianco o sul retro se perde la mischia va in rotta.

I Wagenburg ignorano tutte le penalità derivanti da un attacco sul fianco o sul retro.

7.3 BONUS DI PROFONDITÀ DELLE GRANDI UNITÀ'

Se in mischia le Grandi Unità di Picchieri godono di 4 dadi di bonus contro montati o 2 dadi se contro appiedati. Grandi Unità di fanterie impetuose godono di 2 dadi di bonus contro appiedati. Il Bonus si applica anche se una o entrambe le Unità sono in disordine e sempre che l'Unità frontale sia fresca.

7.4 BONUS DI IMPETO

Il bonus di impeto è un modificatore in dadi che l'Unità che carica riceve al primo turno di ogni mischia (o comunque ogni volta che ricontatta il nemico in caso di inseguimento riuscito), sempre che sia fresca.

Il bonus, dove previsto, lo ricevono le truppe montate che caricano qualsiasi tipo di nemico, tranne Elefanti, Wagenburg, Picchieri, Fanteria Pesante con lance lunghe. La fanteria beneficia di questo bonus, dove previsto, solo contro altra fanteria, salvo diverse eventuali indicazioni specificate nelle liste esercito. La presenza di un bonus di impeto superiore allo 0 indica anche quali truppe possono caricare il nemico. Fa fede il valore presente nella lista esercito, pertanto truppe con Bonus di Impeto superiori allo 0 possono caricare il nemico anche se questo bonus non trova applicazione perché "annullato" dall'avversario (ad esempio appiedati che caricano montati).

I Carri da Guerra non possono beneficiare del Bonus di Impeto se partono da fermi. Gli Elefanti non beneficiano del Bonus di Impeto contro Schermagliatori e Fanteria Leggera non impetuosa.

7.4.1 ARCHIBUGIERI E PICCHIERI

Un'Unità di Archibugieri o di Moschettieri, fintanto che si trova adiacente a una Unità di Picchieri, annulla il Bonus di Impeto delle Truppe montate nemiche che la caricano. Perché si consideri adiacente è sufficiente che almeno una parte (non il semplice angolo) di uno dei lati laterali dell'Unità di Tiratori sia a contatto con una parte del lato laterale dell'Unità di Picchieri.

7.5 ALTRI MODIFICATORI TATTICI

Si ricorda che oltre al bonus di impeto e a quello di profondità sono previsti altri possibili modificatori, alcuni già incontrati in precedenza e che qui riassumiamo:

-1 se si è in disordine

+1 per chi difende una collina

-2 per Montati e Picchieri in terreno difficile o contro truppe interamente in tale terreno.

7.6 PROCEDIMENTO DELLA MISCHIA

Il procedimento della mischia è simile a quello del tiro a distanza. Entrambe le Unità impegnate nella mischia tirano tanti d6 quanto è il VBU. A questi dadi vanno sommati gli eventuali bonus di impeto, di profondità e altri modificatori previsti sopra. Nel caso il totale sia pari a 0 o addirittura negativo, un'Unità impegnata in mischia tira sempre almeno 1d6.

Al termine della mischia le Unità che hanno ricevuto DANNI effettuano il TEST DI COESIONE previsto dal punto 6.2. A differenza di quanto avviene nel caso di tiro a distanza, nel caso di fallimento del test di coesione l'Unità che perde la mischia è costretta anche ad arretrare.

L'Unità che già si trova in disordine (a causa di movimento, tiro o mischia) e che riceve un secondo disordine dovuto a mischia subisce anche una perdita permanente al VBU.

7.6.1 Perdita della mischia e arretramento dell'Unità sconfitta

L'Unità che riceve più perdite permanenti al VBU a seguito di un fallito Test di Coesione (e non per accumulo di disordine) è l'Unità che perde la mischia. In caso il numero di perdite permanenti al VBU sia uguale, si ha un pareggio e le due Unità restano ferme a fronteggiarsi fino alla prossima fase di mischia. La successiva fase di mischia potrà verificarsi anche in quel turno se una delle due Unità non era ancora stata attivata, altrimenti nel turno successivo.

I Carri Falcati sono immediatamente eliminati se non vincono la mischia.

L'Unità che perde la mischia arretra, senza cambiare fronte, di tanti U quanto determinato da un lancio di 1 d6 se montati o metà d6, arrotondato per eccesso, se appiedati. I Wagenburg non arretrano mai. Se l'Unità che arretra incontra truppe amiche che non può attraversare secondo le regole dell'interpenetrazione, le spinge indietro e le disordina (vedi 5.7).

L'Unità in rotta, sempre che non si tratti di Schermagliatori o Cavalleria Leggera, disordina e causa 1 perdita permanente alle Unità retrostanti che siano, anche parzialmente, entro 5U dalla proiezione del suo retro, sempre che non siano state impegnate in quel combattimento (es. Unità di Supporto di un blocco di picche).

Nel caso di Elefanti in ritirata, tutte le Unità amiche o nemiche incontrate durante l'arretramento, subiscono 1 perdita permanente al VBU, o 2 se si tratta di Unità montate, oltre a essere disordinate. Qualora l'elefante in ritirata incontri altri elefanti, anche questi ultimi, dopo aver accusato perdite e disordine, si imbizzarriscono e immediatamente arretrano di 1d6 con gli stessi effetti del precedente elefante.

7.6.2 Inseguimento

Cavaliere Pesanti e Carri che vincono la mischia inseguono obbligatoriamente e immediatamente di 1d6 l'avversario che si ritira o che è stato distrutto. Con questo si intende simulare l'inseguimento di ipotetici fuggiaschi. La mossa di inseguimento viene effettuata perfettamente diritta o in alternativa, a scelta del giocatore che controlla l'Unità che insegue, nella direzione di fuga del nemico dopo essersi messi paralleli ad esso grazie a una rotazione gratuita.

Fanterie impetuose inseguono obbligatoriamente di metà d6 arrotondato per eccesso. L'inseguimento obbligatorio può essere previsto nelle apposite liste esercito anche per altre truppe.

Altre truppe, con Bonus di Impeto superiore a 0, possono decidere di inseguire di volta in volta, ma prima di tirare il dado che determina il movimento di inseguimento.

Se a seguito dell'inseguimento viene ricontattata l'Unità nemica in ritirata si effettua immediatamente un'altra fase di mischia.

7.6.3 Combattimento di più Unità (mischie multiple)

Qualora due o più Unità siano in mischia con una o più Unità nemica si verifica una mischia multipla. In caso di mischie con più Unità coinvolte, vanno individuate le due Unità Principali della mischia, mentre le altre sono considerate Unità di Supporto.

Le Unità Principali combattono a valori pieni, quelle in supporto danno un contributo che si traduce in tanti dadi quanto è la metà (in eccesso) del loro VBU modificato da eventuali bonus o malus. Anche le Unità di supporto godono dei vari bonus tattici (profondità, impeto...). Si calcola quindi il loro valore pieno e poi lo si divide per 2, arrotondando come sempre per eccesso.

Vanno considerate Unità Principali quelle che impegnano con il proprio fronte la maggior parte del fronte dell'Unità nemica. In caso un'Unità sia presa simultaneamente sul fronte e sul fianco o sul retro da due Unità avversarie, l'Unità Principale è quella che impegna il fronte, mentre l'altra è l'Unità di Supporto. Un'Unità può essere di supporto in due separate mischie. Se invece combatte come Unità Principale non può allo stesso tempo essere Unità di Supporto, né tanto meno Unità Principale, in altra mischia.

L'Unità Principale sarà la sola a subire danni, a fare il Test di Coesione ed eventualmente a registrare le perdite nel VBU, ma se sarà costretta a ritirarsi dovranno ritirarsi anche le altre Unità amiche di supporto. Se l'Unità Principale va in rotta, le Unità di supporto si ritirano. Se l'Unità principale insegue, le Unità di supporto inseguono solo se impetuose o se si tratta di Cavalleria Pesante. Ogni Unità che insegue o si ritira lo fa con un distinto lancio di d6.

7.6.4 Disallineamento obbligatorio in mischia

In Basic Impetus non è previsto l'allineamento automatico delle Unità prima di effettuare la mischia. Le probabilità che un tale allineamento si verifichi casualmente sono remote, anche se i giocatori, condizionati da altri sistemi di gioco, cercano spesso inconsciamente la conformazione del fronte della propria unità con quello dell'unità caricata. Nel caso si verificasse un simile caso, si tira 1d6 e con un risultato dispari l'attaccante scala del minimo necessario a sinistra, con un risultato pari a destra. Questo comporta anche che frontalmente una Unità possa combattere contro massimo 2 Unità (una principale e l'altra secondaria).

7.6.5 Contatto tra linee non parallele

Quando un Gruppo muove contro il nemico e ne contatta almeno una Unità, molto probabilmente si verificherà l'impossibilità di un contatto preciso e parallelo di tutto il Gruppo con quella Unità nemica o con il Gruppo di cui quest'ultima fa parte. Impetus infatti non prevede un allineamento automatico delle Unità nell'ipotesi di mischia. In questi casi, la prima Unità a toccare l'avversario si arresta mentre le altre proseguono, nel limite della distanza consentita dalla stessa fase di movimento, sino a contattare il resto della linea nemica.

La mischia avviene dopo che tutte le Unità del Gruppo abbiano compiuto il movimento in questione.

7.6.6 Mischie in più Fasi

In **Basic Impetus** si possono verificare più fasi di mischia nello stesso turno. Più fasi di mischia si possono verificare solitamente in caso di inseguimento dopo una mischia. Esempio: A batte B e quest'ultima si ritira. A insegue e se raggiunge B: si combatte nuovamente subito. In questo caso le fasi di mischia possono essere anche più di due.

7.6.7 Mischie multiple in più Fasi

Nel caso di mischie multiple una mischia può riaccendersi quando una nuova Unità entri a contatto con una delle Unità impegnate. Tuttavia trovano applicazione anche in questo caso i criteri che servono a determinare le Unità Principali e quelle di supporto. Non necessariamente quindi l'Unità che "riaccende" la mischia combatterà come Unità Principale.

8.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

Ogni Unità ha un valore di demoralizzazione (VD). Questo valore è stabilito nelle liste esercito. La somma

del VD delle Unità di un'armata dà il Valore di Demoralizzazione Totale (VDT).

Un esercito è sconfitto quando vanno in rotta Unità per un valore pari almeno al 50% del Valore di Demoralizzazione Totale calcolato prima dell'inizio della battaglia. La rotta di un esercito si calcola a fine turno.

© 2006-2007-2008 Dadi&Piombo