

ADVANCED IMPETVS

22 giugno 2013 versione 1.4

Advanced Impetus contiene un insieme di regole integrative, sostitutive e avanzate al regolamento base, nonché la raccolta di emendamenti ufficiali e chiarificazioni.

REGOLE DA TORNEO

Regole valide per tutti i tornei

REGOLAMENTO

Vige il regolamento così come emendato dai vari supplementi e da regole integrative e avanzate presenti in questo documento. La raccolta degli emendamenti è presente in Advanced Impetus, nell'apposita sezione.

ARMY LIST

Possono essere usate nei tornei solo le liste presenti nei supplementi Extra Impetus e le liste su manuale e le beta di cui non esista una versione più aggiornata contenuta nei supplementi.

Dal momento che alcune liste contengono piccoli errori, si rimanda alle errata ufficiali scaricabili da Impetus Italia <http://impetusitalia.blogspot.com>

NORME PER I GIOCATORI

Dadi. I giocatori sono tenuti a usare dadi dello stesso tipo (colore e forma), ovvero si devono utilizzare gli stessi dadi per test, tiri e mischie e per i Test di Coesione.

Conoscenza del regolamento. I giocatori, soprattutto se non neofiti, sono tenuti a conoscere il regolamento di gioco e a non interpellare l'arbitro per domande la cui risposta è presente in modo chiaro nel manuale.

Comportamento corretto. I giocatori sono tenuti a tenere nell'arco di tutto il torneo un comportamento. L'arbitro è autorizzato a sanzionare comportamenti non corretti con richiami e penalità in punti.

Composizione dell'army list. L'army non deve essere redatta a mano e deve contenere:

- Nome esercito e indicazione provenienza (indicare nome supplemento, se è una beta, se è presa dal manuale).
- Suddivisione dell'esercito in Comandi, mettendo per primo il più grosso in termini di VD (Valore Demoralizzazione).
- Ogni Comando deve riportare un numero di identificazione, il valore del Generale, l'Unità alla quale è aggregato il Generale (se aggregato, altrimenti va specificato che non è aggregato), il VDT del Comando e il punto di rottura. Ogni Unità deve essere riportata con le sue statistiche e il costo in punti.
- La lista deve inoltre indicare il VDT e il punto di rottura dell'esercito, la Struttura di Comando e gli eventuali Tiri Destino. Dove richiesto deve indicare anche quale

Modello di Schieramento Avanzato può essere impiegato e i Punti Esplorazione (si veda successivamente per questi due ultimi punti).

e) La lista deve infine indicare nome e cognome del giocatore e un recapito telefonico o di e-mail per eventuali comunicazioni da parte dell'arbitro/correttore.

Si raccomanda vivamente di usare il modello apposito scaricabile da questo link:

<http://www.dadiepiombo.it/images/stories/dp/listator.xls>

Invio di army list. I giocatori devono inviare la propria army list entro la data indicata dagli organizzatori del torneo. L'invio della lista oltre tale data può essere sanzionata dall'arbitro/controllore con una penalità di 5 punti in classifica per ogni giorno di ritardo.

Foglio di schieramento. I giocatori sono tenuti a presentarsi al torneo con almeno una copia del foglio di schieramento che può essere scaricato a questo link

<http://www.dadiepiombo.com/ruolino.pdf>

NORME PER GLI ORGANIZZATORI

Arbitri

Gli organizzatori devono fornire un arbitro o una coppia arbitrale. L'arbitro può essere giocante e può anche provenire da un club diverso da quello organizzante.

Periodi storici

Per un migliore bilanciamento di eserciti si è diviso l'ampio periodo storico coperto da Impetus in 7 Sottoperiodi, ognuno basato su più Volumi. Si invitano gli organizzatori a seguire questa suddivisione aggregando solo Sottoperiodi contigui.

Sottoperiodo I – Età del Bronzo (Volumi 1)

Sottoperiodo II – Età Classica (Volumi 2, 3, 4, 5, 10)

Sottoperiodo III - Età Imperiale (Volumi 6, 7, 8, 9, 10)

Sottoperiodo IV – Secoli Oscuri (Volumi 11, 12, 13, 14, 15, 22, 29)

Sottoperiodo V - Feudalesimo (Volumi 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 29).

Sottoperiodo VI - Tardo Medioevo (Volumi 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29)

Sottoperiodo VII - Rinascimento (Volumi 30, 31, 32, 33, 34).

Il Volume 31 può anche essere associato ai sotto periodi IV, V e VI facendo riferimento alla data degli eserciti precolombiani utilizzati. L'ultima parola spetta agli organizzatori del torneo.

Gli organizzatori sono tenuti a comunicare il tema scelto per il proprio torneo almeno 4 mesi prima. Qualora questa scelta non venisse comunicata entro queste tempistiche il torneo potrà essere solo Antico (Sottoperiodi I-II-III) o Medievale/Rinascimentale (Sottoperiodi IV-V-VI-VII). Tornei in 28mm possono anche essere open, cioè aperti a tutti gli eserciti. Per tornei in 15mm invece si sconsiglia la formula open.

VOLUMI

1. Letà dei carri
2. Letà degli opliti
3. Alessandro Magno e i Successori
4. Roma e l'Italia
5. Roma e il Mediterraneo
6. Roma nella tarda Repubblica
7. Roma e l'Impero
8. La caduta di Roma
9. La Britannia
10. La Cina antica
11. I popoli della steppa
12. Gli eserciti dell'Islam
13. Letà di Giustiniano
14. L'Impero Carolingio
15. Anno Mille
16. Le Crociate in Terra Santa
17. La nascita dell'Europa Orientale
18. La Spagna feudale e la Reconquista
19. L'Europa Feudale
20. L'Italia e l'Impero
21. L'Impero Mongolo
22. L'Estremo Oriente nel Medioevo
23. L'Europa nel XIV sec.
24. L'Impero Ottomano
25. La Guerra dei Cent'anni
26. L'Italia nel XV sec.
27. L'Europa nel XV sec.
28. La Guerra delle Due Rose
29. L'India Medievale
30. L'India Rinascimentale
31. Il Nuovo Mondo
32. Le Guerre d'Italia
33. L'Europa Rinascimentale
34. L'Estremo Oriente Rinascimentale

REGOLE SPECIALI

PERSONAGGI

Il personaggio Giovanna D'Arco (Extra Impetus 1) è ammesso nei tornei solo nella versione emendata pubblicata in Advanced Impetus.

SHIELDWALL

La regola speciale sullo Shieldwall è ammesso nei tornei solo nella versione emendata pubblicata in Advanced Impetus.

CREAZIONE DEL TERRENO

Punti esplorazione e determinazione dell'Attaccante e del Difensore

I giocatori possono acquistare, con la composizione della propria lista, fino a 10 punti esplorazione. Ogni punto esplorazione costa 1 punto di budget. I punti esplorazione vanno indicati nella lista. A inizio partita entrambi i giocatori lanciano 2d6 e sommano i punti esplorazione (e non più il numero di Montati). Chi ottiene di più è il Giocatore con **Maggiore controllo del campo di battaglia** e può decidere se essere l'Attaccante o il Difensore. In caso di pareggio vince chi ha più punti esplorazione e se il pareggio persiste si ritirano i dadi.

Le seguenti regole emendano leggermente le regole base presenti nel manuale.

a) Tornei da 500pti o 400pti in 15mm

Il Difensore posiziona da 2 a 6 elementi di terreno la maggioranza dei quali interamente fuori dalla zona di schieramento di entrambi i giocatori (40cm dal bordo tavolo).

Se il Difensore posiziona meno di 4 elementi di Terreno, l'Attaccante può aggiungerne uno, a sua scelta.

L'Attaccante può poi spostarne o rimuoverne fino a 2, ma alla fine almeno 2 elementi devono rimanere in campo.

Se solo due elementi restano in campo almeno uno deve trovarsi interamente fuori dalla zona di schieramento di entrambi i giocatori.

Il Difensore non può schierare più del 50% (per difetto) di elementi della stessa tipologia (intransitabile, rotto, difficile -compresa collina ripida- o collina dolce), per cui se si schierano ad esempio 5 elementi di terreno, non più di 2 devono essere o intransitabili o rotti o difficili o colline dolci.

Si applicano le normali regole presenti nel manuale per il posizionamento del Fiume e della Città.

b) Tornei da 300pti in 15 o in 28mm

Il Difensore posiziona da 1 a 3 elementi di terreno la maggioranza dei quali interamente fuori dalla zona di schieramento di entrambi i giocatori (30cm da bordo tavolo se si gioca in 28mm, 25 dal bordo tavolo se si gioca in 15mm).

Se il Difensore posiziona un solo elemento di Terreno, l'Attaccante può aggiungerne uno, a sua scelta. Se il Difensore posiziona 2 elementi di Terreno, l'Attaccante può spostarne uno.

Se il Difensore posiziona 3 elementi di Terreno, l'Attaccante può spostarne o in alternativa eliminarne uno.

Gli elementi schierati non devono essere tutti della stessa tipologia (intransitabile, rotto, difficile -compresa collina ripida- o collina dolce).

Uso dei fiumi nei tornei

Un **Fiume**, se usato, deve scorrere grosso modo parallelo a un lato corto e deve iniziare a scorrere a non più di 40U dal bordo se si gioca a 400pti, 30U nei tornei a 300pti in 15mm e 20U nei tornei a 300pti in 28mm.

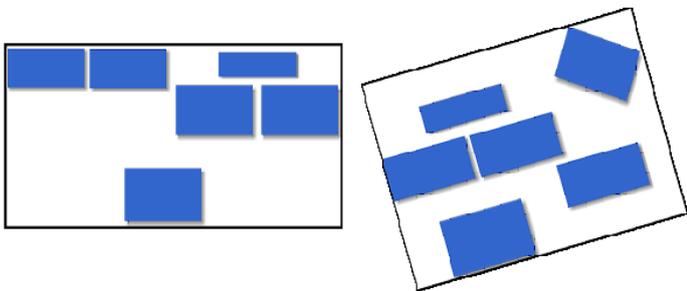
E' comunque data facoltà agli organizzatori di predisporre il terreno (campi prefissati) o di predisporre sul campo una specifica selezione di elementi di terreno tra cui i giocatori possono scegliere (comunque almeno 6 o 4 rispettivamente per i tornei in 15mm o in 28mm).

SCHIERAMENTO

L'attaccante schiera per primo il bagaglio, seguito dal difensore. Dopo di che entrambi i giocatori indicano sul foglio di schieramento la posizione dei propri Comandi (da sinistra a destra, da davanti a dietro, disegnando dei rettangoli che non si possono sovrapporre).

Nei tornei a 300pti è possibile omettere la posizione dei Comandi (max 2) e schierare liberamente.

Quando un comando viene schierato, tutte le sue unità, tranne quelle in imboscata, devono poter essere racchiuse in un rettangolo, orientato in qualsiasi modo, nella cui area non possono trovarsi unità appartenenti a comandi diversi.



Esempi di Comandi "racchiusi in rettangoli"

Eventuali imboscate e marce sul fianco devono essere annotate sulla mappa.

Il primo comando che deve essere schierato dal difensore e poi dall'attaccante deve essere quello con il **maggiore VD**. Se più comandi hanno il VD più alto, il giocatore può decidere quale di questi schierare per primo. Gli altri comandi possono essere schierati nell'ordine preferito dal giocatore che li controlla.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

In caso di rotta dell'esercito avversario, il vincitore prende 30 punti più la percentuale dei VD eliminati all'avversario (ovvero 100), meno la percentuale dei VD persi.

Lo sconfitto prende tanti punti quanti la percentuale dei VD eliminati all'avversario.

Se nessuno dei due eserciti va in rotta, i giocatori prendono 20 punti più la percentuale dei VD eliminati all'avversario. In caso di rotta simultanea entrambi i giocatori prendono 70 punti.

Esempi

1) A (VDT=34) batte B (VDT=30) mettendolo in rotta, ma perdendo 9VD.

A ottiene 100 (rotta) MENO 26 (9 è il 26% di 34) PIU' 30 = 104 punti

B ottiene 26 punti

2) A (VDT=34) batte B (VDT=30) mettendolo in rotta, ma perdendo 15VD.

A ottiene 100 (rotta) MENO 44 PIU' 30 = 86 punti

B ottiene 44 punti

3) A (VDT=34) elimina 6 VD di B (VDT=30) e

quest'ultimo 13 VD di A. Nessuno dei due eserciti manda in rotta l'altro.

A ottiene 20 + 20 = 40 punti

B ottiene 20 + 38 = 58 punti

Per calcolare rapidamente le percentuali va scaricata l'apposita tabella da

<http://www.dadiepiombo.com/scorechart2.pdf>

REGOLE SPECIFICHE PER TORNEI DI 1 GIORNO

Tornei in 15mm

Superficie gioco: 120x180cm se 400pti o 90x120 (o 120x120) per 300pti.

Schieramento: gli eserciti possono essere schierati fino a 20U dalla linea centrale del campo di battaglia se questo è profondo 120cm. Se si gioca a 300 punti su campi profondi 90cm, allora lo schieramento è a 25cm dal proprio bordo tavolo.

Numero partite: 3

Tempo partita: h2.00 (compreso posizionamento terreno e schieramento). Il termine va annunciato dall'arbitro anche 30 minuti prima, 15 minuti prima e 5 minuti prima. Al termine del tempo regolamentare il turno va concluso senza poter effettuare alcuna manovra, sono pertanto consentite le seguenti azioni: combattimenti di unità già in mischia, tiri, azioni di reazione (ZOC, Opportunità, evasioni, inseguimenti e arretramenti con possibili nuove mischie). Non sono ammessi movimenti volontari (compresi sganciamenti) e recupero del Disordine. In alternativa le partite possono durare 1.45 minuti (compreso posizionamento terreno e schieramento) e si può concludere il turno in corso.

Composizione eserciti da 400pti: Minimo due comandi, massimo 4.

Il comando più grosso non deve superare il 60% del VDT. Non sono ammessi generale codardi.

Si dimezzano i minimi.

Composizione eserciti da 300pti: Ammessi da 1 a 2 comandi. Se sono usati 2 comandi il più grosso non deve eccedere il 75% del VDT.

Non sono ammessi generale codardi.

Si dimezzano i minimi e i massimi.

Dimezzamento dei minimi e dei massimi. Minimi e massimi se dimezzati lo devono essere per eccesso. Non viene comunque dimezzato il massimo di 2 (esempio 0-2) quando quell'unità può fare una Grande Unità (solo se indicato nella lista). Per minimi e massimi si intendono i numeri di partenza, non i possibili upgrade.

Schieramento per eserciti da 300pti: Se un giocatore ha un

esercito su un solo comando, può schierare prima tutte le sue Unità tranne un numero pari al valore di leadership del suo generale.

L'altro giocatore farà lo stesso (se il suo esercito è composto da un solo Comando) o schiererà prima il suo Comando più grosso (come VD).

Dopo di che il primo giocatore schiererà le Unità rimanenti e il secondo giocatore farà lo stesso o schiererà il rimanente comando.

Test per la perdita dei Generali nei tornei a 300pti.

Nell'effettuare il test vanno omissi i modificatori relativi alla leadership del generale che testa ed eventualmente quella dell'altro generale presente.

Tornei in 28mm

Punti: 300

Superficie gioco: 120x180cm

Numero partite: 3

Tempo partita: h2.00 (compreso posizionamento terreno e schieramento). Il termine va annunciato dall'arbitro anche 30 minuti prima, 15 minuti prima e 5 minuti prima.

Al termine del tempo regolamentare il turno va concluso senza poter effettuare alcuna manovra, sono pertanto consentite le seguenti azioni: combattimenti di unità già in mischia, tiri, azioni di reazione (ZOC, Opportunità, evasioni, inseguimenti e arretramenti con possibili nuove mischie). Non sono ammessi movimenti volontari (compresi sganciamenti) e recupero del Disordine.

In alternativa le partite possono durare 1.45 minuti (compreso posizionamento terreno e schieramento) e si può concludere il turno in corso.

Composizione eserciti da 300pti: Ammessi da 1 a 2 comandi. Se sono usati 2 comandi il più grosso non deve eccedere il 75% del VDT.

Non sono ammessi generali codardi (ma è ammesso un generale incompetente che con un doppio 1 può diventare

codardo). Si dimezzano i minimi e i massimi.

Dimezzamento dei minimi e dei massimi. Minimi e massimi se dimezzati lo devono essere per eccesso. Non viene comunque dimezzato il massimo di 2 (esempio 0-2) quando quell'unità può fare una Grande Unità (solo se indicato nella lista). Per minimi e massimi si intendono i numeri di partenza, non i possibili upgrade.

Schieramento per eserciti da 300pti: Se un giocatore ha un esercito su un solo comando, può schierare prima tutte le sue Unità tranne un numero pari al valore di leadership del suo generale.

L'altro giocatore farà lo stesso (se il suo esercito è composto da un solo Comando) o schiererà prima il suo Comando con il maggiore VD.

Dopo di che il primo giocatore schiererà le Unità rimanenti e il secondo giocatore farà lo stesso o schiererà il rimanente comando.

Lo schieramento speciale consentito alla Svizzero viene ridotto da metà tavolo a soli 10cm in più rispetto al normale schieramento.

Test per la perdita dei Generali. Nell'effettuare il test vanno omissi i modificatori relativi alla leadership del generale che testa ed eventualmente quella dell'altro generale presente.

REGOLE SPECIFICHE PER TORNEI DI 2 GIORNI

Punti: 500 (15mm)

Superficie gioco: 120x180cm

Numero partite: 4

Tempo partita: h3.00 più conclusione del turno in corso.

Nei tornei di 2 giorni a 500pti non sono previste altre limitazioni.

REGOLE AVANZATE

IMBOSCATO

Attenzione, queste regole sperimentali prevedono che le imboscate possano essere fatte solo “dentro” elementi di terreno e non “dietro”. Queste regole contengono un certo grado di astrazioni ma sono pensate per evitare il più possibile contestazioni durante i tornei.

A prescindere dalla effettiva visibilità o dimensione dell'elemento di terreno, le imboscate possono essere fatte in qualsiasi elemento di terreno presente sul campo di battaglia con le seguenti limitazioni.

L'Artiglieria non può essere messa in imboscata. I Montati e le Picche possono fare imboscate solo nelle Colline Dolci.

Le altre truppe possono fare imboscate anche in boschi e colline difficili e altri terreni difficili con visibilità limitata. Schermagliatori (S) possono nascondersi anche nel Terreno Rotto con visibilità limitata (che è di 5U come per i boschi).

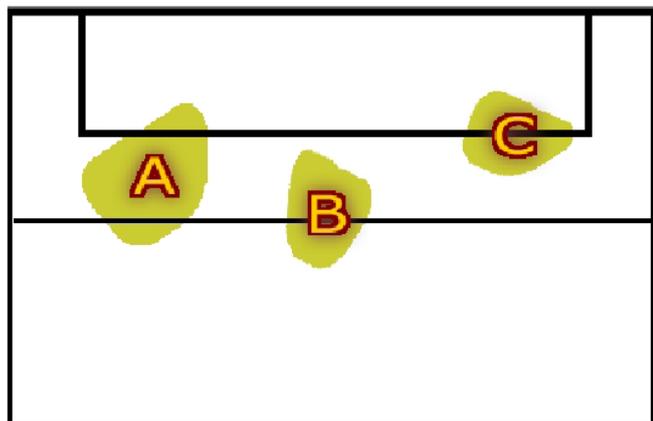
Schema riassuntivo

TIPO DI TERRENO	TRUPPA
Boschi, Colline Ripide o Boscosi, Altri Terreni Difficili a visibilità limitata	FP (no picche), FL, S, T
Colline Dolci	CP, CM, CL, CGP, CGL, EI, W, FP, FL, S, T
Terreni Rotti a visibilità limitata	S

Le imboscate sono ammesse solo nella propria Zona di Influenza.

La Zona di Influenza di chi ha il maggiore controllo del campo di battaglia si estende fino a metà del campo di battaglia, quella dell'altro giocatore è limitata alla sua zona di schieramento.

Le Zone di Influenza si estendono fino a ricomprendere per intero elementi di terreno che si trovino parzialmente dentro le stesse. Se un Terreno si estende fino a coprire parzialmente entrambe le Zone di Influenza, allora quel terreno è controllato esclusivamente dal Difensore.



Nell'esempio sopra: il Terreno A si estende fino a coprire parzialmente le due Zone di Influenza: solo il Difensore

può utilizzarlo per imboscate. Il Terreno B copre parzialmente la Zona di Influenza del Giocatore con Maggiore Controllo del Campo di battaglia e solo lui potrà nascondersi imboscate. Il Terreno C è di esclusivo controllo dell'altro giocatore.

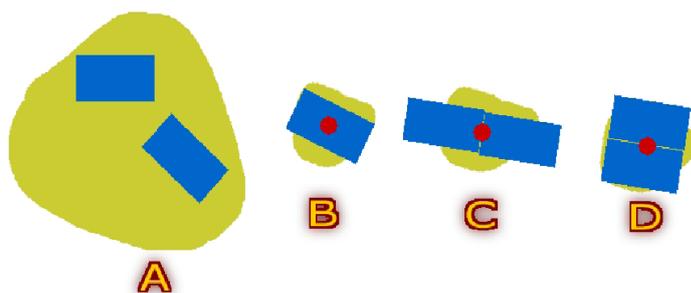
Sul foglio di schieramento deve essere indicato quali Unità siano in imboscata e in quale terreno, ma non è più necessario indicare la precisa posizione e orientamento.

Possono essere nascoste massimo 2 Unità (una Grande Unità da 2 conta 2) appartenenti allo stesso comando, per ogni elemento di terreno, a prescindere dalla dimensione dello stesso. Possono fare eccezione le picche a cui è ammesso schierarsi in imboscata dietro a una collina con una Grande Unità composta da 3 Unità.

L'imboscata è svelata quando il giocatore che la controlla decide di attivare le Unità nascoste o quando una Unità nemica si avvicini ad almeno 6U dall'elemento di terreno in questione. L'“avvistamento” avviene al termine della fase di movimento o al termine dello schieramento dell'intero Comando, se l'avvistamento avviene in fase di schieramento.

Chi controlla l'imboscata è tenuto a mettere i pezzi in campo se una Unità avversaria termina una fase di movimento entro 6U dal terreno.

Una volta svelata l'imboscata, le Unità che erano nascoste possono essere posizionate con qualsiasi orientamento, interamente dentro il terreno, se sufficientemente grande o con il centro dell'Unità / Gruppo / Grande Unità sul centro del Terreno se questo è più piccolo.



Esempi. Nel caso A l'elemento del Terreno è sufficientemente grande per le due Unità, che dovranno essere schierate interamente dentro di esso, dove vuole il giocatore e orientate a piacere.

Nel caso B il Terreno tiene a fatica l'Unità in imboscata, il cui centro deve pertanto coincidere con il centro del Terreno. Anche in questo caso l'orientamento è libero. Nel caso C le due Unità devono formare un Gruppo il cui centro deve coincidere con il centro del Terreno. Lo stesso per il caso D. Anche per questi due casi l'orientamento è sempre libero.

Le Unità in imboscata non si considerano più in Opportunità.

Le Unità in imboscata non possono mai essere posizionate

già in mischia. Una mischia automatica non si ha nemmeno se il giocatore che non controlla l'imboscata decida di avanzare nel Terreno andando a contattare l'Unità nascosta. In questo caso l'Unità che entra nel Terreno deve fermarsi (eventualmente tornando indietro) subito prima del contatto.

Si ricorda che una Unità che si trova dentro un Terreno che la disordina non subisce il Disordine quando esce da tale Terreno, considerando uscita da tale Terreno l'Unità che sia per più di metà fuori dallo stesso.

Imboscate svelate in fase di schieramento

Dal momento che un terreno contenente un'imboscata può estendersi fino alla zona di schieramento avanzato (si veda il paragrafo seguente) dell'avversario, può essere che l'imboscata sia subito avvistata. In questo caso l'Unità nascosta deve essere immediatamente messa in campo. E' inoltre possibile effettuare imboscate "visibili" cioè posizionando l'Unità direttamente in campo (dentro un terreno ammissibile per le imboscate). In questo caso però l'Unità resta nella posizione originaria fino a quando non viene volontariamente mossa. E' possibile attribuire a questa Unità l'Opportunità. Anche in questo caso l'imboscata deve essere indicata sul foglio di schieramento.

Interpenetrazione delle Unità in imboscata

Le Unità in imboscata possono essere intere penetrate da ogni Unità amica che attraversi il terreno in cui sono nascoste. In caso tuttavia che le Unità in imboscata di debbano svelare e non ci sia per loro lo spazio causa la presenza di Unità amiche, le Unità in imboscata sono eliminate e si considerano perse a tutti gli effetti.

SCHIERAMENTO AVANZATO

Questa regola può essere applicata solo nei tornei 400pti e 500pti in 15mm. I due Modelli di schieramento avanzato sono alternativi (uno esclude l'altro).

Modello A

Il giocatore può attribuire a un suo Comando, il cui generale non sia Incompetente o Codardo, la possibilità di schierare fino a 10U dalla linea che divide per lungo il campo di battaglia (50U dal proprio bordo), ma comunque sempre oltre 30U da Unità nemiche già schierate, con ovvia esclusione di quelle in imboscata.

La regola non si applica agli Svizzeri, a cui è già concesso lo schieramento avanzato di un Comando senza che questo venga indicato nella lista esercito.

Nella lista esercito deve essere indicata sia l'adozione dello Schieramento avanzato con Modello A, sia il Comando interessato da questa regola.

Modello B

Applicando questo modello, il giocatore può schierare fino a 10U dalla linea che divide per lungo il campo di

battaglia, ma comunque sempre oltre 30U da Unità nemiche già schierate (con esclusione di quelle in imboscata), una o più Unità di Montati e/o di Schermagliatori (S). Tali Unità non devono appartenere a Comandi il cui Generale sia Incompetente o Codardo.

La regola non si applica agli Svizzeri, a cui è già concesso uno schieramento avanzato simile a quello del modello A. Nella lista esercito deve essere indicata l'adozione dello Schieramento avanzato con Modello B.

MARCE SUL FIANCO

1) Può essere mandato in marcia sul fianco solo un Comando guidati da un generale non incompetente e non codardo.

Può essere mandato in marcia anche il Comando del CiC ma mai più del 50% dell'esercito espresso in VD.

2) La Marcia sul Fianco deve essere annotata sulla mappa di schieramento indicando comando e lato di entrata (sinistra o destra).

3) A fine di ogni turno il giocatore che ha mandato un comando in Marcia sul Fianco tira 2d6 e somma il bonus di leadership del Comandante. Con un risultato di 12+ la marcia entra al successivo turno. A partire dal secondo turno si somma un progressivo modificatore di +1 al lancio dei dadi.

Generali Esperti, Carismatici e Geni non possono ritirare i dadi se in Marcia.

Un Generale carismatico in Marcia sul Fianco non conferisce il bonus di +1 ai generali in campo e se in campo non dà il bonus di +1 al generale subordinato che sia in Marcia.

La perdita del CiC Carismatico comporta il Disordine di tutto il Comando in Marcia una volta giunto sul campo di battaglia.

Qualora vengano tirati due dadi uguali dal generale in marcia, con esclusione di un doppio 6, la marcia non entra anche se il totale ottenuto fosse stato sufficiente e si azzerà il progressivo modificatore di +1.

Esempio. Un Generale Discreto al quarto turno tira un doppio 5. Il totale sarebbe 15 (2+5+5+3), ma la marcia non entra e il successivo tentativo sarà fatto con un bonus di 0.

Un Comandante Scarso che dovesse tirare un doppio 1 diventa immediatamente Incompetente e la marcia annullata. In questo caso le miniature si considerano eliminate ai fini delle condizioni di vittoria.

4) Le Unità del Comando vengono posizionate a inizio turno entro 12U dal bordo di entrata, in qualsiasi punto scelto dal giocatore che le controlla, ma a più di 5U dalle Unità nemiche (misurando i punti più vicini). Unità che non trovano spazio non potranno essere posizionate e saranno quindi considerate eliminate ai fini delle condizioni di vittoria.

5) Dopo aver posizionato sul campo il Comando che era

in marcia, il giocatore che ha subito la marcia può ruotare fino a 90° (facendo perno sul centro del fronte) o far compiere un dietro front (senza disordine) a ogni sua unità che si trovi a meno di 15U da una Unità entrata in marcia. Non potrà tuttavia con tale rotazione avvicinarsi a meno di 5U dal nemico.

6) Qualora due Comandi avversari dovessero giungere sul campo nello stesso turno e dallo stesso lato, i giocatori posizioneranno, alternandosi, ad una ad una le Unità a partire dal Comando che ha ottenuto di più al lancio (modificato) dei dadi. In caso di parità prevale la migliore Struttura Comando e se uguale si ritireranno i dadi. Anche per queste truppe vanno rispettate le distanze (12U e 5U) previste al punto precedente.

7) Si determina l'iniziativa come da regolamento.

GENERALI

GENIO Il generale Genio può ritirare uno o entrambi i dadi dell'iniziativa e può anche cedere la stessa iniziativa all'avversario.

Può inoltre ritirare uno o entrambi i dadi sulla tabella che determina la possibile perdita del generale. Il generale Genio, se fuori campo, raddoppia la sua zona di influenza (Struttura Comando, che quindi arriva a 100U). Il generale Genio se tira un doppio 6 rimane per tutta la partita Genio (può essere un motivo per ritirare il dado), se tira un doppio 1 diventa esperto con effetto immediato, in questo caso non può ritirare i dadi.

CARISMATICO Il generale Carismatico può ritirare uno o entrambi i dadi dell'iniziativa. Può inoltre ritirare uno o entrambi i dadi sulla tabella che determina la possibile perdita del generale. Il generale Carismatico dà un +1 alle

truppe sotto il suo comando nei test di disciplina (motivazione a compensare la scarsa disciplina) ma solo per il recupero dell'ordine.

Modifiche relative alla perdita del Generale Carismatico (par. 2.7.1). In caso di perdita (morte o cattura) del generale Carismatico ogni Unità deve effettuare un immediato test di Disciplina senza modificatori. Unità che non passano il test sono immediatamente disordinate e se già in disordine subiscono una perdita. Questa regola sostituisce la perdita automatica di 1 punto VBU descritta nel manuale.

ESPERTO Il generale Esperto può ritirare i due dadi dell'iniziativa (o tutti o nessuno). Può inoltre ritirare entrambi i dadi (o tutti o nessuno) sulla tabella che determina la possibile perdita del generale. Se non è CiC e tira un doppio 6 durante l'iniziativa non passa a Genio o Carismatico ma non può più scendere di livello. Se tira un doppio 1 scende immediatamente di livello e non può ritirare i dadi iniziativa.

INCOMPETENTE E CODARDO Può essere usato massimo un generale Incompetente o Codardo se il CiC è Genio o Carismatico.

CATTURA DI UN GENERALE (emendamento alla tabella) Se sulla tabella per la perdita del generale si ottiene 7 or 8 allora il generale è catturato solo se in mischia. Se si tratta del risultato di un tiro (compreso pilum), un risultato di 7 o 8 non produce effetto. Con un risultato di 11 o 12, a seguito di tiro, considerate l'effetto mostrato nella riga sopra, ovvero Generale morto senza ulteriori effetti sulle truppe.

In pratica si scala in alto di un effetto se il test è conseguenza di un tiro.

EMENDAMENTI E CHIARIFICAZIONI

REGOLA SPECIALE: IL MURO DI SCUDI

Alcune Fanterie Pesanti possono formare il Muro di Scudi come reazione o come azione volontaria. In quest'ultimo caso la formazione del Muro di Scudi è l'unica azione possibile durante l'attivazione (ma è possibile tentare prima il recupero del Disordine).

La reazione è automatica e funziona in modo analogo all'evasione. Può essere attuata se la minaccia è frontale, ovvero se l'Unità che carica entra almeno parzialmente entro la ZOC prima del contatto o se l'Unità che tira si trovi almeno parzialmente entro la proiezione del fronte. Anche Unità disordinate possono formare il Muro di Scudi. Una volta formato è necessario posizionare un segnalino vicino all'Unità.

Il Muro di Scudi nega l'impeto a chi carica. Non cancella l'impeto a chi carichi non frontalmente, ovvero non entrando nella ZOC prima del contatto.

Il Muro di Scudi dà una malus di -1 a chi tira frontalmente (*) a questa formazione, con eccezione

dell'artiglieria.

Una Unità che ha formato il Muro di Scudi non può muovere. Può solo arretrare se perde la mischia o se è spinta indietro da Unità amiche. Non può inseguire se vince una mischia. Non può reagire se la ZOC è violata.

Una Unità che ha formato il Muro di Scudi per poter muovere deve prima rimuovere il segnalino, cosa che può essere fatta non compiendo altre azioni, con l'esclusione del recupero dell'ordine, durante quella attivazione. Non può mai essere formato Muro di Scudi se l'unità si trova già in mischia.

(*) Una volta formato il Muro di Scudi, il tiro è considerato frontale anche se una parte dell'Unità che tira non è totalmente dietro la prosecuzione del fronte del bersaglio.

REGOLA SPECIALE: GIOVANNA D'ARCO

E' possibile acquistare per 20 punti la figura di Giovanna d'Arco. La figura viene rappresentata all'interno di una

delle Unità comandi a scelta del giocatore. Non può essere aggregata a un Comandante Scarso, Incompetente o Codardo.

Giovanna d'Arco non sostituisce alcun generale, ma conferisce un +1 nei test di coesione a tutte le Unità che si trovino anche parzialmente entro 15U (se in 15mm o scale minori) o 10U (se in 28mm) dalla sua base.

Il Bonus è conferito fintanto che l'Unità a cui è stata aggregata è in campo e sempre che la Pulzella non venga uccisa o catturata come può avvenire per un generale.

In caso di 6 a seguito di un test di coesione è necessario stabilire se il test si riferisce al comandante o a Giovanna d'Arco. Si lancia un d6 e con un risultato di 4,5,6 il test lo effettua la Pulzella. Ai fini dei modificatori (Leadership del Comandante) Giovanna d'Arco va considerata come un leader Carismatico a tutti gli effetti (compreso il possibile ritira).

L'eventuale cattura o morte di Giovanna d'Arco comporta l'immediato disordine di tutte le Unità che si trovano anche parzialmente entro 30U (se in 15mm o scale minori) o 20U (se in 28mm) dalla sua base.

MOVIMENTI

Fanteria Leggera (FL) e Schermagliatori (S) nel Terreno Difficile

Emendamento al paragrafo 3.1.1. Fanteria Leggera (FL) e Schermagliatori (S) non riducono il loro movimento nel Terreno Difficile.

Interpenetrazioni

Emendamento al par. 5.10.1 Interpenetrazioni volontarie. Unità di Tiratori (T), Artiglieria e Fanteria Leggera (FL), con esclusione delle truppe impetuose, possono essere interpenetrate da qualsiasi tipo di truppa e si comportano ai fini dell'interpenetrazione come le Unità di Schermagliatori (S), quindi si accodano dietro l'unità che le interpenetra anche se l'attraversamento non è completato. Unità di Tiratori e Fanteria Leggera (non impetuosa) possono altresì interpenetrare qualsiasi tipo di Unità o Grande Unità (compresi Schiltron, Picche e Impetuosi).

Emendamento al par. 5.10.2 Interpenetrazioni involontarie. In riferimento all'ultimo capoverso del paragrafo, non è più ammessa l'interpenetrazione involontaria in avanti di truppe che non possono essere interpenetrate anche volontariamente.

Truppe impetuose

Emendamento al par 5.3. La rotazione gratuita concessa alle truppe impetuose per orientarsi verso il nemico più vicino o per evitare un terreno difficile o non transitabile deve ora essere detratta dal movimento. Tale rotazione iniziale non costituisce una fase autonoma di movimento e quindi può essere combinata con un movimento in linea retta, ma la distanza totale percorsa non può comunque eccedere la velocità massima consentita all'unità in una fase di movimento.

Carri da guerra

Emendamento al par 5.5. L'obbligo dei carri di compiere mezza fase di movimento in avanti rimane solo prima di effettuare una rotazione. I carri possono fermarsi al termine di ogni movimento come tutte le altre Unità. Viene rimosso il concetto di carro "stazionario".

Cavalleria Media (CM) e Carri da Guerra Leggeri (CGL)

Emendamento al paragrafo 5.4.3 Unità di Cavalleria Media (CM) e Carri Leggeri (CGL) possono muovere all'indietro, anche come Gruppo, senza disordinarsi se al termine del movimento passano il Test di Disciplina. Il movimento all'indietro senza automatico disordine non è ammesso per le Grandi Unità.

Emendamento al paragrafo 5.11.1 Anche le Unità di Cavalleria Media (CM) e di Carri Leggeri (CGL) possono evadere quando ricorrano le normali condizioni previste per l'evasione di CL e S. Tuttavia le Unità di CM e CGL per poter evadere devono passare un Test di Disciplina o trovarsi in Opportunità (*). In caso di fallimento l'Unità di CM/CGL non evade e resta sul posto senza disordinarsi. Unità di CM e CGL che evadono sono tenute a rispettare i limiti loro imposti dalle regole sull'interpenetrazione, pertanto l'evasione non è ammessa se tali Unità sono costrette ad attraversare Unità che non possono interpenetrare.

(* Nota. La versione inglese di *Extra Impetus 4* non indica come condizione necessaria all'evasione della CM/CGL il fatto di non essere disordinata. Si è deciso di uniformare le due versioni consentendo anche in Italia alla CM/CGL di evadere pure se in disordine.

L'evasione della CM/CGL è consentita solo per Unità e non per Grandi Unità in cui sia presente una CM/CGL.

Truppe con Disciplina A

Unità e Grandi Unità con Disciplina A, se non in disordine, possono effettuare movimenti traslati o in obliquo senza disordinarsi.

TIRO

Emendamento al paragrafo 6.1.3 Il modificatore di -2 che si applica per il tiro contro S, CL e Art passa a -1 se il tiro è effettuato entro la distanza corta (15U). Viene inoltre rimosso il modificatore di +1 nel tiro contro Unità di Carri stazionari, in quanto viene meno la distinzione tra carri in movimento e stazionari.

Emendamento al paragrafo 6.3.4 Le priorità di tiro, ora sono le seguenti:

a) Chi tira è in Opportunità

- 1) Unità che stiano caricando o scambiando il fuoco con l'unità che tira
- 2) L'Unità più vicina che stia caricando o tirando a un'Unità amica
- 3) L'Unità più frontale che stia muovendo entro 15U e che sia almeno parzialmente entro la prosecuzione del fronte
- 4) L'Unità che muove più vicina nell'arco di tiro o a scelta

del giocatore l'Unità più frontale che stia muovendo e che sia almeno parzialmente entro la prosecuzione del fronte

b) Chi tira NON è in Opportunità

- 1) Se il bersaglio è entro i 15U, l'Unità più frontale che sia almeno parzialmente entro la prosecuzione del fronte
- 2) Se non ci sono bersagli entro i 15U, l'Unità nemica più vicina nell'arco di tiro o a scelta del giocatore l'Unità più frontale e che sia almeno parzialmente entro la prosecuzione del fronte
- 3) Altre Unità che siano nell'arco di tiro e a portata

Nuovo paragrafo. 6.3.5 Tiro attraverso CL e S Le Unità che tirano possono ignorare e tirare attraverso unità avversarie di Cavalleria Leggera (CL) e di Schermagliatori (S) che si trovino ad oltre 15U (distanza lunga) da esse per individuare come bersaglio altre Unità che non siano CL o S. Nel caso in cui si tiri attraverso CL e S si dovranno comunque dimezzare per eccesso i dadi a disposizione. Esempio: Una unità di T con VBU=3 e arco corto A decide di tirare a una Unità di CM che si trova a 25U e che è schermata da una Unità di CL a 18U (quindi a oltre 15U). L'Unità T tirerà 2 dadi (3+0, dimezzato e arrotondato per eccesso).

MISCHIA

Grandi Unità

Emendamento al paragrafo 2.5.1. La regola che afferma che "...nel caso di Grandi Unità di Fanteria impegnate in mischia con truppe impetuose o con Cavalleria Pesante, l'eventuale perdita in un colpo solo di tanti punti quanti quelli del VBU originario dell'Unità frontale si ha la rotta (eliminazione) dell'intera Grande Unità" è rimossa.

Emendamento al paragrafo 7.4. Il bonus di profondità delle Grandi Unità non si applica se la Grande Unità è stata caricata sul fianco o retro o se la Grande Unità si trova nel terreno difficile. Grandi Unità di Schiltron ignorano attacchi sul fianco o sul retro, per cui conservano il bonus di profondità in tali situazioni.

Test di Coesione

Emendamento al par. 6.2. La Fanteria Pesante beneficia di un ulteriore bonus di +1 nel Test di Coesione sia se oggetto di tiro (tranne che da Art A e C) sia se si trova in mischia esclusivamente con truppe montate. Grandi Unità di picche, finché sono formate da tre Unità, beneficiano di un ulteriore bonus di +1 se in mischia esclusivamente contro montati.

Si applica un modificatore di -3 nel Test di Coesione a Unità di Montati e a Grandi Unità di Fanteria Pesante che si trovino in mischia in terreno Difficile o in mischia con Unità interamente in terreno difficile.

Si applica un modificatore di -1 nel Test di Coesione a Unità di Montati e a Grandi Unità di Fanteria Pesante che si trovino in mischia in Terreno Rotto o in mischia con Unità interamente in Terreno Rotto.

Eliminazione di Unità di Fanteria Leggera e di Tiratori

Emendamento al par. 7.6.2. Unità di Fanteria Leggera (FL) non impetuosa e di Tiratori (T) che sono distrutte a seguito di una mischia non causano Disordine e 1 perdita alle unità che si trovino entro 5U dietro di loro.

Attacco sul fianco/retro (chiarificazione)

Il bonus di +2 per chi carica di fianco/retro si ha solo a seguito del contatto. Unità e Grandi Unità prese sul fianco/retro sono distrutte solo se perdono la mischia e non semplicemente se falliscono il Test di Coesione.

Carica della Cavalleria Leggera con I=0

Emendamento al par.7.1 Le Unità di Cavalleria Leggera (CL) con I=0 possono caricare:

- 1) Unità di Schermagliatori (S); 2) Unità in Disordine;
- 3) Unità sul fianco/retro.

La carica deve interessare in modo esclusivo questi possibili avversari e non anche altri per i quali non è ammessa.

Inseguimento della Cavalleria Leggera con I=0

Emendamento al par. 7.6.4 Unità di CL con I=0 possono inseguire se vincono la mischia sempre che l'inseguimento non le porti a contatto di truppe che non avrebbero potuto caricare. In questo caso l'inseguimento è annullato.

Nuove regole sui Wagenburg

Queste regole sono un'integrazione alle regole presenti sul manuale.

- 1) Quando distrutti i Wagenburg non creano alcun danno alle truppe che si trovano dietro.
- 2) I Wagenburg possono essere liberamente interpenetrati da tutte le truppe amiche.
- 3) I Wagenburg hanno un fronte ai fini del movimento ma esercitano la ZOC su tutti e quattro i lati. Sono l'unica truppa con questa caratteristica.
- 4) I Wagenburg non possono attraversare o difendere

Fortificazioni.

I Wagenburg non possono essere messi a difesa delle Fortificazioni ma possono essere fortificati a loro volta. In questo caso sarà necessario acquistare dalla lista due elementi di Fortificazione (10pti). I W fortificati sono protetti a 360° ma non possono muovere dopo lo schieramento.

ALTRI CHIARIMENTI

VD DEL GENERALE

Tutte le Unità che includono un Generale hanno VD=3 anche se non espressamente indicato nelle liste.

ASSALTO AI BAGAGLI

Anche le Unità con I=0, con eccezione dell'Artiglieria, devono assaltare i bagagli avversari se ne ricorrono le condizioni. Non è ammesso tirare ai bagagli.

TIRO DEL GIAVELLOTTO

Fanti armati di giavelotto tirano senza penalità se compiono 1 sola fase di movimento; se ne compiono 2 o più pagano 2 o più punti di penalità.

EVASIONE

1) Ostacoli al movimento. Un'unità che evade deve essere in grado di percorrere l'intero movimento all'indietro. Non sono ammesse deviazioni. Se l'evasione termina in un terreno rotto o difficile, la velocità si adeguerà di conseguenza.

Se nel percorso si incontra un terreno intransitabile o nemici o Unità amiche in mischia, l'evasione è annullata. Ai fini delle regole sull'interpenetrazione l'evasione è da considerarsi movimento involontario.

2) Minaccia frontale. Per determinare se la minaccia è frontale si faccia riferimento alla Zona di Controllo. Se l'unità nemica carica attraversando anche parzialmente la ZC dell'Unità che può evadere, allora la minaccia è da considerarsi frontale e quindi l'evasione è ammessa. Ai fini del tiro vale lo stesso criterio. Chi tira deve trovarsi dentro la proiezione del fronte affinché sia possibile l'evasione.

3) Evasione in più mosse. La seconda mossa di evasione comporta, come per il normale movimento in avanti, il superamento del Test di Disciplina, pena il Disordine e l'impossibilità di effettuare una successiva evasione. Se tuttavia si evade da un altro nemico, si ha a che fare con una nuova evasione e non con il proseguimento di una precedente evasione.

BONUS DI IMPETO

Non godono del bonus di Impeto:

1. Truppe non più Fresche, tranne nel caso di Carri Falcati
2. Fanteria che carica Montati
3. Montati che caricano Fanti con Picche o Lance Lunghe, Wagenburg, Elefanti
4. Elefanti che caricano Schermagliatori o Fanteria Leggera non impetuosa
5. Carri da Guerra che caricano partendo da fermi
6. Carri Falcati che caricano Fanteria Leggera non impetuosa
7. Fanteria, con l'eccezione della Fanteria Leggera impetuosa, che carica in terreno difficile
8. Montati che caricano nel terreno rotto o difficile
9. Fanteria che carica truppe a difesa di fortificazioni
10. Montati che caricano truppe difese da stakes (pali appuntiti) o palvesi
11. Truppe che caricano un centro abitato occupato.

Il bonus di impeto è negato anche se la truppa che lo nega combatte come unità di supporto.

Bonus di Impeto in caso di controcariche e cariche di opportunità.

Una Unità gode del bonus di Impeto (se non annullato da altri motivi) se entrambe le condizioni si applicano:

- 1) Ha dichiarato la carica
- 2) Contatta il nemico con il proprio fronte. In altre parole se l'Unità che carica in Opportunità entra nel corridoio frontale dell'Unità che per prima ha dichiarato la carica, anche quest'ultima gode del bonus di impeto, altrimenti no.

CARICA DI OPPORTUNITÀ

Chiarimento sul testo. Il par. 5.8.2 afferma che "La carica di opportunità non è consentita come una risposta ad una dichiarazione di carica. In questo caso è necessario reagire con una controcarica".

Il testo è da intendersi che una Unità non può caricare di opportunità se è stata dichiarata nei suoi confronti una carica. In questo caso potrà solo controcaricare. Se invece la carica è stata dichiarata nei confronti di una Unità amica, allora la Carica di Opportunità è ammessa senza restrizioni.

CARICA E MISCHIA COME ULTIME AZIONI DELL'ATTIVAZIONE

Di solito una carica porta ad una mischia e la mischia è l'ultima azione che una Unità può fare durante la sua attivazione. La stessa carica è l'ultima azione dell'attivazione se questa è fallita, per esempio se l'avversario evade o se il Bonus Movimento di Carica (5.8.1) non è stato sufficiente per contattare il nemico.

Poiché la carica è l'ultima azione "volontaria" non si possono eseguire altre azioni. Fa eccezione la così detta Carica Potenziale (vedi sotto).

Si noti che anche la dispersione di Schermagliatori o di Artiglieria è da considerarsi una mischia a tutti gli effetti. Quindi una Unità che disperde una Unità di Schermagliatori può completare la sua mossa, che potrà anche essere una carica nei confronti di un'altra Unità che si trova dietro gli Schermagliatori, ma non può compiere altre fasi di movimento o tirare.

LA CARICA POTENZIALE

Quando un giocatore vuole caricare una Unità che può evadere può dichiarare una carica potenziale.

Una carica potenziale è una dichiarazione di carica a tutti gli effetti. Se alla fine del movimento si verifica il contatto (l'avversario ha deciso di non evadere) l'Unità che dichiara la carica potenziale può beneficiare del bonus di impeto, se non negato da altre circostanze.

Se invece il contatto non avviene perché l'altra Unità è evasa e nessun altro nemico in opportunità abbia deciso di caricare, la carica potenziale è considerata come una mossa normale, per cui sono possibili successive azioni.

TIRARE DA E A UNA GRANDE UNITA'

Quando è consentito a una Grande Unità di tirare, le distanze sono calcolate dall'Unità frontale, ma è l'Unità retrostante, con il suo VBU, a tirare.

Quando si tira a una Grande Unità, le misurazioni si prendono dal centro del lato di tiro al centro di qualsiasi lato di una delle Unità che formano la GU.

ELEFANTI E CARRI CHE TIRANO

Gli Elefanti che tirano lo fanno con arco di tiro di 45°. Gli Elefanti e i Carri non possono effettuare tiro indiretto. (Il tiro indiretto non è ammesso in generale per le Armi Varie).

ARRETRAMENTO OBBLIGATORIO DI CM/CL/CGL

Come da regolamento (7.6.2), CM/CL/CGL devono ritirarsi anche in caso di pareggio quando combattono contro la fanteria. Tale ritirata (per pareggio solo) non si applica se l'Unità di CM/CL/CGL dovesse venire distrutta o uscire dal tavolo in caso di arretramento.

CHIARIMENTO SULL'USO DEI CONTINGENTI ALLEATI

Alcuni eserciti possono usare Contingenti alleati. Nelle note è indicato quanti contingenti alleati quell'esercito può usare. Non è mai consentito schierare più di un Contingente Alleato dello stesso tipo.

Un Contingente Alleato va considerato come un Comando autonomo con un suo Comandante che non può essere il CiC. Il Contingente Alleato può contenere solo

Unità che gli appartengono. Nessuna Unità presente nella sezione del Contingente Alleato può essere aggregata ad altri Comandi.

Un Contingente Alleato non può avere più del 50% del VDT dell'intero esercito.

BAGAGLIO

Il Bagaglio può essere interpenetrato da Unità amiche. Il Bagaglio non subisce perdite o disordine in caso si trovi entro 5U dal retro di una unità amica andata in rotta. Il Bagaglio può essere schierato anche entro i 12U laterali. Nelle partite in 28mm è possibile usare un bagaglio che sia anche 4 volte più largo che profondo, per permettere più agevolmente lo schieramento delle truppe.

Con il permesso dell'arbitro o dell'avversario è possibile schierare fino a 3 Unità più eventuale fortificazione davanti al bagaglio, uscendo quindi dall'area di schieramento.

In alternativa può essere consentito schierare "sul bagaglio" ma con l'obbligo di muovere oltre esso alla prima attivazione.

POSIZIONAMENTO CENTRO ABITATO E FIUME

A Un fiume conta come una delle scelte possibile del Difensore. In caso non esca il numero rischiesto nessun altro elemento può essere posizionato al suo posto.

Il Centro Abitato può sempre essere posizionato dall'Attaccante se tira un 5+ indipendentemente da eventuali limiti sul numero dei terreni che possono essere messi in campo.

UPGRADE LISTE

In tutte le liste esercito del vol. 32 "Le Guerre d'Italia", pubblicate su Extra Impetus 1 è possibile elevare i primi ranghi delle Grandi Unità di FP armate di Picca:

da VBU=5, I=3 e D=A a VBU=6 al nuovo costo di 34 punti per unità;

da VBU=5, I=3 e D=B a VBU=6 al nuovo costo di 29 punti per unità;

da VBU=5, I=4 e D=C a VBU=6 al nuovo costo di 25 punti per unità;

da VBU=4, I=2 e D=A a VBU=5 al nuovo costo di 27 punti per unità;

da VBU=4, I=2 e D=B a VBU=5 al nuovo costo di 22 punti per unità;

da VBU=4, I=2 e D=C a VBU=5 al nuovo costo di 17 punti per unità;

da VBU=3, I=1 e D=C a VBU=4 al nuovo costo di 12 punti per unità.

L'upgrade è possibile anche per i picchieri Ungheresi Jagelloni (Extra Impetus 3, lista 6 di pag 41)

GRANDI BATTAGLIE

Questa sezione contiene alcune regole speciali per gestire scontri con molti più punti dei formati standard.

Eserciti e Comandi

Quando rigiocate una grande battaglia con più giocatori si consiglia di usare almeno 800 punti per parte e una superficie di gioco di almeno 180x240cm.

I Minimi e i Massimi delle liste devono essere moltiplicati per 2 se giocate attorno ai 1000 punti, oppure per 3 se giocate con circa 1500 punti per parte o per 4 se con 2000 punti ecc.

Ogni giocatore deve controllare uno o più Comandi, in base allo scenario scelto.

Potete aggregare Leader anche a Unità in cui le liste non lo prevedano (cioè dove manchi l'asterisco). Ricordatevi che Unità con Leader aggregato hanno sempre VD=3.

Uno dei giocatori deve essere il CiC

Iniziativa

Entrambi i CiC tirano i dadi per l'iniziativa, sommando i relativi bonus.

Il Vincitore tuttavia non attiverà il suo Comando (quello del CiC), ma si rigiocherà un'iniziativa all'interno della fazione vincitrice. Chi vincerà agirà per primo. In caso di pareggio sarà il CiC a decidere chi deve agire per primo (*).

Una volta che un Comando è stato attivato, entrambi i CiC si rigiocheranno nuovamente l'iniziativa proseguendo come sopra. Ovviamente i Comandi già attivati non agiranno più fino al nuovo turno.

(*) In alternativa, in caso di pareggio è possibile che più Comandi si attivino in contemporanea. In questo modo il gioco può risultare più veloce.

Note

Questa procedura lascia meno controllo ai due schieramenti su chi debba agire per primo. Una soluzione più realistica, in quanto i generali non sempre erano in grado di capire cosa stesse succedendo in altre parti dello schieramento.

E' possibile integrare l'iniziativa con degli ordini decisi a inizio partita e attribuiti dal CiC a ogni giocatore.

Si raccomanda di fare riferimento al blog di Impetus Italia <http://impetusitalia.blogspot.com>, al forum di Dadi&Piombo e soprattutto alla mailing list impetus-italia@yahoogroups.com (alla quale ci può iscrivere dal blog) per ogni aggiornamento e comunicazione ufficiale relativa ai tornei nazionali di Impetus.

© 2013 Dadi&Piombo