

CONSULTAZIONE RAPIDA v 7.0

INITIATIVA [4.1.1]		
2D6 + Bonus Leadership		
QUALITÀ COMANDANTI	STRUTTURA DI COMANDO	
TIPO	Range	
Genio/Carismatico	Buona 50U	
Esperto	Discreta 30U	
Discreto	Scarsa 10U	
Scarso	DISCIPLINE TEST [2.4]	
Incompetente	Disciplina	d6
Codardo	A	3+
	B	4+
	C	5+

Modificatori	
+1 per Unità o Gruppo che contiene il Comandante	
-1 per Unità fuori dal raggio di azione della Struttura di Comando	
-1 per ogni movimento dopo il secondo in un Turno [5.1]	
FALLIMENTO DEL TEST DI DISCIPLINA	
Test richiesto per:	Conseguenze del Fallimento
Recupero dell'Ordine [4.1.2]	Nulla di Fatto
Mettersi in Opportunità [4.1.3]	Nulla di Fatto
Compiere più di un Movimento o Evasione [5.1][5.11]	Disordine al termine del Movimento
Smontare da Cavallo[5.12]	Disordine, può ancora fare una Azione
Contro Caricare [5.9]	Disordine, può ancora fare una Azione
Sganciarsi[5.11.3]	Disordine, può ancora fare una Azione
Dietrofront [5.4.5]	Nulla di Fatto
Avvicendamento linee Hastati/Principes [5.10.4]	Nulla di Fatto
Occupare un Centro Abitato [p19]	Nulla di Fatto
Archibugieri/Moschettieri che escono da Quadrato[5.13]	Nulla di Fatto
Vicinanza Salmerie Nemiche [7.10]	Movimento obbligatorio
Sganciamento o Evasione di CM & GCL	Rimane fermo

UNITÀ DISORDINATE [2.6.3]	
Recuperano l'Ordine superando un Test di Disciplina [4.1.2]	
Non possono Recuperare l'Ordine se in contatto con il Nemico [2.6.3]	
Possono effettuare un solo Movimento [5.1]	
Subiscono un -1 in tutti i combattimenti [6.1.3 & 7.5]	
Se muovono possono solo muovere in avanti o ruotare [5.0]	
Non esercitano ZOC [4.2]	
Non possono Contro Caricare [5.9]	
Perdono lo stato di Opportunità [4.1.3]	
Non possono far parte di un Gruppo [5.2]	
Soffrono la perdita di 1 VBU se passano un Test di Coesione [6.2.1]	

MOSSE PERMESSE [5.1]	
AVANTI [5.1]	Subisce gli effetti del terreno; il solo Movimento che permette il contatto con il Nemico; Può utilizzare il Bonus di Carica.
ROTAZIONE[5.4.1]	Sostituisce il movimento AVANTI; al massimo di 45° o 90°; non permette il contatto del Nemico.
TRASLATO e in OBLIQUO [4.2]	Non è permesso se Disordinati; deve essere in Avanti e non può ruotare; non permette il contatto del Nemico, tutte le Unità terminano Disordinate ad eccezione di S & CL e unità disc. A
DIETROFRONT [5.4.5]	Non è permesso se Disordinati; Deve superare un Test di Disciplina; Termina la mossa in Disordine; Non può contattare il nemico
MOVIMENTO ALL'INDIETRO [5.4.3]	No è permesso se Disordinato e alle Grandi Unità; Non può contattare il nemico; Tutti Terminano in Disordine eccetto S & CL or CM & GCL che superano un Test di Disciplina
EVASIONE [5.11.1]	Solo CL e S or CM e GCL in Opportunità o se superano un Test di Disciplina . Possono essere Disordinati per la prima Evasione. È necessario superare un Test di Disciplina per le successive Evasioni alla stessa "Carica"
MOVIMENTO IMPETUOSI [Obbligatorio entro 30U da un nemico visibile sul fronte ignorando S, or se in un BUA. Deve effettuare un movimento intero che può includere una rotazione iniziale <90° nelle direzioni del nemico o per evitare un terreno difficile

INTERPENETRAZIONE VOLONTARIA [5.10.1]	
S, T e FL Non-impetuose possono attraversare ed essere attraversate da tutti [E13]	
Artiglierie e Wagenburg possono essere attraversate da qualsiasi tipo di truppa.	
CL possono attraversare ed essere attraversate da CL, CM, CP.	
INTERPENETRAZIONE INVOLONTARIA [5.10.2]	
S, FL, T, CL costrette ad arretrare attraversano qualsiasi tipo di truppa posta dietro di loro. EL (6.2.2 e 7.6.2)	
Tutti gli altri in arretramento spingono e disordinano unità amiche poste dietro di loro.	
Movimento in avanti involontario L'Unità è posta in Disordine dietro L'unità Avanzante. Se l'Unità non può attraversare Volontariamente l'unità si ferma dietro. [5.10.2, E13].	

TERRENO[3.1]	Movimento	Visibilità attraverso	Combattimento
Collina Dolce	Nessun Effetto	15U or 5U dalla Cresta	+1 per chi sta più in Alto
Strade	Consente 2 movimento senza Disordine; solo per singola unità o se in colonna	Nessun Limite	Nessun Effetto
Terreno Rotto (rocce, sterpi, campi coltivati)	S, FL, T: Nessun effetto CF: Distrutti Altri: Disordinati	Nessun Limite	Possibile Disordine Truppe Montate perdono il bonus di Impeto
Colline ripide	S, FL: Nessun Effetto CF: Distrutti W, movimento obbligatorio impetuoso: Non possono entrarvi Altri: Disordine, Dimezzano velocità	5U	Montati-1D6; Picche & Carri da Guerra -2D6; Truppe Montate perdono il bonus di Impeto Vedi anche i modificatori al Test di Coesione
Boschi e Foreste	S, FL: Nessun Effetto CF: Distrutti W, movimento obbligatorio impetuoso: Non possono entrarvi Altri: Disordine, Dimezzano velocità	5U	Montati-1D6; Picche & Carri da Guerra -2D6 Tiro ad unità sul bordo -2D6 Truppe Montate perdono il bonus di Impeto Vedi anche i modificatori al Test di Coesione
Altri terreni difficili (Paludi, Dune, campi recintati)	S, FL: Nessun Effetto CF: Distrutti W, movimento obbligatorio impetuoso: Non possono entrarvi Altri: Disordine, Dimezzano velocità	15U	Montati-1D6 Picche & Carri da Guerra -2D6 Truppe Montate perdono il bonus di Impeto Vedi anche i modificatori al Test di Coesione
CENTRO ABITATO (BUA) [3.1.3, p19]	Necessita di superare un Test di Disciplina per entrarvi Diventa disordinata se lascia un CENTRO ABITATO	N/A	L'unità che occupa ha VBU 7 ;Solo Artiglieria può tirare;Cancella tutti i Bonus di Impeto;Solo Fanteria può attaccare
Fiume in secca	Unità singole o in Colonna dimezzano Velocità	N/A	
Fiume normale	Può essere attraversato solo ad un Guado o ad un Ponte [3.1.2]	N/A	
Fiume in piena	Può essere attraversato solo ad un Ponte [3.1.2]	N/A	Ritirandosi lanciano 2d6 [3.1.1, p18]

SREGOLE SPECIALI:	
ART – Artiglieria	Restrizioni al Movimento [5.7]; Eliminata se contattata [7.9]
Salmerie	VBU = 2; VD = 3 per l'Esercito
Cammelli	Negano il Bonus di Impeto delle altre truppe montate[p11]; Considerano le Dune come Colline Dolci [3.13]
CF – Carri Falcati	Non possono formare Gruppi; Ricevono il Bonus di Impeto anche se non Fresche; Distrutti se non eliminano il nemico in Mischiaep10]; mai disordinati
CGL –Carri Leggeri	Può Evadere [E14]; Deve muovere almeno metà movimento prima di ruotare; Non può recuperare l'Ordine con il Comandante [4.1.2]; Tiro a 360° [6.3.1]
CGP – Carri Pesanti	Deve muovere almeno metà movimento prima di ruotare; Non può recuperare l'Ordine con il Comandante [4.1.2]; Arco di Tiro a 360° [6.3.1]
CL - Cavalleria Leggera	Può Evadere [5.11]; Arco di Tiro a 360° [6.3.1];Può combattere in mischia e inseguire solo S, Disordinati o sul fianco o retro. [E13]
CM – cavalleria Media	Può Evadere[E14]
CP – Cavalleria Pesante	Inseguimento obbligatorio [7.6.4]
EL – Elefanti	Panico a causa del Tiro [6.2.2]; arretramento da Mischia [7.6.2]
Comandante (Carismatico)	Può ritirare uno o entrambi i dadi durante l'Iniziativa. Può ritirare un dado sulla tabella Perdite dei Comandante. Dà un +1 bonus a tutte le unità sotto il suo Comando durante un Test di Recupero dell'Ordine. Può essere solo il Comandante in Capo; Tutte le unità dell'esercito subiscono -1 VDU se catturato o ucciso. [2.7.1 & F]
Comandante (Esperto)	Può ritirare uno o entrambi i dadi durante l'Iniziativa. Non può diventare Genio/Carismatico se non Comandante in Capo, ma il cambiamento è permanente
Comandante (Genio)	Può ritirare uno o entrambi i dadi durante l'Iniziativa. O può lasciare l'iniziativa all'avversario. Può ritirare un dado sulla tabella Perdite dei Comandante Se non è aggregato può raddoppiare il raggio di comando. Se lancia un doppio 6 il suo livello non può più cambiare. Se lancia un doppio 1 diventa Esperto
Comandante (Codardo)	Perde automaticamente l'Iniziativa e non può attivarsi se lancia un doppio; Rotta automatica con iniziativa dispari dopo la rotta di un altro Comando [2.7.2]
Comandante(Incompetente)	Perde automaticamente l'Iniziativa e non può attivarsi se lancia un doppio se non doppio 6; [2.7.2]
Truppe impetuose	Movimento di truppe impetuose [5.3,E13]; Non può Recuperare l'Ordine con il Comandante [4.1.2]; Inseguimento Obbligatorio [7.6.4]; Può formare gruppi solo con Truppe Impetuose [2.5.2] Cessano di essere impetuose dopo aver perso il 50% del VBU [2.6.1]
Fanteria	Non può inseguire CM, CL or CGL dopo una mischia. [7.6.4]
Schiltron	Disordinati se muovono [p11]; Non hanno ne fianchi ne retro
Shieldwall	Per formarlo una Unità deve essere Fresca e non Disordinata e rimanere ferma durante l'Attivazione; Effetto: cancella il Bonus di Impeto di un nemico che carica frontalmente. -1 per ogni tiro frontale. L'Unità perde lo Shieldwall se muove più di una volta per attivazione e se non è più Fresca. {E12}
Schermagliatori	Possono Evadere [5.11]; Sono Dispersi se caricati [7.8]; possono cooperare con le Picche [5.13]; Possono muovere senza Disordine [5.4]; Possono formare Gruppi con truppe montate[2.5.2]
Wagenburg	Non arretrano mai in mischia [7.6.2]; Arco di Tiro a 360° [6.3.1]; Truppe Montate che attaccano sono automaticamente Disordinate [p11]; Sono disordinati se muovono; Non possono mai Caricare; Non hanno Fianchi ne Retro

LIMITAZIONI AL TIRO [6.3]

Priorità di Tiro:
 1) Unità con cui stanno scambiando il Tiro o che hanno dichiarato una carica sull'Unità che Tira.
 2) L'Unità nemica che è più direttamente sul Fronte a distanza Corta.
 3) L'unità nemica che è più vicina entro l'arco di tiro.
 4) L'unità nemica che stira o che carica una unità amica adiacente.
 5) Altre unità nemiche a portata.

Eccezioni alla Priorità (E14)
 È sempre possibile scegliere di tirare all'Unità più direttamente sul fronte. Deve tirare all'unità più direttamente sul fronte se alla Corta se il tiratore non è in opportunità.
 Può tirare attraverso Unità di CL e S che sono a più di 15U, dal bersaglio. Dimezza il numero di Dadi da lanciare.

Distanza
 Misura dal centro del fronte che tira al centro del più vicino fronte del bersaglio.

Arco di Tiro:
 45° = S, T, CM, ART, CL con Balestre, Schioppetto o Archibugi;
 360° = Altri CL, CGL, CGP, W
 Il tiro di Opportunità a Distanza Ravvicinata è permesso solo per Arco Lungo A. gli altri considerano a distanza Corta

No. D6 = VBU + Tabella di Tiro + Modificatori Tattici

TABELLA DI TIRO [6.1] (una unità può tirare una sola volta per turno- INF/MTD)

Truppa	5U Ravvicinata	15U Corta	30U Lunga	80U Estrema
Arco lungo A	3/5	0/2	-1/1	No
Arco Lungo B	2/4	0/1	-2/0	No
Arco Corto A	2/4	0/1	-3/0	No
Arco Corto B	2/3	-1/0	No/-1	No
Arco Composito A	3/5	0/1	-2/-1	No
Arco Composito B	2/4	0/1	-4/-3	No
Arco Composito C	1/2	-2/0	-4/-3	No
Balestra A	4/5	0/2	-2/0	No
Balestra B	2/3	0/1	No	No
Schioppetto	2/3	-1/0	No	No
Archibugio A	4/5	1/2	-2/-1	No
Archibugio B	3/4	1/2	No	No
Moschetto	4/5	2/3	-1/0	No
Giavellotto	2/3	-1/0	No	No
Fionda	2/3	0/1	No	No
Artiglieria A	2	4	3	0
Artiglieria B	3	3	2	No
Artiglieria C	No	3	2	0
Armi Varie	1	0	No	No

MODIFICATORI AL NUMERO DEI DADI

-1 per ogni fase di movimento effettuata in quel turno da chi tira, con l'eccezione di S e FL armati di giavellotto che possono muovere 1 sola fase senza penalità.
 -1 se chi tira è Disordinato.
 -2 per il tiro indiretto (6.4), se non diversamente specificato nella lista Esercito
 -2 per chi tira contro S, CL e ART alla lunga o estrema distanza.
 -1 se S o CL tirano alla Corta distanza contro S o CL.
 -2 per chi tira ad Unità che si trovano sul limite di un bosco.
 -2 se non-Artiglieria che tira ad unità dietro fortificazioni.
 -1 se Artiglieria che tira ad unità dietro fortificazioni.
 -1 per chi tira a truppe che hanno dichiarato l'Evasione.
 -1 se non-Artiglieria che tira contro Wagenburg o truppe dietro pavesi .
 +2 se Artiglieria che tirano su Grandi Unità o Gruppi in Colonna o Wagenburg.
Dimezza i dadi se tira attraverso CL o S.

CONTATTO E CARICHES [5.8 & 5.9]

Per poter contattare il nemico deve aver iniziato la battaglia con Impeto > 0; CL con I=0 può caricare S, unità Disordinate o sul fianco o retro.
 Può aggiungere il Bonus di Carica all'ultimo movimento: D6 se Montati, D3 per Fanterie .
 Unità in Opportunità possono Caricare di Opportunità su nemici che non caricano [5.8.2]
 Unità in Opportunità possono Contro-Caricare nemici che caricano [5.9]
 Unità non disordinate non in opportunità devono superare un Test di Disciplina per Contro-Caricare[5.9]

PILUM [6.6] (non è considerato tiro per i Test di Coesione) [F]

Solo se l'unità di Legionari è Fresca
 1d6 se i legionari caricano
 3d6 se i legionari sono caricati
 1d6 se l'unità sta supportando
 -1d6 se i legionari sono Disordinati

MISCHIA [7.6]

No. D6 = VBU + Bonus di Impeto + Modificatori Tattici

Considerare se stessi
 -1d6 se Disordinati
 -1d6 se Carri che sono stati caricati mentre erano fermi
 +2d6 se sta caricando un nemico, diverso da Schiltron o Wagenburg, sul Fianco o Retro.

Considerare se stessi e l'unità nemica principale

+1d6 per chi è più in alto su una collina dolce
 -1d6 se Truppe Montate almeno per metà all'interno di un Terreno Difficile o contro una unità che è interamente in terreno difficile.
 -2d6 se Picche o Carri almeno per metà all'interno di un Terreno Difficile o contro una unità che è interamente in terreno difficile.
 -1d6 se truppe che caricano unità dietro fortificazioni o altre protezioni

Bonus di Profondità (solo Schiltron o Grandi Unità non in Terreno Difficile o contattate sul fianco o retro)

+3d6 per Picchieri contro Montati per ogni unità di profondità max 3.
 +1d6 per Picchieri contro Appiedati per ogni unità di profondità max 3.
 +2d6 per Schiltron e FP con Lancia Lunga contro Montati per ogni unità di profondità max 2
 +1d6 per Schiltron e FP contro Appiedati per ogni unità di profondità max 2.
 +2d6 per CP e Bande da guerra (FP or FL) contro Appiedati per ogni unità di profondità max 2

Unità di Supporto dimezzano i dadi (arrotondati per eccesso)

Quando il Bonus di Impeto non si applica

Considerare se stessi

Truppe che non hanno mosso in contatto nel turno
 Truppe, con l'eccezione di CF, che sono PROVATE
 Appiedati, ad eccezione di FL impetuose, che caricano (anche parzialmente) in Terreno Difficile
 Montati che caricano (anche parzialmente) in Terreno Difficile o Rotto
 Truppe che caricano un CENTRO ABITATO occupato
Considerare se stessi e tutte le unità nemiche coinvolte
 Appiedati che caricano Montati (anche se i Montati supportano)
 Montati che caricano Wagenburg, Elefanti or Appiedati con Picche o Lance Lunghe (anche se gli ultimi supportano)
 Elefanti che caricano S o FL non impetuosi
 CF che caricano FL non impetuosi
 Appiedati che caricano truppe che si difendono dietro Fortificazioni
 Montati che caricano truppe che si difendono dietro steccati o pavesi

PERDITA DELLA MISCHIA E ARRETRAMENTO [7.6.2]

L'Unità che fallisce il Test di Coesione e che soffre il maggior numero di perdite permanenti al VBU ha perso la mischia e deve arretrare. CL, CM e CGL devono arretrare anche se pareggiano contro Appiedati.

Arretramento : se CM, CL, or CGL contro Appiedati = 5U+1d6xU in Disordine.
 Tutti gli Altri = 1d6xU se Montati, 1d6xU dimezzato (arrotondato per eccesso) se Appiedati.

INSEGUIMENTO [7.6.4]

Obbligatorio per CP e altre Truppe Impetuose (non per Appiedati contro CM, CL, CGL o unità <50%)
 Altre truppe con Impeto originale >0 **possono** inseguire
 CL con I=0 possono inseguire purché l'Inseguimento non li porti in contatto con unità che non avrebbero potuto caricare. [E13]
 Distanza di Inseguimento = 1d6xU (Dimezzato e arrotondato per eccesso se Appiedati).
 CP, Impetuosi, e Carri che supportano possono inseguire con un lancio di Dado separato solo se l'Unità principale insegue. [7.7.3]

DANNI INFLITTI [6.1.4] (sia da Tiro che in Mischia)

1 DANNO per ogni 6 o doppio 5

TEST DI COESIONE(1D6) [6.2]

PERDITE PERMANENTI = D6 – NUMERO CRITICO

NUMERO CRITICO (mai inferiore ad 1)= VBU – DANNO + MODIFICATORI

Modificatori

-1 se in Disordine
 -1 Montati o Grandi Unità di FP che sono in mischia in o contro Unità che sono totalmente in Terreno Rotto.
 -3 Montati o Grandi Unità di FP che sono in mischia in o contro Unità che sono totalmente in Terreno Difficile
 +1 se un Comandante [di qualsiasi grado] è aggregato all'Unità
 +1 se bersaglio da Tiro a distanza Ravvicinata o Corta
 +1 FP se bersaglio da Tiro (escluso da Art A or C)
 +1 FP in mischia contro solo truppe montate
 +1 Grandi Unità di 3 Picchieri in mischia contro solo truppe montate.
 +2 se da Tiro a distanza Lunga o Estrema

RISULTATO DEL TEST DI COESIONE [6.2]

SUCCESSO (Lancio di Dado uguale o inferiore al numero Critico o 1)
 L'Unità è Disordinata
 Se l'Unità era già Disordinata subisce 1 VBU
FALLIMENTO(Lancio di Dado maggiore del Numero Critico o 6)
 L'Unità perde VBU uguale al Lancio di Dado– Numero Critico (almeno 1) e è Disordinata
Lancio di Dado = 6 Testa per possibile perdita del Comandante

ROTTA [7.6.2, 7.6.3]

Causata da: Una Unità che raggiunge 0 VBU or che perde una mischia con un contatto sul fianco o retro.
Effetto: se in Mischia ed eccetto S, T, CL, ART e FL non impetuose infliggono Disordine e 1 VBU alle unità entro 5U direttamente dietro [7.6.2]. Rimuovere le unità in Rotta dal tavolo.
 Qualsiasi truppa che è contattata sul fianco e che fallisce il Test di Coesione è in Rotta. [7.2.2, 7.3, E13]

PERDITA del Comandante [8.2.2]

Quando una unità con aggregato un Comandante fallisce il Test di Coesione con un lancio di dado = 6, esegui il seguente Test lanciando 2d6 applicando i seguenti modificatori:

EFFETTO DEL TIRO

2-6 Nessun Effetto
 7-8 Comandante catturato senza ulteriori conseguenze immediate sulle truppe.
 9-10 Comandante morto senza ulteriori conseguenze immediate sulle truppe.
 11-12 Comandante catturato e Rotta del Comando.
 13-14 Comandante morto e Rotta del Comando.

15+ Comandante morto e Rotta intero Esercito se Comandante in Capo.

Modificatori al lancio dei Dadi

+ Leadership del Comandante.
 - Somma Leadership degli altri Comandanti
 - Struttura di Comando [Buona= 4; Discreta = 2; Scarsa = 0].
 + numero di perdite subite dall'Unità del Comandante calcolate sull'Ultimo Test di Coesione.
 - 2 Se il Comandante è montato

CONDIZIONI DI VITTORIA [8.1]

Un Esercito è sconfitto quando vanno in Rotta Unità per un valore pari almeno al 50% del VDT calcolato prima dell'inizio della battaglia. Nel conteggio sono calcolati eventuali Comandi in Rotta, in questo caso viene conteggiato il VD di tutte le Unità del Comando. Le Salmerie o un Centro Abitato occupato dall'Attaccante hanno un VD=3.
 La Rotta di un Comando o dell'intero Esercito si calcola a Fine Turno

Riferimenti

[2.5.2] Sezione 2.5.2 di Impetus; [p11] Pagina 11 di Impetus; [F] Chiarimento nel Forum; [E11] o [E12] [E13] [E14] Extra Impetus