

SUPPLEMENTO DI BASIC IMPETVS

A GOOD DAY TO FIGHT



GENERATORE DI SCENARI
REGOLE DA TORNEO

Dadi&Piombo

R

R

R

ZOC
15mm

R

R

R

6H

5H

4H

3H

2H

1H

EH

15mm

4H

3H

2H

1H

28mm

A GOOD DAY TO FIGHT

SUPPLEMENTO DI BASIC IMPETVS

**REGOLE DA TORNEI
GENERATORE DI SCENARI
NUOVI ASSI NELLA MANICA**

VERSIONE 1.1

ultima modifica: 9 dicembre 2024

© 2024 Lorenzo Sartori

www.dadiepiombo.com

Dadi&Piombo

REGOLE DA TORNEO

Composizione dell'esercito

La composizione dell'esercito deve rispettare l'army list presente nel manuale.

Il Giocatore può cambiare la composizione della propria armata, utilizzando le opzioni disponibili nella lista, prima di ogni partita (quindi prima della determinazione dello scenario e delle condizioni meteo), purché la composizione schierata sia valida.

L'arbitro potrà punire con la decurtazione in punti eventuali irregolarità evidenziate durante la partita.

Durata partite

Ogni partita dura il numero di turni stabiliti dallo scenario.

Ri-tira

Al momento dello schieramento devono essere messi in campo anche i vari ri-tira iniziativa (rappresentati da carte o marker). Si ricorda che ogni esercito dispone di ri-tira iniziativa gratuito.

Assi nella Manica

Ogni esercito dispone di una carta Asso nella Manica tra quelle presenti nel manuale, più un numero variabile di Carte Asso nella Manica tra quelle aggiuntive presenti in questo supplemento (si veda più avanti). Le carte Asso nella Manica vanno scelte prima di ogni partita, anche in base alla composizione dell'esercito e mostrate al momento del loro utilizzo.

SISTEMA DI PUNTEGGIO STANDARD

10 punti

Vittoria (rotta dell'esercito nemico) senza aver subito perdite

9 punti

Vittoria (rotta dell'esercito nemico) con perdite subite di 1, 2 o 3 VD

7 punti

Vittoria (rotta dell'esercito nemico) con perdite subite di 4 o più VD

5 punti

Pareggio o sconfitta avendo inflitto all'avversario perdite per 8 o più VD

4 punti

Pareggio o sconfitta avendo inflitto all'avversario perdite per 4, 5, 6 o 7 VD

4 punti

Pareggio o sconfitta avendo inflitto all'avversario perdite per 3 o meno VD

A questo punteggio base si applicano inoltre i **punti scenario**. Se lo scenario non è stato stabilito precedentemente dai Giocatori, trova automaticamente applicazione lo scenario standard, ovvero Battaglia Campale.

SCENARI

Ogni battaglia di Basic Impetus è diversa ma con gli Scenari lo sarà ancora di più.

I giocatori possono decidere quale Scenario giocare oppure tirare un dado. In caso si tiri un dado allora la scelta dello Scenario avviene prima della determinazione di chi sia l'Attaccante e chi il Difensore e della creazione del terreno.

Ogni scenario ha un numero di turni, di solito 8, ma la partita può sempre terminare prima dell'ottavo turno con la rotta dell'esercito nemico.

d6 SCENARIO

- 1 BATTAGLIA CAMPALE
- 2 BATTAGLIA DI CONQUISTA
- 3 BATTAGLIA D'INCONTRO
- 4 BATTAGLIA DI RETROGUARDIA
- 5 BATTAGLIA SUL FIUME
- 6 BATTAGLIA DI IMBOSCATA

Regole speciali da scenario

Queste regole possono essere applicate in alcuni scenari.

Marcia veloce. Al primo turno, tutte le unità possono raddoppiare il loro movimento, anche se vengono eseguiti due movimenti (ad esempio, la CL può eseguire due movimenti di 8H ciascuno invece di 4H).

Impreparazione. Nel primo turno, nessuna Unità può tirare, entrare in mischia o nella ZoC di un'Unità nemica.

Riserva. Le Unità provenienti dalla Riserva arrivano alla fine di un turno descritto nello scenario. Vengono posizionate nella loro area di schieramento, con il bordo posteriore della base che tocca il bordo del campo di battaglia. Un'Unità posizionata entro 4H da un'Unità nemica è disordinata, ma non può essere messa a contatto con il nemico. Se non ci sono spazi validi, rimandare l'arrivo dell'Unità al turno successivo e riprovare. Le Unità della Riserva ignorano le regole speciali *Marcia Veloce* e *Impreparazione*, anche se utilizzate dal resto dell'esercito.

I BATTAGLIA CAMPALE

I due eserciti sono accampati dal giorno precedente e si sono fronteggiati tutta notte a poche miglia di distanza. Dopo esserci studiati, con il levare del sole sono pronti a darsi battaglia.

Terreno e schieramento

Si seguono le normali regole per il posizionamento del terreno e per lo schieramento delle truppe. Il fiume può essere posizionato solo parallelo a un lato corto e non può estendersi oltre 10H dal bordo.

Numero turni: 8.

Condizioni di vittoria: Rotta dell'esercito nemico.

Punti scenario: 1 punto extra se al termine della partita il Giocatore ha truppe per un totale di 7 VD oltre, anche parzialmente, la linea che divide per lungo il campo di battaglia. Questo bonus non trova applicazione per il Vincitore che chiude la partita con un 10 o 9 punti.

SCENARI

2 BATTAGLIA DI CONQUISTA

Obiettivo della battaglia è la conquista di un punto strategico che può essere un incrocio, un villaggio o una collina.

Terreno e schieramento

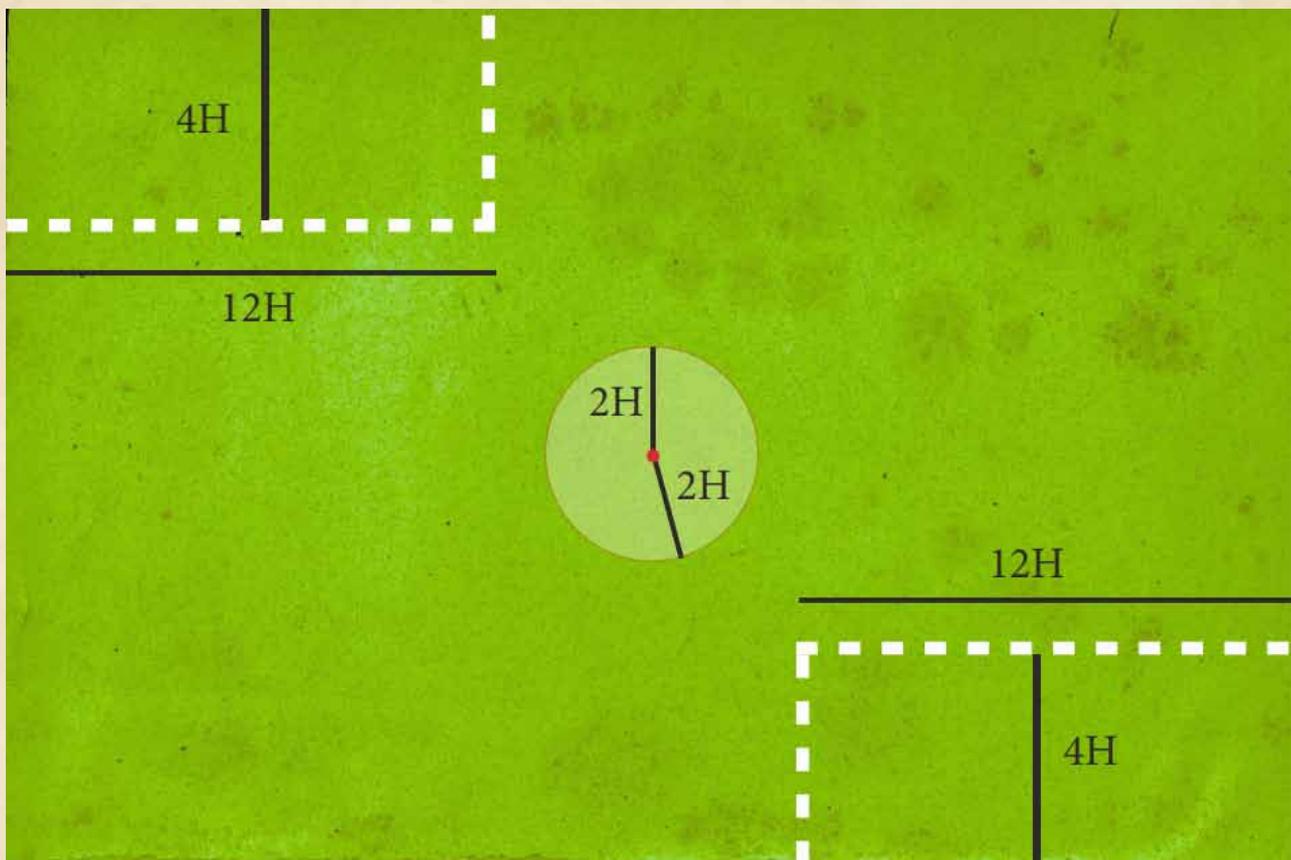
Si seguono le normali regole per il posizionamento del terreno ma nessun elemento può essere posizionato a meno di 8H dal centro del campo di battaglia. Se l'obiettivo è un incrocio posizionate due strade che si incrociano nel centro del campo di battaglia e che hanno come unico scopo quello di delimitarlo. In alternativa posizionate al centro un marker o un'area circolare del diametro di 4H delle fattezze di un villaggio, una rovina, una collina. Tale area ha solo fini estetici e non comporta limitazioni sul movimento o di altro tipo.

Le aree di schieramento di entrambi gli eserciti sono quelle indicate nella mappa, entro 4H dal proprio lato lungo di schieramento e non oltre 12H dal proprio lato destro.

Numero turni: 8.

Condizioni di vittoria: Occupazione dell'obiettivo. Vince la battaglia chi al termine degli 8 turni ha più Unità che occupano anche parzialmente l'area circolare centrale del raggio di 2H misurato dal centro del tavolo. Se entrambe le parti hanno lo stesso numero di Unità allora si contano i VD e in caso siano uguali allora la partita termina con un pareggio. La partita termina con un pareggio anche se nessuna delle due parti ha Unità nell'area circolare centrale.

La vittoria è calcolata come rotta dell'avversario e le perdite calcolate ai fini del punteggio finale.



SCENARI

3 BATTAGLIA DI INCONTRO

Entrambi gli eserciti sono da tempo uno sulle tracce dell'altro. È una sorpresa per entrambi scoprire che il nemico è sulla propria strada. Non c'è altro tempo da perdere: bisogna schierarsi a battaglia e ottenere quanto prima una posizione vantaggiosa.

Terreno e Schieramento

In questo scenario non c'è un Difensore e un Attaccante e il terreno è sconosciuto a entrambe le parti. Si tira un d6 e quello è il numero di elementi di terreno che possono essere posizionati.

L'esercito con più fanteria tira sulla propria tabella e sceglie, uno alla volta, l'elemento di terreno tra le opzioni previste. Tale elemento di terreno viene però posizionato dall'altro giocatore.

Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Unità di fanteria, si decide con un dado.

Ogni elemento di terreno deve stare ad almeno 5H dai precedenti, se non è possibile viene rimosso.

Al termine della procedura il giocatore con ha scelto gli elementi di terreno può rimuovere o spostare fino a 5H un elemento di terreno mantenendolo sempre ad almeno 5H dai precedenti.

Per lo schieramento entrambi i giocatori tirano 1d6, il giocatore che ottiene di meno è il primo a schierare, seguendo lo schema alternato previsto dal manuale. Per ogni Unità che si intende schierare, prima del posizionamento, si tira 1d6:

1-2 L'Unità viene trattenuta fuori dal campo, entrerà nel turno 2, schierando come da regolamento.

3-4 L'Unità viene schierata, ma in Disordine.

5-6 L'Unità viene schierata normalmente, senza penalità.

Le Unità che entrano al secondo turno devono restare ad almeno 4H da Unità nemiche, se possibile.

Regole speciali

Per entrambi gli eserciti: **Marcia Veloce e Impreparazione**

Numero turni: 8. Al termine dell'ottavo turno si tira un d6 e con 4+ si gioca un ultimo turno.

Condizioni di vittoria: Rotta dell'esercito nemico.

Punti scenario: 1 punto extra se al termine della partita il Giocatore ha truppe per un totale di 5 VD oltre, anche parzialmente, la linea che divide per largo il campo di battaglia. Questo bonus non trova applicazione per il Vincitore che chiude la partita con 10 o 9 punti.

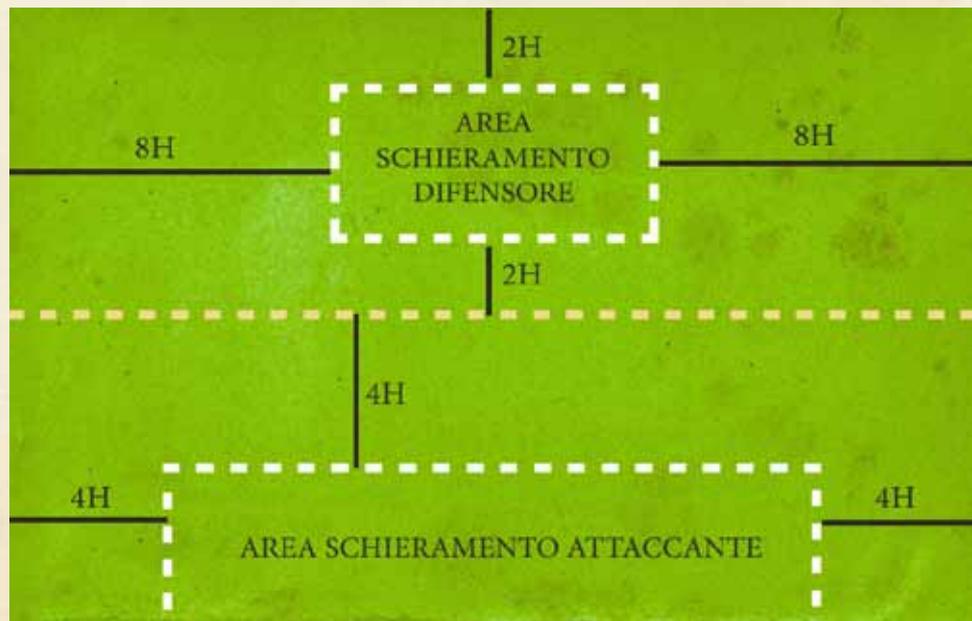
SCENARI

4 BATTAGLIA DI RETROGUARDIA

Per il Difensore l'ordine è "Non un passo indietro", è infatti necessario coprire la ritirata dell'armata principale. Per l'Attaccante l'ordine è: "Spazzateli via!"

Terreno e schieramento

Il Difensore sceglie, senza tirare sulla propria tabella, fino a tre elementi di terreno, che posiziona dove desidera. L'Attaccante ne può spostare uno fino a 10H o in alternativa, ma solo con il lancio di un 4+, posizionare un fiume alle spalle del Difensore, adiacente al bordo del suo lato di schieramento. In caso di fallimento il fiume non viene posizionato. Il fiume non è transitabile e non può estendersi oltre 3H dal bordo del tavolo.



Il Difensore schiera per primo tutte le sue Unità restando a oltre 8H dai bordi laterali del tavolo da gioco e ad almeno 2H sia dal proprio lato lungo (la presenza del fiume può ridurre l'area di schieramento) che da metà tavolo. Il Difensore inoltre non schiera Unità per un valore di 4 VD, la cui assenza abbassa di conseguenza il VDT e il punto di rottura.

L'Attaccante schiera successivamente le sue truppe nell'area di schieramento definita dal manuale.

Regole speciali

Attaccante: **Marcia Veloce** e **Impreparazione**

Difensore: **Impreparazione**

Numero turni: 8. Al termine dell'ottavo turno l'Attaccante può decidere di tirare un d6 e con 3+ si gioca un ultimo turno.

Condizioni di vittoria. L'Attaccante deve mandare in rotta l'avversario. In caso contrario è l'Attaccante a essere considerato in rotta con conseguente vittoria del Difensore.

Esempio. Alla fine di 8 turni l'Attaccante ha eliminato 5 VD del Difensore, subendo perdite per 2 VD. L'Attaccante decide di tirare un dado per giocare anche il nono turno, ma il risultato di 2 sul dado non glielo permette. La partita è quindi conclusa. Il Difensore vince, ottenendo 7 punti. L'Attaccante ottiene 4 punti.

SCENARI

5 BATTAGLIA SUL FIUME

L'avanzata in territorio nemico dell'Attaccante subisce una battuta d'arresto per la presenza di un fiume dietro il quale il Difensore si sta posizionando. Riuscirà l'Attaccante ad attraversarlo in forze e a cogliere di sorpresa il Difensore?

Terreno e schieramento

Un fiume va schierato in modo da dividere in due parti uguali il campo di battaglia per lungo. Il fiume non deve essere più largo di 3H e non più stretto di 2H. Se avete un modello di fiume più largo considerate "fiume" solo la parte centrale.

I Giocatori possono inoltre posizionare nella propria metà campo un elemento di terreno a scelta.

Il Difensore schiera per primo tutte le sue Unità restando a oltre 6H dai bordi laterali del tavolo da gioco e ad almeno 4H dal fiume. Il Difensore inoltre non schiera Unità per un valore di 4 VD che entrano come Riserva una volta concluso il terzo turno. Queste Unità sono comunque conteggiate subito nel VDT.

L'Attaccante schiera come da regolamento.

Dopo che entrambi gli eserciti si sono schierati, il Difensore deve piazzare 2 guadi, larghi 3H, in qualsiasi punto. I guadi non possono essere adiacenti ma mai sovrapporsi l'uno all'altro. L'Attaccante può spostare ogni guado di tanti H quanto il risultato ottenuto con un d6 (ad esempio, con un tiro di 4 può muovere il guado fino a 4H).

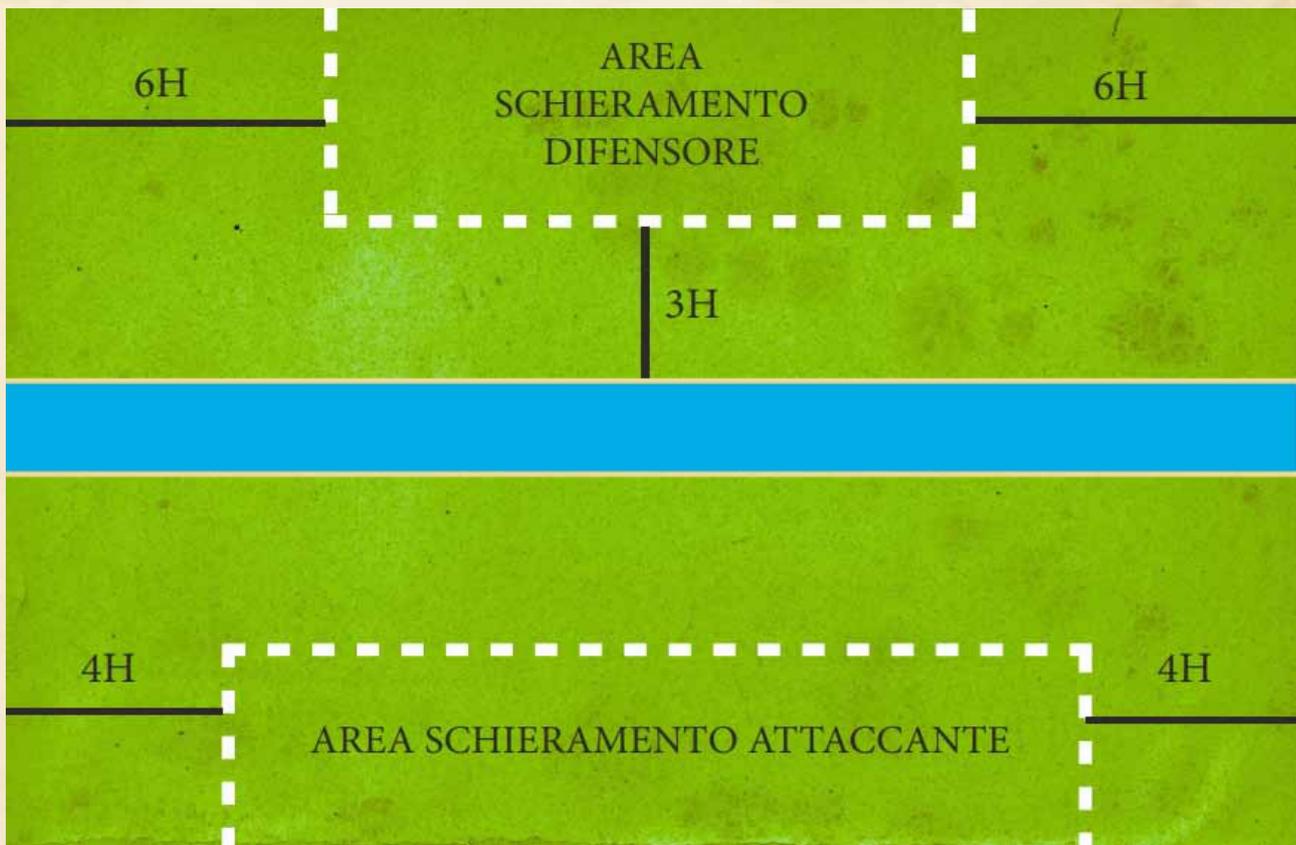
Regole speciali

Attaccante: **Marcia Veloce** e **Impreparati**

Difensore: **Riserva** e **Impreparati**



SCENARI



I guadi sono corridoi larghi 3H e le Unità possono muoversi attraverso di essi come un terreno rotto. Per muoversi attraverso un guado un'Unità deve rimanere all'interno del corridoio per almeno metà della sua base.

Prima di ogni iniziativa, compresa la prima, l'Attaccante può tirare 1d6 per "trovare" un terzo guado. Con un 6 il guado viene aggiunto e posizionato a scelta dell'Attaccante. Con un 4 o un 5 il guado può essere aggiunto, ma solo se l'Attaccante usa uno dei suoi Ri-tira Iniziativa.

Al di fuori dei guadi il fiume può essere attraversato come Terreno Difficile, ma è necessario testare la sua pericolosità con un d6 ogni volta che ci si muove sopra, alla fine del movimento, anche a seguito di inseguimento/arretramento o evasione. Un 1 o 2 sul dado comporta una perdita permanente oltre al Disordine.

Numero turni: 8. Al termine dell'ottavo turno l'Attaccante può decidere di tirare un d6 e con 4+ si gioca un ultimo turno.

Condizioni di vittoria. Rotta dell'esercito nemico.

Punti scenario: 2 punti extra per l'Attaccante se al termine della partita ha almeno Unità per di 5VD oltre il fiume. 1 punto extra per il Difensore per ogni 4VD dell'Attaccante rimasti nella propria metà campo, ovvero non almeno parzialmente sul fiume o oltre esso. Questi bonus non trovano applicazione per il Vincitore che chiude la partita con 10 o 9 punti.

METEO

La maggior parte delle battaglie veniva combattuta nella bella stagione, ma non sempre il meteo era a favore dei contendenti. Dopo avere determinato il tipo di scenario e avere posizionato il terreno, ma prima dello schieramento, tirare 1d6. Con 4, 5 o 6 il tempo è sereno e non si applicano altre regole. Con 1, 2 o 3 si applicano le condizioni meteo determinate dal lancio di un altro d6.

1-2 PIOGGIA

Il terreno è fangoso cosa che riduce tutti i movimenti di 1H (ad esempio la Fanteria Pesante muove di 1H invece che di 2), tranne per evasioni, arretramenti e inseguimenti a seguito delle mischie e per il bonus di carica. Se altri fattori riducono il movimento (ad esempio terreno difficile) ogni Unità può comunque muovere di 1H.

Tutti i tiri hanno un modificatore di -1d6, con esclusione dei pilum e ATR.

3 VENTO

Per un esercito il vento è a favore per l'altro è contrario. I giocatori tirano un dado per determinare quale dei due giocatori abbia il vento a favore. L'esercito con vento a favore ha un +1d6 nei tiri a Distanza Lunga, l'altro un -1d6. Il vento cessa, con effetto immediato, quando, e se, i due giocatori ottengono un pareggio nella fase di iniziativa, sia che questo pareggio avvenga prima o dopo un eventuale ri-tira. Un secondo pareggio comporta il ritorno del vento ma a parti inverse e così via.

4-5 NEBBIA

Con la nebbia non è possibile tirare oltre la distanza corta e nessuna Unità, compresa la Cavalleria Leggera, può muovere oltre 3H, neanche in caso di carica, evasione, inseguimento/ritirata. Non è ammesso usare il bonus Movimento di Carica.

La nebbia si alza, con effetto immediato, quando, e se, i due giocatori ottengono un pareggio nella fase di iniziativa, sia che questo pareggio avvenga prima o dopo un eventuale ri-tira. Un nuovo pareggio non comporta il ritorno della nebbia.

6 GHIACCIO

Con il ghiaccio tutti i movimenti sono ridotti di 1H, tranne che per arretramenti e inseguimenti a seguito delle mischie e per il bonus di carica. Se altri fattori riducono il movimento (ad esempio terreno difficile) ogni Unità può comunque muovere di 1H.

Le colline dolci diventano difficili. Stagni, paludi, laghi e altri terreni di questo tipo diventano attraversabili anche se in origine classificati intransitabili (ad esempio un lago), tuttavia è necessario testare la loro pericolosità con un d6 ogni volta che si muove sopra di essi, al termine della mossa. Con un 6 al dado si ha una perdita permanente oltre a Disordine. Il test si effettua anche in caso di arretra-



ASSI NELLA MANICA

Basic Impetus prevede che ogni esercito possa disporre di un Asso nella Manica tra quelli presenti nel manuale. Quelli che seguono sono Assi aggiuntivi e ogni esercito può usufruire anche più di uno (ma massimo uno per tipo) se ricorrono le condizioni. I nuovi Assi sono legati alla composizione dell'esercito e non sono persi nel caso lo scenario imponga di non utilizzare quelle truppe che ne hanno consentito l'uso o se le stesse truppe sono perse nel corso della battaglia.

Ogni asso può essere giocato una sola volta a partita e per una specifica situazione e se non diversamente specificato da qualsiasi Unità dell'esercito.

TEMPESTA DI FRECCHE

Ritira gli hit falliti sul tiro aggiungendo un ulteriore d6

Eserciti con almeno 3T

CARICA FURIOSA

Ritira gli hit falliti nella mischia seguente alla carica dall'Unità che carica.

Eserciti con almeno 3CP o con almeno 4 truppe impetuose

NON È ARRIVATO IL MIO GIORNO

Annulla fino a 2 hit ricevuti (in tiro o in mischia) prima di un Test di Coesione.

Eserciti con almeno 3S o senza Unità con VBU superiore a 5

ESPLORAZIONE

Aggiungi un elemento di terreno a scelta, tranne il fiume, al termine dello schieramento, ma ad almeno 10H dal nemico e non dove hai già schierato le tue truppe.

Eserciti con almeno 3FL non impetuose

ARRETRAMENTO

Arretra con una CL di 2 mosse. Non produce Disordine. Se già in Disordine recupera l'ordine.

Eserciti con almeno 2CL

MANOVRA

Puoi effettuare una mossa di Gruppo di lato/obliquo con un gruppo, non in Disordine, interamente composto da Cavalleria Media. Il movimento può essere della massima velocità e non causa disordine. Tale movimento è possibile solo ad almeno 2H da Unità nemiche.

Eserciti con almeno 3 Unità di CM

TENERE DURO

Ritira un Test di Coesione aggiungendo 1 al Numero Critico. Se peggiore del primo può essere ignorato.

Eserciti con almeno 2 FP con VBU 4 non in Grandi Unità o con almeno 3 CP con VBU 6

PIEDI DI CORVO

Comprende anche altre trappole od ostacoli imprevisti.

Disordina automaticamente una Unità di Montati nemici che ha caricato. Se già in Disordine non produce effetto. L'effetto di questa carta si produce prima del tiro di ATR/Pilum o Tiro Difensivo.

Eserciti composti da almeno 8 Unità appiedate e prive di lange lunghe, armi ad asta o picche

**SCHIERAMENTO
AGGRESSIVO**



**INIZIATIVA
DECISIVA**



**CARICA
DISPERATA**



**DIFESA
A OLTRANZA**



**DISCIPLINA
DI FERRO**



TRADIMENTO



RI-TIRA INIZIATIVA



RI-TIRA INIZIATIVA



RI-TIRA INIZIATIVA



**TEMPESTA
DI FRECCE**



**CARICA
FURIOSA**



**NON È ARRIVATO
IL MIO GIORNO**



ESPLORAZIONE



ARRETRAMENTO



MANOVRA



TENERE DURO



**PIEDI
DI CORVO**





Dadi&Piombo