



Versione 0.4

di Lorenzo Sartori, con contributi di Franco Antonelli,  
John McLennan, Ken Clark e Ian MacDonald

### 1) INTRODUZIONE

Questo non è un nuovo regolamento ma un'Espansione (attualmente una bozza in fase di play testing) di Basic Impetus e Impetus per simulare la guerra in Europa tra la fine del XVI secolo all'inizio del XVIII Secolo. Per utilizzare questa Espansione dovete pertanto possedere una copia di Basic Impetus (scaricabile gratuitamente da [www.dadiapiombo.com/basic.html](http://www.dadiapiombo.com/basic.html)) o Impetus.

### 2) IMBASSETTAMENTO

Si consiglia di imbasettare le Unità con questo fronte:  
25-28mm: 18cm  
15-20mm: 12cm  
10mm: 8cm (o come alternativa 6cm)  
6mm: 6cm (o come alternativa 8cm)  
Tutte le truppe hanno lo stesso fronte con l'eccezione dell'artiglieria che **può** avere come fronte 6cm per i 28mm, 4cm per 20-15-10mm e 2 o 3cm per i 6mm.

#### Profondità suggerite per i 15mm

P&M (Picche&Moschetti) della Guerra dei 30 Anni / Guerra Civile Inglese: 4-6cm  
Tercios: 12cm  
Schermagliatori e P&M del tardo XVII Secolo: 3cm  
Fanterie irregolari (ad es. highlanders): 5 o 6cm  
Gallopers, Trotters, Cavalleria Leggera e Spahis: 6cm  
Cavalleria del tardo XVII Secolo: 3-4 cm  
Reiters: 8-10cm (consigliamo di rappresentare sulla base due colonne)  
Dragoni: 4cm o 8cm (se vengono

rappresentati i reggibriglie)  
Per la profondità di altre scale fate riferimento a Impetus /Basic Impetus.

### 3) TIPI DI TRUPPA

Per semplicità queste nuove truppe sono basate sulle truppe originali di Impetus /BI e per chiarezza abbiamo deciso di mantenere la doppia definizione.

#### TRUPPE MONTATE

##### Gallopers (GA-CP)

Cavalleria veloce e da mischia. Addestrata alla carica al galoppo, può usare la pistola o la spada al contatto. Deve inseguire se vince la mischia.

##### Trotters (TR-CP)

La tipica cavalleria della Guerra dei 30 Anni. Non utilizza necessariamente il caracollo, ma sicuramente scarica la pistola ben prima del contatto (si veda regola Pistola a bruciapelo, par. 5) per poi avanzare al trotto. Rientrano in questa categoria anche i Corazzieri (cavalieri con armature a tre quarti).

##### Reiters (RE-CP)

Tendono a evitare il contatto preferendo scaricare la pistola utilizzando la formazione e manovra del caracollo. Possono sparare con la pistola utilizzando nella tabella di tiro "armi varie". Non possono inseguire se vincono una mischia.

##### Spahis (SP-CM)

Uguale alla CM di Basic Impetus /Impetus ma presente essenzialmente negli eserciti

orientali.

### **Cavalleria Leggera (CL)**

Come in Basic Impetus / Impetus

### **Horse & Muskets (HM)**

Ovvero “Cavallo e Moschetto”. Alcuni Trotters (ad es. gli Svedesi) erano spesso supportati da reparti di Moschettieri aggregati creando delle formazioni miste. Puoi rappresentare queste unità su un'unica base, mescolando cavalieri e moschettieri, oppure puoi utilizzare una normale unità di cavalieri e posizionarci vicino una “basetta segnalino” con alcuni moschettieri. Questi moschettieri sparano solitamente con un Modificatore di Moschetto (vedi più avanti) negativo.

## **TRUPPE APPIEDATE**

### **Picche & Moschetti (PM-FP)**

Unità miste di picchieri e moschettieri. Sono considerate FO a tutti gli effetti, ma possono anche sparare.

Le picche presenti annullano il bonus di impeto delle truppe montate nemiche.

### **Tercio (TE-FP)**

Simile alle formazioni di di PM ma considerate Grandi Unità.

In mischia beneficiano del bonus di profondità delle Picche.

I Tercio ignorano i malus derivanti da attacchi sul fianco e sul retro.

### **Moschetti (T)**

Unità composte solo da moschettieri. Si comportano come i Tiratori di Impetus /BI. Alcuni, come ad esempio i moschettieri svedesi, possono avere regole speciali (vedi army lists).

### **Schermagliatori (S)**

Come in Basic Impetus / Impetus

### **Dragoni (DR-FL)**

Sono classificato come fanteria leggera, con capacità di tiro e buona mobilità. Sparano solo se da fermi.

### **Artiglieria (Art)**

Come in in Basic Impetus / Impetus. Alcune unità di PM (vedi army lists) possono essere dotate di artiglieria reggimentale. Ciò può anche essere rappresentato da un piccolo cannone inserito nella base, ma ai fini del gioco si traduce in un semplice modificatore di +1 quando l'unità tira.

## **4) TERRENO**

E' stato aggiunto un nuovo tipo di terreno: le siepi. Può trattarsi di un campo rettangolare contornato da siepi o di una siepe semplice da posizionarsi su un lato o su entrambi i lati di una strada.

Le Unità che caricano attraverso le siepi non beneficiano del bonus di impeto. Le Unità necessitano di un'intera fase di movimento per attraversare le siepi e sono disordinate dopo l'attraversamento..

## **5) REGOLE AGGIUNTIVE**

### **a) Movimenti**

#### **Movimenti di Truppe Montate**

Tutte le truppe montate possono compiere movimenti traslati o obliqui senza disordinarsi. Anche ai Dragoni e concesso un simile movimento.

#### **Movimento di ritirata**

Tutte le truppe possono effettuare un movimento di ritirata. Si tratta di un movimento all'indietro (mantenendo il fronte originario) di due fasi di movimento .

Durante questa manovra l'Unità che si ritira può interpenetrare qualsiasi Unità amica che incontra.

Il movimento di ritirata comporta il Disordine. Se l'Unità si trova già in Disordine questo movimento comporta una perdita al VBU (oltre al mantenimento del Disordine)

#### **Ritirata dopo la mischia**

Truppe Montate che non vincono la mischia si devono ritirare in Disordine di 5U+1d6.

#### **Inseguimento**

Gallopers devono inseguire se vincono in mischia. Le altre truppe possono scegliere (sempre che non abbiano I=0) con l'esclusione di RE, che non possono inseguire. DR, M, PM e Tercio possono inseguire solo se vincono contro Truppe

Appiedate n quanto non possono inseguire Truppe Montate.

### **Limitazioni alle cariche**

DR, M, PM e Tercio non possono caricare Truppe Montate.

### **Controcariche**

Le controcariche si svolgono allo stesso modo che in Impetus.

Se si utilizza Basic Impetus, la controcarica è ammessa se l'Unità (con  $I > 0$ ) non è disordinata. Con la controcarica le due Unità si incontrano a metà strada e entrambe beneficiano del bonus di impeto.

### **Dietro Front**

Come in Impetus.

Per Basic Impetus: ogni Unità non disordinata può compiere un dietro front. L'unità termina la manovra in Disordine.

### **Artiglieria in mischia**

Come in Impetus.

Per Basic Impetus: l'artiglieria è rimossa se caricata dal nemico.

### **b) Fuco**

Gli obiettivi sono misurati dal centro dell'unità che spara a qualsiasi punto dell'Unità bersaglio purché entro un arco di tiro di  $45^\circ$ .

Per Basic Impetus: l'Unità che muove ha un malus di -1 invece che di -2.

### **TABELLA DI TIRO**

Usate le tabelle di tiro di Basic Impetus/ Impetus e dimezzate le distanze dei Moschetti, con l'eccezione dei 5U per Impetus (=Zona di Controllo).

Se utilizzate Impetus applicate questa regola: ogni Unità di T o PM che non ha raggiunto il 50% delle perdite può tirare di opportunità a point blank (5U) se caricata frontalmente. Risolvete il fuoco prima della mischia come nel caso del pilum.

### **Modificatore di Moschetto (MM)**

Si applica alle Unità di PM e ai Tercio. Dal momento che la proporzione dei Moschettieri all'interno di queste formazioni poteva variare, queste Unità devono applicare questo

modificatore in numero di dadi (il MM è comunque indicato nelle army lists).

Rapporto 1:2 o meno:  $MM = -3$

Rapporto 1:1:  $MM = -2$

Rapporto 2:1:  $MM = -1$

Rapporto di 3 o più a 1:  $MM = 0$

Per ogni MM negativo, queste unità tuttavia ricevono un bonus in mischia per rappresentare il maggior numero di picchieri. Così ad esempio una Unità con  $MM = -2$  avrà un +2 in mischia.

### **Fuoco a bruciapelo della pistola**

Usata dalle Unità di Trotter. E' rappresentata dal lancio di 2 d6 prima della mischia (simile alla regola sul pilum). Si applica sia in carica che se caricati. E' ammessa solo se l'Unità è Fresca. Se attaccata sul fianco/retro l'unità di Trotter non può sparare.

© 2006-2010 Dadi&Piombo