

# ERRATA 1.2

Questo foglio è concepito per aggiornare la copia dei possessori della **prima stampa** di Basic Impetus 2 e in misura minore quelli della seconda stampa. Deve essere stampato, ritagliato e incollato sulle parti che richiedono una correzione. In alcuni casi è stato necessario ridurre la dimensione del font per permettere l'inserimento. Potete scaricare i Fogli di Consultazione rapida sempre aggiornati dal sito (e usare quelli anche per aggiornare la versione del manuale)

## Pagina 5

### 2.5.1 Grandi Unità

In Fase di schieramento due Unità possono (o devono) es-

## Pagina 6

**4) Terreno Intransitabile:** Rocce, grandi Corsi d'Acqua, Laghi e Mare. Rientrano in questa categoria anche i Centri Abitati protetti da mura. Nessuna Unità può attraversare, anche parzialmente, questo tipo di terreno. Per i CF è Terreno Intransitabile quello che disordina gli altri Carri.

## Pagina 9 (inizio)

amico. Non è mai possibile l'interpenetrazione di un'Unità nemica o di una Unità amica impegnata in mischia. È possibile interpenetrare un'Unità amica per caricare l'avversario.

Le uniche possibili interpenetrazioni in Basic Impetus sono le seguenti:

1) S possono attraversare qualsiasi tipo di truppa ed essere attraversati da qualsiasi tipo di truppa. 2) FL non impetuosa e non in Grande Unità, T (non in G. U.) e ART possono essere interpenetrati da qualsiasi tipo di truppa o interpenetrare appiedati non impetuosi. 3) W possono essere attraversati da qualsiasi tipo di truppa, tranne che da Elefanti e altri Wagenburg. 4) CL può attraversare ed essere attraversata da qualsiasi montato tranne che da Elefanti. Le liste possono tuttavia prevedere altri casi.

Se ad essere interpenetrate sono Unità di S, T, FL e CL, queste agevolano l'interpenetrazione, muovendo se necessario all'indietro per permettere il completamento della manovra. L'Unità interpenetrata potrà essere costretta a muovere in avanti qualora l'Unità interpenetrante provenga da davanti. In ogni caso l'Unità interpenetrata dovrà mantenere lo stesso orientamento del fronte.

Le altre Unità o G.U. possono essere interpenetrate se il movimento è sufficiente ad attraversarle per intero, tuttavia ogni Unità (o G. U.) può essere interpenetrata qualora l'Unità (o G.U.) interpenetrante inizi il movimento a contatto di base. Non è tuttavia possibile interpenetrare con questo movimento extra più di un'Unità (o G. U.) alla volta.

### 5.7.2 Mosse forzate e interpenetrazioni

Quando una Unità è costretta a contattare una Unità amica a seguito di un inseguimento o di un arretramento (ma non un'Evasione che è una mossa volontaria):

a) Se sta inseguendo, interpenetra l'Unità amica, sempre che l'interpenetrazione sia ammessa in base al par. 5.7.1

b) Se in ritirata, il Giocatore può decidere di interpenetrare l'Unità amica (che resta ferma e l'attraversamento avviene anche se la distanza prevista dall'arretramento non è sufficiente), se l'interpenetrazione è ammessa o se a ritirarsi sono Unità di CL, FL non impetuosa e T, o di spingere indietro e disordinare (se non già in disordine) l'Unità amica che viene incontrata lungo la strada. Qualora l'Unità che si volesse spingere indietro fosse impegnata in mischia, la stessa blocca la ritirata, ma non viene per questo disordinata. I W non possono essere spinti indietro.

## pagina 10

### sopra la tabella rimuovete la Nota

Nota. Balestrieri/archibugieri/moschettieri montati tirano solo se fermi. Queste truppe tirano sempre con arco di tiro di 45° e non di 360° anche se classificati come CL.

## par 6.1.3

-1 CGL, CM e CL che ha mosso o intende muovere. -2 per tutte le altre truppe che muovono. Nessun modificatore per FL armata di giavellotto e S

-1 se chi tira è in Disordine

-2 per chi tira contro Schermagliatori e Artiglieria

-1 per chi tira contro Cavalleria Leggera

## Pagina 12 (dalla terza riga del 7.3)

Grandi Unità (non impetuose) con Lancia lunga o Arma ad asta godono di 2 dadi di bonus contro Montati e 1 dado contro appiedati. Bande da Guerra (FP o FL impetuose) godono di 2 dadi di bonus contro appiedati.

## Pagina 13 (ultima riga delle colonna di sinistra)

+ 1 se in mischia dopo aver attaccato sul fianco o sul retro

## LISTE

### 2.4 Sparta

Peltasti 1xFL VBU=4, I=2, VD=2, Giavellotto

### 3.21 Demetrio

Peltasti traci 1xFL VBU=4, I=2, VD=2, Giavellotto

Peltasti greci 1xFL VBU=4, I=1, VD=2, Giavellotto

### 7.15 Alamanni

Guerrieri possono formare Grandi Unità

### 8.7 Unni

Unni 7xCL\* VBU=4, I=1, VD=2, Arco comp.

### 21.3 Ilkhanidi (prima opzione)

Cavalleria leggera Mongola 1xCL\* VBU=5, I=1, VD=3, Arco comp.

### 32.7 Venezia (prima opzione)

Stradiotti 2xCL\* VBU=4, I=2, VD=2, Giavellotto

### (in fondo)

Picchieri devono formare GU (stesso tipo)

### 32.9 Francia

1° opzione: sostituisci 1 Uomini d'arme italiani e 2 S con

Gendarmi 1xCP1\* VBU=8, I=4, VD=3

Stradiotti 1xCL\* VBU=4, I=2, VD=2, Giavellotto

### (in fondo)

Picchieri devono formare GU (stesso tipo)

### 32.11 Spagnoli (nella seconda opzione)

Ginetti 2xCL\* VBU=4, I=2, VD=2, Giavellotto