

## 1.0 INTRODUCCIÓ

### 1.1 IMPETUS I BASIC IMPETUS

Impetus és un reglament ideat per simular, amb soldadets de diferents escales, les batalles dels períodes antic, medieval i renaixentista. Basic Impetus n'és una versió extremadament simplificada i gratuïta. L'objectiu de Basic Impetus és el de proporcionar una introducció vers el món d'Impetus, que dona la possibilitat de començar a jugar immediatament, amb un nombre moderat de miniatures.

Tot essent només un "tast", s'hi han omès moltes de les característiques que, en canvi, són fonamentals en el reglament original -a què us remetem, si voleu un joc més consistent i emocionant.

Basic Impetus i Impetus són productes Dadi&Piombo.

### 1.2 MATERIAL NECESSARI

Per jugar a Basic Impetus cal, d'entrada, tenir soldadets. El reglament permet la utilització de miniatures de qualsevol de les escales més comuns als jocs de simulació històrica: 25/28mm, 20mm (escala també coneguda com 1/72), 15mm, 10mm i 6mm.

A més, hi caldran uns quants daus de 6 cares (que anomenarem, d'ara endavant, D6), un regle en cm i una superfície de joc que recreï el camp de batalla, amb turons, rius, boscs, pobles...

#### 1.2.1 El Camp de Batalla

Les dimensions del camp de batalla poden variar segons l'escala de les miniatures. Indicativament, per a 28mm la superfície ideal és de 120x120cm. Amb 6, 10 i 15mm s'aconsella una superfície de 120x60cm.

### 1.3 BASAMENT

Basic Impetus utilitza els mateixos criteris d'Impetus i, per tant, un sistema de basament compatible amb els sistemes de joc més difosos. L'esquema que segueix no és pas rígid en relació a la fondària de les bases, per tal de permetre la utilització d'exèrcits ja preparats per a d'altres reglaments.

#### 25/28mm i 20mm (1/72)

Tant per als 25/28mm com per als 20mm (o 1/72), totes les unitats -excepte l'Artilleria, els Elefants i els Carros- tenen un front de 12cm.

La fondària variarà segons el tipus de tropes:

Wagenburg	16cm (o més, si cal)
Cavalleria Pesant	6cm (1 rengle) o 8-12cm (2 rengles)
Altres cavalleries	8cm (aconsellada) o 12cm
Infanteria Pesant	4cm (o alternativament 6cm)
Infanteria Lleugera	6cm
Tiradors	6cm
Fustigadors	3cm

L'Artilleria, els Elefants i els Carros tenen front i fondària de 6 o 8cm, en funcions de les dimensions del model



### 15mm

Amb figures d'aquesta escala, totes les unitats -excepte l'Artilleria, els Elefants i els Carros- tenen un front de 8cm.

La fondària variarà en funció del tipus de tropes:

Wagenburg	8cm
Cavalleries	6cm (en 2 rengles)
Infanteria Pesant	3cm (alternat. 4cm)
Infanteria Lleugera	4cm
Tiradors	4cm
Fustigadors	2cm

L'Artilleria, els Elefants i els Carros tenen front i fondària de 4 o 5cm, segons les dimensions del model.

### 10mm i 6mm

És aconsellable de fer les bases per a 10mm i 6mm tot dividint per meitat les dimensions de les de 25/28mm. Alternativament, per a aquestes escales es poden adoptar les mateixes dimensions de les de 15mm.

#### 1.3.2 Nombre de Figures per Base/Unitat

El nombre de figures per cada Base/Unitat es deixa a discreció del jugador. Caldrà tenir present que la Infanteria Pesant, sobretot els Piquers, s'hauria de representar en rengles atapeïts, mentre que la Infanteria Lleugera (en ordre obert) o la Cavalleria s'haurien de representar més esparses -tot obtenint, de retruc, un notable estalvi de figures. En el cas d'Artilleria, Elefants, Carros i Wagenburg n'hi ha prou amb un model per Base/Unitat.

Els Comandants s'inclouen en la unitat de què formen part.

### 1.4 LA UNITAT DE MESURA

A l'hora de prendre mesura de les distàncies i dels moviments, Basic Impetus adopta una unitat de mesura pròpia, anomenada U. Aquesta unitat equivaldrà a 1cm si s'estan utilitzant soldadets a escala 10mm o 15mm, o a 2cm si s'està jugant amb figures de 20 o 25/28mm.

### 1.5 MARCADORS

En Basic Impetus és necessari fer servir marcadors per indicar si una unitat és desordenada, i per fer recompte de les pèrdues sofertes. Podeu fabricar-vos aquests marcadors com millor cregueu, àdhuc utilitzant petits elements escenogràfics, o senzillament les podeu descarregar de [www.dadiepiombo/impetus.html](http://www.dadiepiombo/impetus.html).

## 2.0 LES TROPES

### 2.1 CREACIÓ DE L'EXÈRCIT

Un exèrcit de Basic Impetus és compost d'unes 7 a 10 unitats agrupades en un sol Comandament, sota les ordres d'un Comandant que per simplicitat anomenarem també General.

A [www.dadiepiombo/impetus.html](http://www.dadiepiombo/impetus.html) trobareu diferents llistes d'exèrcit amb tota la informació necessària per enllestir bon nombre d'exèrcits del període antic, medieval i renaixentista.

### 2.2 CLASSIFICACIÓ DELS TIPUS DE TROPA

La classificació dels diferents tipus de tropa ha estat feta tenint

sobretot en consideració llur utilització tàctica.

Els combatents poden així ésser classificats en dues grans categories: tropes a peu i tropes muntades.

### 2.2.1 Les Tropes a Peu

Són considerades tropes a peu: Infanteries Pesant (FP) i Lleugera (FL), Tiradors (T), Fustigadors (S) i Artilleria (ART). Piquers i infants amb Llança Llarga entren en la categoria d'Infanteria Pesant i es diferencien per algunes característiques específiques: ambdós anul·len la Bonificació d'Impetu de la cavalleria adversària, i els Piquers gaudeixen la Bonificació de Fondària (vegeu 7.3).

### 2.2.2 Les Tropes Muntades

Són considerades tropes muntades: Cavalleries Pesant (CP), Mitjana (CM) i Lleugera (CL), Carros de Guerra Pesants (CGP) i Lleugers (CGL), Carros Falcats (CF), Elefants (EL) i Wagenburg (W).

### 2.2.3 Wagenburg, Tropes a Camell i Elefants

A Basic Impetus són designades amb el terme Wagenburg les formacions de carros protegits del segle XV. Aquests formacions deuen llur fama als Hussites, però també foren emprades per d'altres exèrcits. Les principals característiques dels Wagenburg són les següents: 1) es desordenen automàticament cada cop que belluguen, 2) no retrocedeixen mai si perden un combat, 3) són equipades amb armes de tir.

Les Tropes a Camell són equiparables a les Cavalleries Mitjana o Lleugera (vegeu-ne les llistes d'exèrcit) i, si no s'especifica altrament, es comporten com segueix: Les Tropes a Camell gaudeixen d'una característica específica, la de no patir la Bonificació d'Impetu d'altres tropes muntades.

Els Elefants desordenen automàticament totes les tropes muntades amb què són en combat, no pateixen la Bonificació d'Impetu d'altres tropes muntades, ni gaudeixen tampoc de cap bonus contra Fustigadors ni Infanteria Lleugera no impetuosa.

## 2.3 LES UNITATS

A Basic Impetus, una unitat equival a una Base. Això que segueix és un exemple d'unitat:

FONERS BALEARIS (S)

V=8; VBU=2, I=0; fona

La sigla "S" indica que es tracta de Fustigadors. "V" n'indica la velocitat, expressada en U, i vol dir que pot moure un màxim de 8U per torn de joc. "VBU" vol dir Valor Base de la unitat, un valor que sintetitza la moral alhora que la capacitat ofensiva i defensiva de la unitat. Si el VBU d'una unitat es redueix a 0, la unitat és posada en fuga i retirada del camp de batalla. "I" representa la Bonificació d'Impetu -en aquest cas, és 0 perquè es tracta de tropes que no poden entrar voluntàriament en contacte amb l'enemic. "VD" indica el Valor de Desmoralització (vegeu 8.0). Pot haver-hi notes addicionals: normalment indicaran quina n'és l'eventual arma de tir, o si pot esdevenir impetuosa. A Basic Impetus, les tropes impetuosas es distingeixen de la resta essencialment pel seguiment obligatori de l'adversari en cas de vèncer-ne el combat.

## 2.4 ESTAT DE LES UNITATS

Una unitat pot trobar-se FRESCA o PROVADA, i simultània-

ment en estat de desordre ( DESORDENADA).

### 2.4.1 Unitats Fresques i Provades

Una unitat és considerada FRESCA quan no ha sofert cap pèrdua de VBU (Valor Base de l'unitat). Amb excepció dels Carros Falcats, només les unitats fresques poden gaudir la Bonificació d'Impetu quan carreguen. Un cop que la unitat ha sofert pèrdues a causa del tir enemic o un combat cos-a-cos, és considerada PROVADA. Una unitat provada es comporta com una de fresca, però no pot gaudir la Bonificació d'Impetu.

### 2.4.2 Unitats Desordenades

Una unitat es pot desordenar a causa del moviment, o a conseqüència del tir o el combat. Una unitat DESORDENADA té un modificador del VBU de -1. Aquesta penalització s'aplica en combat, en el tir i també en el Test de Cohesió. El desordre és una penalització transitori que pot ésser eliminat i recuperar l'ordre, tot mantenint-se quiet per 1 torn, en la fase d'activació.. Recuperar l'ordre és una acció considerada equivalent a un moviment, per la qual cosa penalitza el tir.

Una unitat no pot recuperar l'ordre mentre romangui travada en combat.

El desordre no és acumulatiu, però si una unitat que ja era desordenada per qualsevol causa reb un segon resultat de desordre degut a tir o combat pateix, a més, una pèrdua permanent al VBU.

Els Carros de Guerra només poden recuperar l'ordre si s'aturen. Els Carros Falcats mai no es desordenen.

### 2.4.3 Unitats en Fuga

Quan el VBU d'una unitat es redueix a 0 per les pèrdues sofertes, la unitat es posa EN FUGA i és retirada del tauler. unitats que donaven Bonus de Fondària a una unitat posada en fuga després d'un combat també es posen en fuga.

## 2.5 GRUPS D'UNITATS

Dues o més unitats poden constituir transitòriament un grup en línia o columna. En el primer cas han de trobar-se en contacte pels costats i tenir el mateix front. En el segon cas, han d'ésser una darrera l'altra i amb els angles posteriors de la del davant amb els angles anteriors de la del darrera.

Un grup s'ha de compondre de només infanteria o només cavalleria. En són una excepció els Fustigadors, que poden compartir grup amb les tropes muntades. Wagenburg, Artilleria, Carros de Guerra i Carros Falcats no poden formar grup amb ningú -ni tan sols del mateix tipus de tropa. Les tropes impetuosas poden formar grup només amb d'altres tropes impetuosas del mateix tipus. Un grup belluga com si fos una sola unitat, però una unitat deixarà de formar-ne part si es desordena; i si es trobava entremig d'altres unitats, aleshores el grup es trencarà, igual com el baldó trencat d'una cadena

## 2.6 COMANDANTS

La figura del Comandant i els seus ajudants s'inclouen en la unitat de què formen part, per tant desapareixen del joc si la unitat esmentada és posada en Fuga.

## 3.0 CAMP DE BATALLA I PREPARACIÓ

### 3.1 EN GENERAL

El teu camp de batalla de Basic Impetus tindrà diferents tipus de terreny. Per al desenvolupament del joc caldrà delimitar-los amb algun tipus de plantilles que es poden decorar amb tècniques de modelisme per fer-les més realistes. Un bosc es pot representar per una superfície que contingui uns quants models d'arbres a escala -millor si no n'estan enganxats, així poden ser apartats per facilitar el moviment. No importa la posició exacta dels arbres, doncs tota unitat sobre aquella superfície serà considerada dintre el bosc. Es diu que una unitat és dintre un bosc quan almenys la meitat de la seva base n'és.

### 3.1 TIPOLOGIES DE TERRENY I EFECTES SOBRE EL MOVIMENT

A efectes del moviment, Basic Impetus té en compte 6 tipologies de terreny:

- 1) Terreny Obert: Planes i turons suaus. Totes les unitats poden travessar aquests elements sense penalització al moviment. Per convenció, si no se n'especifica una línia de cresta, el punt central d'un turó en representarà la part més alta.
- 2) Terreny Abrupte: Terreny pedregós, malesa, fangars o terres cultivades. Només unitats o grups de Fustigadors, Infanteria Lleugera i Tiradors poden travessar aquests elements sense desordenar-se. Les altres tropes s'hi desordenen automàticament o no poden moure en grup. Abandonar aquesta mena de terreny no comporta desordre -i per tant s'hi pot sortir en grup.
- 3) Terreny Difícil: Boscs, turons costeruts o boscosos, dunes, centres habitats (viles o abadies), camps voltats de tanques, pantans i estanys. Les unitats de Fustigadors i d'Infanteria Lleugera poden travessar-los sense desordenar-se, a meitat de moviment i movent la unitat o grup en columna. Les altres tropes, a més de veure llur moviment reduït a la meitat, cada cop que belluguen per dins d'aquests terrenys es desordenen. Sortir d'aquesta mena de terrenys no comporta desordre, però el moviment segueix essent la meitat. Les dunes no constitueixen terreny difícil per a les tropes en camell. Per a aquestes unitats, les dunes equivalen a turons suaus.
- 4) Terreny Impassable: Grans rocs i cursos d'aigua, llacs i mars. A Basic Impetus entren en aquesta categoria també els centres habitats. Cap unitat pot travessar aquest tipus de terreny.
- 5) Camins: Incrementen el moviment en un 50% i permeten de seguir-ne el traçat sense haver d'efectuar girs.
- 6) Rius: A Basic Impetus els rius són de dos tipus: travessables i no travessables. En el primer cas, la travessa comporta el desordre de la unitat. En el segon cas són terreny impassable i cap unitat els pot travessar, sota pena de quedar en fuga (per exemple, en cas de retirada).

### 3.2 TIPOLOGIES DE TERRENY I EFECTES SOBRE EL TIR I EL COMBAT

El combat en aquests elements de terreny és condicionat pel fet que la unitat que hi transita, com s'ha vist abans, pot desordenar-se (amb la consegüent penalització de -1 al combat). Per a alguns tipus de tropa hi ha encara un segon tipus de penalització: tots els muntats i els Piquers perden 2D6 si combaten en terreny abrupte o difícil.

Unitats sobre el llinard d'un bosc (a menys de 3U de la vora) poden tirar i ésser objecte de tir, però resten 2D6 a qui els dis-

para. Unitats que es troben més de 3U a dins del bosc no poden tirar ni ésser disparats.

En terreny abrupte o difícil, només les Infanteries Lleugeres impetuoses poden gaudir la Bonificació d'Impetu.

Els turons que descendeixen dolçament donen un avantatge tàctic a qui els defensa, i als qui carreguen en descens. La bonificació, com sempre expressada en D6, és d'1 i s'aplica a la unitat que té el centre del front més proper a la cresta o punt més alt del turó.

### 3.3 DIMENSIONS I FORMES

Sempre que no s'estigui reproduïnt cap camp de batalla específic, els elements de terreny haurien de tenir, amb l'excepció de cursos d'aigua i camins, una forma aproximadament oval, o rectangular en cas de centres habitats i camps cultivats.

Els "diàmetres" o costats llargs d'aquests elements no haurien d'ésser inferiors a 5U ni superar els 20U.

Els rius no ténen limitació de llargària, però s'hauria d'evitar de fer-los poc creïbles. Només s'hi admet un sol riu.

Grans extensions d'aigua (terreny impassable) es poden estendre epr terra ferma per un màxim de 20U.

Els camins no ténen limitacions de llargària i han d'entrar i sortir de dos costats oposats del tauler de joc i, si n'hi hagués, passar adjacents a un centre habitat o travessar -lo. Un segon camí pot desembocar en un de ja existent o en un centre habitat. L'amplària d'un camí no hauria de superar els 4U.

### 3.4 PREPARACIÓ DEL TERRENY

Els jugadors poden posar-se d'acord per crear el terreny com millor els sembli. Per si de cas, a continuació se n'explica un procediment específic de preparació.

En primer lloc, cada jugador llença 2D6 i hi suma el nombre d'unitats muntades presents al seu exèrcit. Qui hi treu la puntuació més petita és el Defensor.

El defensor posiciona de 2 a 4 elements de terreny al seu criteri. S'hi admet només un riu i un sol centre habitat. El posicionament d'aquests dos elements només és permès si el defensor treu 5 o 6 amb un D6 (una tirada per cada element). En altre cas, l'element es descarta. A la fi, l'atacant pot eliminar o desplaçar un dels elements de terreny presents al camp de batalla.

### 3.5 DESPLEGAMENT

Un cop enllestida la preparació del terreny, el defensor desplega totes les seves tropes. Després ho fa l'atacant. Cada unitat ha d'ésser posicionada almenys a 15U d'una línia dividint longitudinalment el camp de batalla, i a 10U dels costats més curts.

## 4.0 INICIATIVA I ACTIVACIÓ

### 4.1 SEQÜÈNCIA DE JOC

Les unitats s'activen seguint la SEQÜÈNCIA DE JOC en què s'organitza cada torn.

1) Determinació de la Iniciativa

2) El jugador que ha guanyat la Iniciativa activa una per una les unitats o grups, en l'ordre que vulgui.

3) El jugador que ha perdut la Iniciativa fa el mateix.

Finalitzat un torn, se n'inicia un altre, que s'obre amb la determinació, altre cop, de la Iniciativa.

#### 4.2.1 4. Determinació de la Iniciativa

Ambdós jugadors llencen 2D6 i hi sumen 2 si el Comandant respectiu encara és present al camp de batalla. Qui treu la puntuació més alta guanya la Iniciativa

#### 4.2.2 Activar unitats pel jugador amb la Iniciativa

El jugador que ha guanyat la Iniciativa pot activar una per una les seves unitats o grups. Les accions possibles són:

- 1) Moure (la unitat o grup).
- 2) Disparar (una unitat cada cop).
- 3) Combatre cos-a-cos (una unitat cada cop).
- 4) Recuperar l'ordre (una unitat cada cop).

Es pot moure primer i tirar després o vice-versa, però la unitat que mou té una penalització al tir. Es pot també moure per contactar l'enemic, és a dir efectuar una càrrega (vegeu 5.6). En aquest cas el moviment és seguit immediatament pel combat.

Per recuperar l'ordre cal romandre quiet. No és possible moure, tirar ni recuperar l'ordre si la unitat és en combat.

És possible activar una nova unitat només un cop que la precedent hagi acabat totes les seves accions.

### 5.0 MOVIMENT

#### 5.1 EN GENERAL

Una unitat pot moure fins el màxim de velocitat permesa a la seva Llista d'Exèrcit.

#### 5.2 VIRATGES

Una unitat o grup pot moure o girar. És possible fer primer un viratge i després moure, però la unitat es desordenarà.

Només són admesos viratges cap endavant i girant sobre l'eix d'una cantonada. L'angle descrit per la rotació no pot superar el màxim de velocitat permesa a la unitat i mai no pot superar els 90°. En el cas d'artilleria pesant no s'admeten viratges de més de 45°.

#### 5.3 MOVIMENT DE COSTAT, OBLIC I CAP ENDARRERA

Tota unitat (però no un grup) pot moure's de flanc o executar un moviment oblic o cap endarrera fins el màxim de distància permesa. Aquests moviments comporten Desordre, però, si no es tracta de Fustigadors, Cavalleria Lleugera o tropes especials indicades a la Llista d'Exèrcit corresponent.

No és possible iniciar un moviment així si es parteix d'una situació de desordre. A més, no és permès de contactar l'enemic amb un moviment d'aquesta mena.

#### 5.4 MOVIMENT I VIRATGES DE CARROS DE GUERRA

Un cop que els carros de guerra comencen a moure's, han de fer com a mínim la meitat de distància permesa, de la mateixa forma que abans d'aturar-se o girar han d'haver fet abans la meitat de distància permesa. El viratge és part del moviment, així que es dedueix del nombre total d'U disponibles. Es pot fer girar un carro estacionari. En tot cas, els Carros Lleugers podern girar fins a 90°, i els altres fins a 45°. No són admeses dues rotacions consecutives

#### 5.5 ZONA DE CONTROL

Tota unitat exerceix una Zona de Control que correspon a l'àrea delimitada d'un rectangle amb el front de la unitat com a base, i amb una fondària de 5U. No és possible dur a terme viratges, moviments de costat, oblics ni endarrera dins la Zona de Control d'una unitat enemiga. L'únic moviment admès dins la Zona de Control adversària és en direcció de la unitat que exerceix aital control.

#### 5.6 CÀRREGUES

Es defineix com a càrrega qualsevol moviment que una unitat o grup realitza amb la intenció d'entrar en contacte i esbatussar-se amb una unitat enemiga.

#### 5.6.1 BONIFICACIÓ PER MOVIMENT DE CÀRREGA

Una unitat pot beneficiar-se d'una bonificació de moviment per tractar d'entrar en contacte amb una unitat adversària. Per calcular aquesta bonificació cal llençar 1D6. La cavalleria obté tants U addicionals com indiqui el dau, mentre que la infanteria n'obté la meitat, arrodonint per excés.

Si la unitat que decideix utilitzar la Bonificació de Moviment de Càrrega no reeix a contactar l'enemic esdevé immediatament desordenada.

#### INTERPENETRACIONS

Es produeix una interpenetració quan una unitat o grup travessa una unitat o grup amic. Mai no és possible la interpenetració d'unitats enemigues.

No es pot interpenetrar una unitat si aquesta és implicada en una batussa, però és possible interpenetrar una unitat amiga per carregar l'adversari.

Una unitat, per efectuar la interpenetració, ha d'ésser en condicions de travessar almenys la meitat de la fondària de la unitat interpenetrada; tret del cas dels Fustigadors, que, quan són travessats, es col·loquen automàticament darrera la unitat que ha començat a travessar-los.

La úniques interpenetracions possibles a Basic Impetus són les següents:

- 1) Fustigadors poden travessar i ésser travessats per qualsevol tipus de tropa.
- 2) Artilleria i Wagenburg poden ésser travessats per qualsevol tipus de tropa.
- 3) Cavalleria Lleugera pot travessar i ésser travessada per Cavalleries Mitjana i Pesant.

Les llistes d'exèrcit poden també preveure d'altres casos d'interpenetració.

En tots aquests casos són admeses també les interpretacions "involuntàries", és a dir, aquelles degudes, per exemple, a una retirada com a conseqüència d'una batussa.

En cas de moviments obligatoris endavant (per exemple en cas de persecucions o moviment de Carros) la unitat que ha de moure pot aturar-se quan troba tropes amigues, però aleshores es desordena, o facultativament pot interpenetrar-les -si hi és autoritzat.

Quan es produeix una retirada, el jugador pot escollir entre la interpenetració -si hi és autoritzat- o empènyer la unitat interposada tot desordenant-la -si aquesta no és implicada en cap batussa. Si aquest darrer fos el cas, el retrocés físicament no es pot dur a terme, però les unitats que impedeixen la retirada es desordenen igualment.

### 6.0 TIR

#### 6.1 EN GENERAL

El tir és executat unitat per unitat, a discreció del jugador amb la iniciativa, abans o després d'un eventual moviment. Ha d'ésser efectuat abans d'activar la següent unitat o grup, però no és obligatori dur-lo a terme

#### 6.1.1 Bonificació per Moviment de Càrrega

Un cop triat l'objectiu, la unitat que tira llença tants D6 com marqui el seu VBU més (o menys) el nombre de daus determinat per la taula de tir i els modificadors previstos al punt 6.1.3. A la taula de tir, cal

fer servir la xifra de l'esquerra si l'objectiu és d'infanteria, i la de la dreta si és muntat.

Cohesió per determinar les eventuais PÈRDUES. Els DANYS, a diferència de les PÈRDUES, no són permanents.

### 6.1.2 Taula de Tir

(10U=CURT ABAST; 20U=LLARG; 50U=EXTREM)

N. DE DAUS PER	10U	20U	50U
ARC LLARG classe A	0/2	-1/1	No
ARC LLARG classe B	0/1	-2/0	No
ARC CURT classe A	0/1	-3/0	No
ARC CURT classe B	-1/0	No/-1	No
ARC COMPOST classe A	0/1	-2/-1	No
ARC COMPOST classe B	0/1	-4/-3	No
ARC COMPOST classe C	-2/0	-4/-3	No
BALLESTA classe A	0/2	-2/0	No
BALLESTA classe B	0/1	No	No
ESCOPETA	-1/0	No	No
ARQUEBÚS classe A	1/2	-2/-1	No
ARQUEBÚS classe B	1 / 2	No	No
MOSQUET	2/ 3	-1/0	No
JAVELINA	-1/0 (*)	No	No
FONA	0/1 (*)	No	No
ARTILLERIA classe A.	4	2	0
ARTILLERIA classe B	3	2	No
ARTILLERIA classe C	3 (**)	2	0
D'ALTRES ARMES	0	No	No

(\*) Abast màxim 5U; (\*\*) Abast mínim 5U.

A les llistes d'exèrcit s'especifica com s'ha de mirar a la taula una determinada tropa .

Nota: Ballesters muntats i altres tropes occidentals classificables com a "infanteria muntada" només tiren si són aturats.

### 6.1.3 Modificadors al Nombre de Daus

Els següents modificadors al nombre de daus són acumulatius:

- 2 si qui tira ha mogut o ha de moure en aquest torn.
- 1 si qui tira és desordenat.
- 2 per tir indirecte.
- 2 per qui tira contra Fustigadors, Cavalleria Lleugera o Artilleria.
- 2 per qui tira contra unitats que es troben al llindar d'un bosc.
- 1 per qui tira contra Wagenburg. La penalització no es té en compte si qui tira és Artilleria.
- +1 per qui tira contra Carros de Guerra aturats.
- +1 per l'Artilleria qui tira contra Piquers amb dues bases de fon-dària, Grups en columna o Wagenburg.

### 6.1.4 Danys infligits

S'infligeix un DANY per cada 6 i cada doble 5 obtingut amb els daus. La unitat que rep un o més DANYS efectua un Test de

## 6.2 TEST DE COHESIÓ

Cada cop que una unitat pateix DANYS s'efectua un Test, anomenat de Cohesió. Per poder superar el test cal treure, amb 1D6, un resultat igual o menor que el VBU (Valor Base de la Unitat) disminuït en els valor dels danys soferts en aquella fase. Hi ha un modificador de +1 si hi ha un Comandant agregat a la unitat, i un modificador de -1 si la unitat que fa el test és en desordre. Amb una tirada d'1 el test sempre és superat, mentre que amb una tirada de 6 el test és sempre fallit.

En cas de no superar el test, la unitat esdevé desordenada i pateix una reducció permanent del VBU, és a dir pèrdues, iguals a la diferència obtinguda amb el dau. En cas de fallida automàtica deguda a l'obtenció d'un 6, la pèrdua de VBU és d'1. Si el VBU de la unitat es redueix a 0 o menys, la unitat és posada en fuga i és permanentment retirada del tauler. En cas de superar el test, la unitat resta igualment desordenada.

Una Unitat que ja es trobava en desordre (a causa de moviment, tir o batussa) i que rep un segon resultatg de desordre degut al tir pateix també una pèrdua permanent de VBU.

### 6.2.1 Pànic dels Elefants a causa del tir

El fet de fallar el Test de Cohesió a causa del tir no implica la retirada de la unitat derrotada, com passaria en el cas d'una batussa cos-a-cos. Una excepció a aqueta norma general en són els Elefants, que, en cas de fallar el test, retrocedeixen tants U com indiqui el llençament d'1D6. Totes les unitats interposades en el camí dels Elefants, siguin amigues o enemigues, bloquen la retirada i pateixen 1 pèrdua permanent de VBU, o 2 si es tracta d'unitats muntades, a més d'esdevenir desordenades. Si els elefants en retirada topen amb d'altres elefants, aquests darrers, a més de patir les corresponents pèrdues i desordenar-se, també s'encabriten i retrocedeixen 1D6 U, amb els mateixos efectes que els elefants precedents.

## 6.3 LIMITACIONS AL TIR

### 6.3.1 Arc de Tir

Tiradors, Fustigadors, Cavalleria Mitjana i Artilleria tiren amb un arc de 45°. La mesura s'efectua a partir de les cantonades frontals. Cavalleria Lleugera, Carros de Guerra i Wagenburg tiren a 360°, la qual cosa significa que poden decidir cada cop el costat pel què tiren.

No totes les cavalleries poden tirar, només aquelles autoritzades per la llista d'exèrcit respectiva.

### 6.3.2 VISIBILITAT I MESURA

Perquè una unitat sigui visible a efectes de dispar, ha d'ésser possible traçar una línia ininterrompuda entre les dues cantonades frontals de la unitat que dispara i dues cantonades de la unitat objectiu. En cas de tir directe (ballestes i arquebusos, per exemple), no hi pot haver obstacles entremig. La distància es mesura des del centre del costat frontal de la unitat que dispara al centre del costat més proper (frontal o lateral) de la unitat objectiu. Per a tropes amb un arc de tir de 360°, la mesura no es pren necessàriament des del costat frontal, sinó del costat per on es dispara. Mai no es pot tirar a unitats enxarxades en cos-a-cos.

### 6.3.3 Prioritats de tir

La unitat que dispara pot escollir objectiu sempre que respecti aquestes prioritats:

- 1) La unitat frontal més propera a curta distància (10U).
- 2) La unitat enemiga més propera dins l'arc de tir.
- 3) Altres unitats enemigues a l'abast.

### 6.4 TIR INDIRECTE

Algunes armes de projectil poden tirar a través -o, millor dit, per damunt- de tropes amigues. Aquest tipus de dispar, anomenat foc indirecte, té una penalització de -2. El tir indirecte només és permès si la distància entre la unitat que tira i la interposada és menor que l'existent entre aquesta i l'objectiu.

### 6.5 LLENÇAMENT DE PÍLUM

A Impetus, el llençament de pílum és regulat per una regla especial, que és diferent a la comú a d'altres armes llencívoles.

Un cop en contacte frontal amb l'enemic, una unitat de Legionaris (Infanteria Pesant, FP) armada amb pílum té dret a fer llençament d'un nombre variable de D6 abans de la batussa:

1D6 si els legionaris carreguen

3D6 si els legionaris són carregats

En qualsevol cas cal restar un dau si els legionaris són en desordre. El llençament del pílum és simultani si ambdós contendents disposen de pílum o armes similars. Després del llençament i els eventuals Tests de Cohesió, es resol normalment la batussa cos-a-cos.

## 7.0 BATUSSA

### 7.1 EN GENERAL

Quan dues o més unitats enemigues entren en contacte hi ha una batussa o cos-a-cos. Dues unitats són en contacte quan el front d'una d'elles (o una de les seves cantonades frontals) toca qualsevol dels quatre costats de l'enemic. Aquesta maniobra és anomenada càrrega, sense importar la velocitat de la unitat atacant. Les unitats només poden carregar si tenen un Bonus d'Impetu de +1 o més.

La batussa és resolta immediatament després del contacte, i abans de l'activació d'altres unitats.

### 7.2 DIRECCIÓ DE L'ATAC I EFECTES

**ATAC FRONTAL.** Es produeix quan la unitat atacant contacta amb el front o una de les dues cantonades frontals d'una unitat enemiga.

**ATAC DE FLANC I RERAGUARDA.** En cas que l'atac provingui d'una unitat que comença la seva càrrega situada completament darrera la línia formada per la prolongació del front de la unitat carregada, direm que hi ha atac de flanc o per la reraguarda. Amb excepció dels piquers del Renaixement, la unitat contactada pel flanc o la reraguarda es desordena immediatament. Si la unitat presa de flanc o reraguarda falla el Test de Cohesió és immediatament posada en fuga.

Els Wagenburg ignoren qualsevol efecte derivat d'un atac sobre llur flanc o reraguarda.

### 7.3 BONUS DE FONDÀRIA DELS PIQUERS

En una batussa, els Piquers tenen 4 daus de bonificació contra tropes muntades i 2 daus contra infanteria per una segona unitat de

suport (una darrera l'altra). La bonificació s'aplica fins i tot si ambdues unitats són en desordre.

### 7.4 BONUS D'ÍMPETU

El Bonus d'Ímpetu és un modificador al dau que la unitat rep el primer torn de qualsevol batussa (o cada cop que restableixi contacte, en cas de persecucions amb èxit), sempre que romangui Fresca.

El Bonus és permès a tropes muntades que carreguin qualsevol tipus d'enemic excepte Elefants, Wagenburg, Piquers i Infanteria Pesant amb llances llargues, a part d'eventuals indicacions a la llista d'exèrcit. La presència d'un Bonus d'Ímpetu més gran que 0 indica quin tipus de tropa pot carregar l'enemic. Tropes amb un Bonus d'Ímpetu més gran que 0 poden carregar l'enemic fins i tot si el bonus no s'aplica (quan ha estat anul·lat per l'enemic, per exemple en el cas d'infanteria carregant tropes muntades).

Els Carros de Guerra no obtenen Bonus d'Ímpetu si carreguen des d'una posició estacionària.

Els Elefants no gaudeixen cap Bonus d'Ímpetu contra Fustigadors ni Infanteria Lleugera no impetuosa.

#### 7.4.1 Arquebusers i Piquers

Quan són adjacents a una formació de Piquers, les unitats d'Arquebusers o Mosqueters anul·len els Bonus d'Ímpetu de les tropes muntades enemigues que les carreguin. Per ésser-ne considerada adjacent, almenys una part (no només la cantonada) d'un dels costats d'aquesta mena d'unitats ha d'ésser en contacte amb part del lateral de la unitat de Piquers.

### 7.5 ALTRES MODIFICADORS TÀCTICS

Cal tenir present que a part dels Bonus d'Ímpetu i Fondària hi ha d'altres modificadors, alguns dels quals ja han estat tractats prèviament, que poden ésser relacionats com segueix:

-1 Si ets en desordre

+1 Si ets defensant una elevació

-2 Per unitats muntades o de Piquers en terreny difícil o abrupte.

### 7.6 PROCEDIMENT DE LA BATUSSA

El procediment de la batussa és similar al del tir a distància. Ambdues unitats implicades en la batussa llencen tants D6 com indiqui llur VBU. Aquest resultat es veurà modificat pels eventuals modificadors d'ímpetu, fondària i els altres relacionats més amunt. En cas que el total sigui igual o inferior a 0, la unitat implicada sempre tindrà dret a llençar almenys 1D6.

A la fi del combat, les unitats que han rebuts DANYS efectuen el TEST DE COHESIÓ previst al punt 6.2. A diferència d'allò establert per al tir a distància, en cas de fallar el Test de Cohesió la unitat que ha perdut el combat ha de retrocedir.

Si la unitat ja es trobava en desordre (a causa de moviment, tir o combat) quan rep un segon desordre degut a combat pateix també una pèrdua permanent de VBU.

Les unitats que donaven suport de fondària a una unitat que ha estat posada en fuga també seran posades en fuga.

#### 7.6.1 Pèrdua del combat i retirada del vençut

La unitat que pateix més pèrdues permanents de VBU a conseqüència d'un Test de Cohesió fallit (no per acumulació de desordre) és la que ha perdut el combat. En cas d'igualtat de pèrdues de VBU, hi ha un empat i ambdues unitats romanen enfrontades i en

contacte fins a la propera fase de batussa. Aquesta propera fase es pot arribar a produir durant al mateix torn si alguna d'ambdues unitats no havia estat encara activada, en altre cas es produirà al torn següent.

Els Carros Falcats, si no guanyen el combat són eliminats.

La unitat que ha perdut el combat retrocedeix sense canviar l'encarament, el nombre d'U indicat per 1D6, en cas de tropes muntades, o la meitat d'1D6 (arrodonint a l'alça) si són Infanteria. Els Wagenburg mai no retrocedeixen. Si la unitat en retirada topa amb d'altres unitats amigues, aquestes esdevenen desordenades, i patint pèrdues si no poden ser travessades per interpenetració.

Si no es tracta de Fustigadors ni de Cavalleria Lleugera, la unitat en retirada desordenarà i infligirà 1 pèrdua de VBU a les unitats que tingui a una distància de fins a 5U darrera el seu flanc -ni que hi siguin parcialment.

En cas d'Elefants en retirada, totes les unitats amigues i enemigues interposades en el seu camí pateixen 1 pèrdua permanent de VBU, o 2 si es tracta de tropes muntades, a més d'esdevenir desordenades. Si un elefant en retirada troba d'altres elefants, immediatament després de patir les pèrdues i el desordre normals, aquests darrers també s'encabriten i comencen la fugida, amb els mateixos efectes que l'elefant original.

### 7.6.2 PERSECUCIÓ

Tota Cavalleria Pesant que guanyi una batussa començarà automàticament a perseguir l'enemic en retirada o fuga per una distància de 1D6 U. Amb això pretenem simular la persecució de tropes en desbandada. La persecució s'executa en direcció recta o, si el jugador que porta la unitat perseguidora ho desitja, en la direcció de fugida de l'enemic, després d'haver-s'hi col·locat paral·lel en una maniobra gratuïta.

La Infanteria impetuosa sempre persegueix per la meitat d'1D6 (arrodonint a l'alça). Les llistes d'exèrcit poden preveure la persecució obligatòria per a altres tipus de tropes.

Altres tropes amb Bonus d'Ímpetu superior a 0 poden decidir si persegueixen o no cas per cas, però sempre abans de llençar el dau que indicarà la quantitat de moviment permès.

Si, després d'una persecució, la unitat en retirada és contactada novament, es produeix immediatament una nova batussa.

### 7.6.3 Més de 2 unitats en combat (batussa múltiple)

Quan dues o més unitats pròpies s'enxarxen en combat amb una o més unitats enemigues, es produeix una batussa múltiple. En aquesta mena de casos, caldrà identificar les dues Unitats Principals del combat, i totes les altres seran considerades com a Unitats de Suport.

Les Unitats Principals combaten a plena potència, i les Unitats de Suport hi afegixen un nombre de daus igual a la meitat de les seves VBU (arrodonides a l'alça) modificades per eventuais bonus o penalitzacions. Les Unitats de Suport també gaudeixen els diferents factors tàctics (Ímpetu, Fondària, etc). Procediu tot calculant normalment llur valor ple, i després dividit per 2 arrodonint a l'alça.

Caldria considerar com a Unitat Principal aquella que té més extensió de front implicat en el xoc amb l'enemic. Si una unitat és atacada simultàniament per dues unitats enemigues (una pel front, i l'altra pel flanc o la reraguarda), la que ataca de front n'és la Unitat Principal, i l'altra n'és la de Suport.

Una unitat pot donar suport a diferents batusses alhora. Ara bé, si

fa d'Unitat Principal en un combat no pot simultàniament fer d'Unitat de Suport en un altre.

La Unitat Principal en serà l'única que patirà danys, efectuarà el corresponent Test de Cohesió i eventualment sofrirà pèrdues de VBU; però si és forçada a retirar-se, les Unitats de Suport també s'hauran de retirar. Si la Unitat Principal és posada en fuga, les de Suport es retiren. Si la Unitat Principal comença a perseguir, les de Suport també poden fer-ho -però només si són impetuoses o de Cavalleria Pesant

### 7.6.4 Batusses en múltiples fases

A Basic Impetus, pots trobar-te amb més d'una fase de combat en un sol torn. Aquestes batusses en múltiples fases solen produir-se a conseqüència d'una persecució. Exemple: A guanya B, que s'ha de retirar. A persegueix i, si atrapa B, es produeix immediatament una nova batussa. En aquest cas les fases de combat podrien arribar a ser àdhuc més de dues.

### 7.6.5 Múltiples batusses en múltiples fases

En un combat múltiple, pot produir-se una nova batussa si una nova unitat entra en contacte amb les que ja hi eren. Apliqueu els criteris normals per decidir qui n'és la Unitat Principal i quines les de Suport. La unitat que provoca la nova batussa no cal que sigui forçosament declarada Unitat Principal.

## 8.0 CONDICIONS DE VICTÒRIA

Cada unitat té un Valor de Desmoralització (VD). Aquest valor es mostra a la llista d'exèrcit respectiva. La suma dels diferents VD de les unitats d'un exèrcit donen el Valor de Desmoralització Total (VDT).

Un exèrcit és vençut quan almenys el 50% dels VDT inicials han estat posats en fuga. La desfeta d'un exèrcit es calcula a la fi del torn.

Per saber-ne més d'Impetus i de Basic Impetus, visita [www.dadiepiombo.com/impetus.html](http://www.dadiepiombo.com/impetus.html)

Per a clarificacions concernents a les regles, hi ha una secció especial al fòrum de Dadi&Piombo [www.dadiepiombo.com/forum.html](http://www.dadiepiombo.com/forum.html)

© 2006 Dadi&Piombo

\*) Cal fer notar que en aquesta primera edició de la versió catalana de Basic Impetus hem optat per mantenir les sigles originals pròpies de la versió italiana, en lloc de traduir-les a una nomenclatura catalana de wargames normalitzada.

Tot i que les sigles FP ("Fanteria Pesante"), per exemple, podrien haver estat traduïdes a IP ("Infanteria Pesant"), hem optat per conservar de moment la nomenclatura original, per tal de facilitar l'accés i consulta dels usuaris catalans als fòrums de Dadi&Piombo i a les llistes d'Exèrcit que allà s'hi estan publicant -que són en italià. Per a la resta d'abreviacions (VBU, VDT, etc) també hem mantingut la nomenclatura original (sovint idèntica a la catalana).