

SUPPLEMENTO DI 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

1H

15mm

4H

3H

2H

1H

28mm

A GOOD DAY TO FIGHT

SUPPLEMENTO DI IMPETVS

**REGOLE DA TORNEO
GENERATORE DI SCENARI
NUOVE CARTE TATTICHE**

VERSIONE 1.0

5 febbraio 2025

© 2025 Lorenzo Sartori

www.dadiepiombo.it

Dadi&Piombo

REGOLE DA TORNEO

Composizione dell'esercito

Il budget consigliato per una competizione di 1 giorno su 3 partite è di 400pti.
La composizione dell'armata deve rispettare le army list dei Warbook 1, 2, 3 e 4.
Il giocatore non può cambiare la composizione del suo esercito durante la competizione.
L'arbitro può punire qualsiasi irregolarità emersa durante la partita sottraendo punti.

Durata partite

Ogni partita dura il numero di turni stabiliti dallo scenario.

Regole avanzate

Vengono applicate le regole avanzate (Riserva, Marcia sul fianco e Imboscate).

Fiumi

I fiumi nelle competizioni possono essere usati solo nello scenario Battaglia Campale, secondo le regole stabilite nello scenario.

Fortificazioni

Le Fortificazioni non sono ammesse nei tornei.

Carte tattiche e strategiche

È possibile utilizzare le carte tattiche e strategiche. Queste sono presenti sia nel manuale che in questo supplemento. A seconda della composizione del vostro esercito, le nuove carte possono essere acquistate senza un costo aggiuntivo.

Ogni carta Tattica di base costa 3 punti (se non diversamente stabilito), mentre le carte Strategiche costano 6 punti. È possibile utilizzare solo 1 carta Strategica e può essere combinata con qualsiasi scenario (ad esempio Schieramento in avanti). Nelle liste delle armate si prega di specificare il budget speso in carte, ad esempio 12 punti. Le carte, strategiche e tattiche, devono essere scelte prima di ogni partita e mostrate quando vengono utilizzate.

Condizioni di vittoria

Si consiglia di utilizzare il Sistema Base (Regolamento 8.1) da combinare con le condizioni di vittoria degli Scenari.

Punteggio

Fare riferimento al Regolamento (8.2). Gli scenari possono fornire punti aggiuntivi.

Scenari

Questo libro include 6 scenari. Per le competizioni si consiglia di utilizzare solo gli scenari: 1, 2 e 3. L'arbitro decide lo scenario con un lancio di dado prima di ogni partita, in modo che tutti i giocatori giochino lo stesso scenario.

Tiro di dado

1-3

4-5

6

Scenario

Battaglia campale

Battaglia di conquista

Battaglia di incontro

Condizioni meteorologiche

Gli organizzatori delle competizioni possono decidere di applicare o meno le regole sulle condizioni meteorologiche incluse in questo libro. Le condizioni meteo sono decise tavolo per tavolo con un tiro di dado e riguardano quella specifica partita (non sono applicate, come gli scenari, a tutti i giocatori).

SCENARI

Ogni battaglia di 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 6, ma la partita può sempre terminare prima del sesto 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 o più movimenti (ad esempio, la CL può eseguire un movimento di 8H e poi eventualmente muovere ancora di 4H).

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

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: 6.

Se al termine del sesto turno ci sono Unità impegnate in mischia, allora si gioca un settimo e ultimo turno. In questo settimo turno non è ammesso recuperare l'ordine, muovere o reagire (ad esempio Evadere). Le uniche azioni possibili sono i tiri e i combattimenti in mischia (è possibile combattere successive fasi di mischia in caso di inseguimento riuscito).

Condizioni di vittoria: Rotta dell'esercito nemico.

Punti scenario: 2000 punti extra se al termine della partita il Giocatore ha più truppe dell'avversario 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 il risultato Trionfo.

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

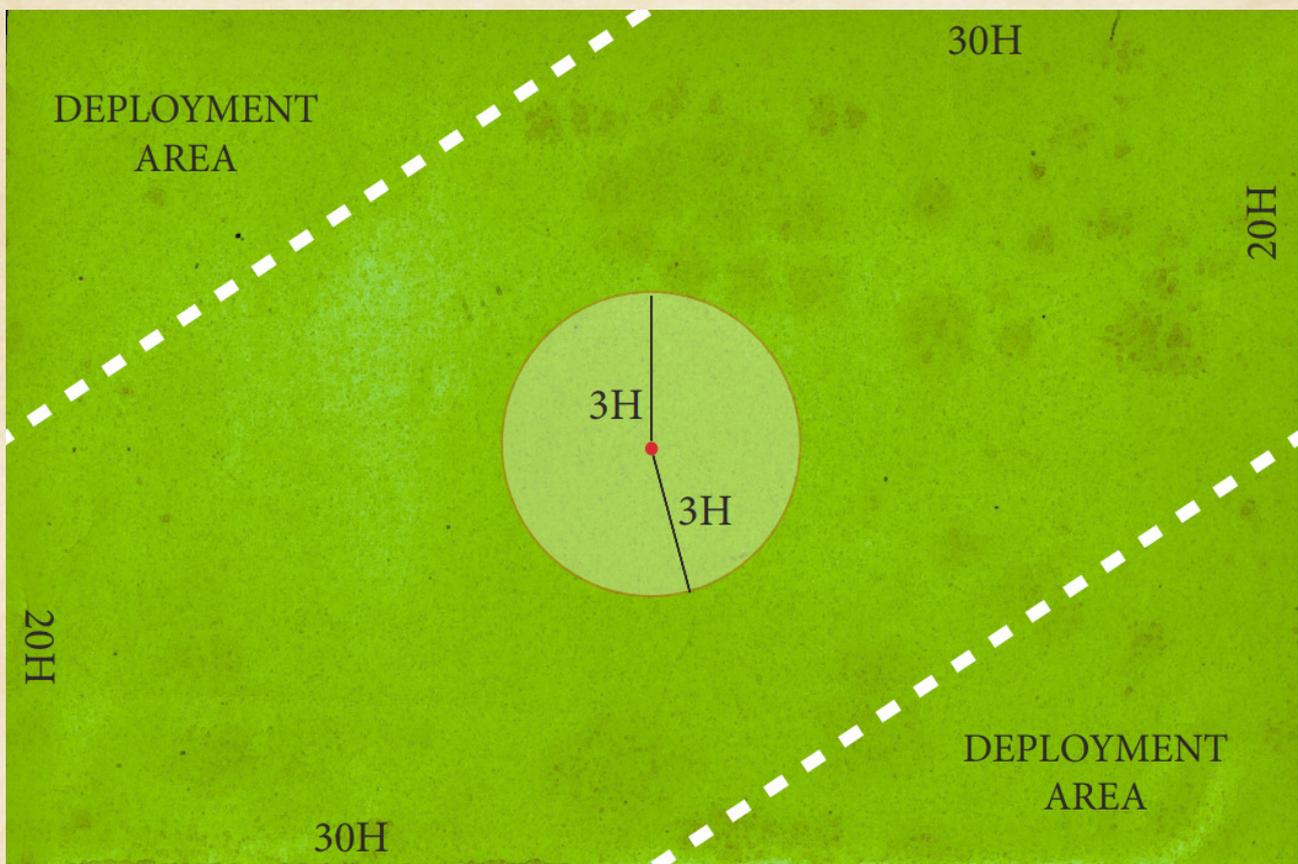
Si seguono le normali regole per il posizionamento del terreno ma nessun elemento può essere posizionato a meno di 10H dal centro del campo di battaglia. Se l'obiettivo è un incrocio, posizionate due strade che si intersecano nel centro del campo di battaglia e che hanno come unico scopo quello di delimitarlo. In alternativa posizionate al centro un marker o un'area circolare del diametro di 6H 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 (Deployment Area).

Numero turni: 6.

Condizioni di vittoria: Occupazione dell'obiettivo. Vince la battaglia chi al termine dei 6 turni ha più Unità, non Esauste, che occupano anche parzialmente l'area circolare centrale del raggio di 3H 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.

Il giocatore con l'esercito con più fanteria (Giocatore A) tira sulla propria tabella e sceglie, una alla volta, l'elemento di terreno tra le opzioni previste. Tale elemento di terreno viene però posizionato dall'altro giocatore (Giocatore B). Dopo il posizionamento del secondo elemento di terreno, il Giocatore A può decidere di non sceglierne altri, concludendo così la procedura.

Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Unità di fanteria, si decide con un dado chi sia il Giocatore A e chi il B.

Ogni elemento di terreno deve stare ad almeno 5H dai precedenti, se non è possibile viene rimosso. Al termine della procedura il Giocatore A può 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 (schiera il Campo e il suo Comando più grande). Prima dello schieramento di ogni Comando si tira 1d6:

1-2 Il Comando viene trattenuto fuori dal campo, entrerà come Riserva.

3-4 Il Comando viene schierato, ma tutte le Unità sono in Disordine (o frammentati se Gruppi).

5-6 Il Comando viene schierato normalmente, senza penalità.

È possibile avere un solo Comando in Riserva per cui i successivi, in caso si tiri di nuovo 1 o 2, sono schierati ma in Disordine.

Regole speciali

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

Numero turni: 6. Al termine del sesto 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.

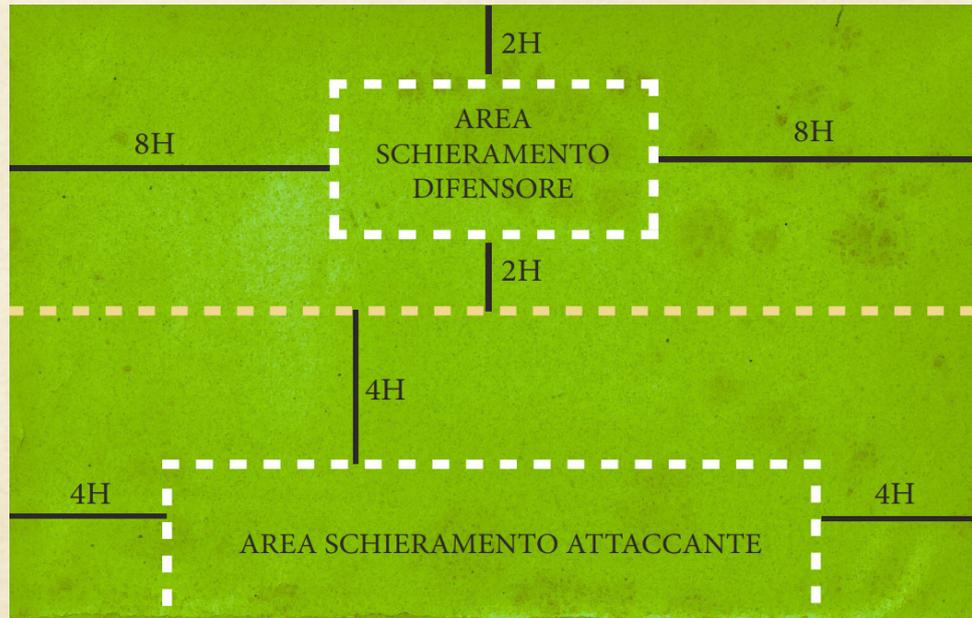
SCENARI

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: 6. Al termine del sesto 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.

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).

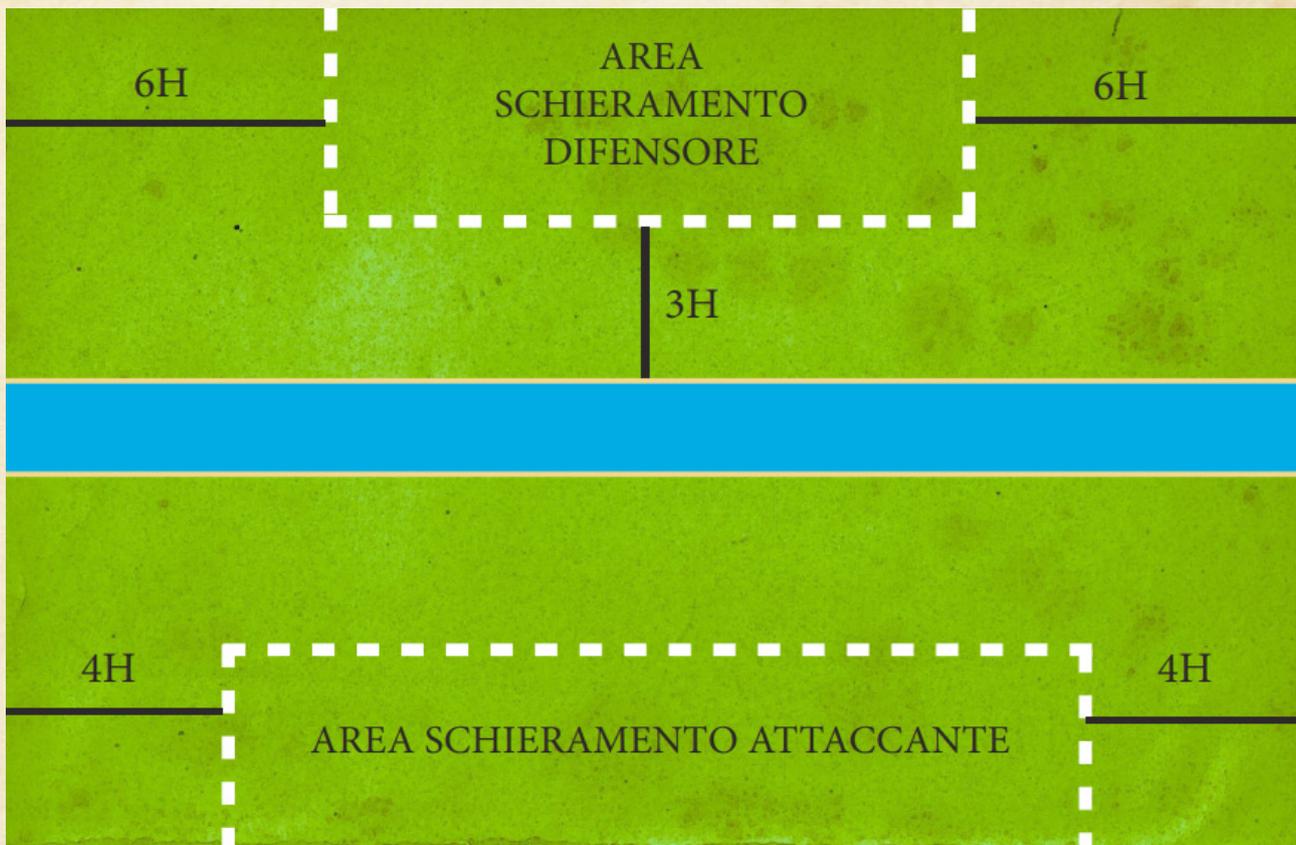
Regole speciali

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

Difensore: **Impreparazione**



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 una qualsiasi delle sue Carte Tattiche. La carta può essere giocata dopo il lancio.

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: 6. Al termine del sesto 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: 1000 punti extra per l'Attaccante se al termine della partita ha almeno Unità per di 5VD oltre il fiume. 500 punti extra per il Difensore per ogni 5VD 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 il risultato Trionfo.

SCENARI

6 BATTAGLIA DI IMBOSCATA

L'Attaccante deve penetrare in territorio ostile, attraversando foreste e gole dove ogni volta ad attenderlo, in una possibile imboscata, ci può essere l'esercito avversario.

Terreno e schieramento

Questo scenario va giocato sul lato lungo e non va schierato il Campo.

Il Difensore posiziona da 2 a 6 elementi di terreno interamente nelle sue due aree di schieramento (si veda mappa), di cui almeno uno Difficile.

Tutti gli elementi di terreno devono limitare la visibilità, come ad esempio boschi o colline.

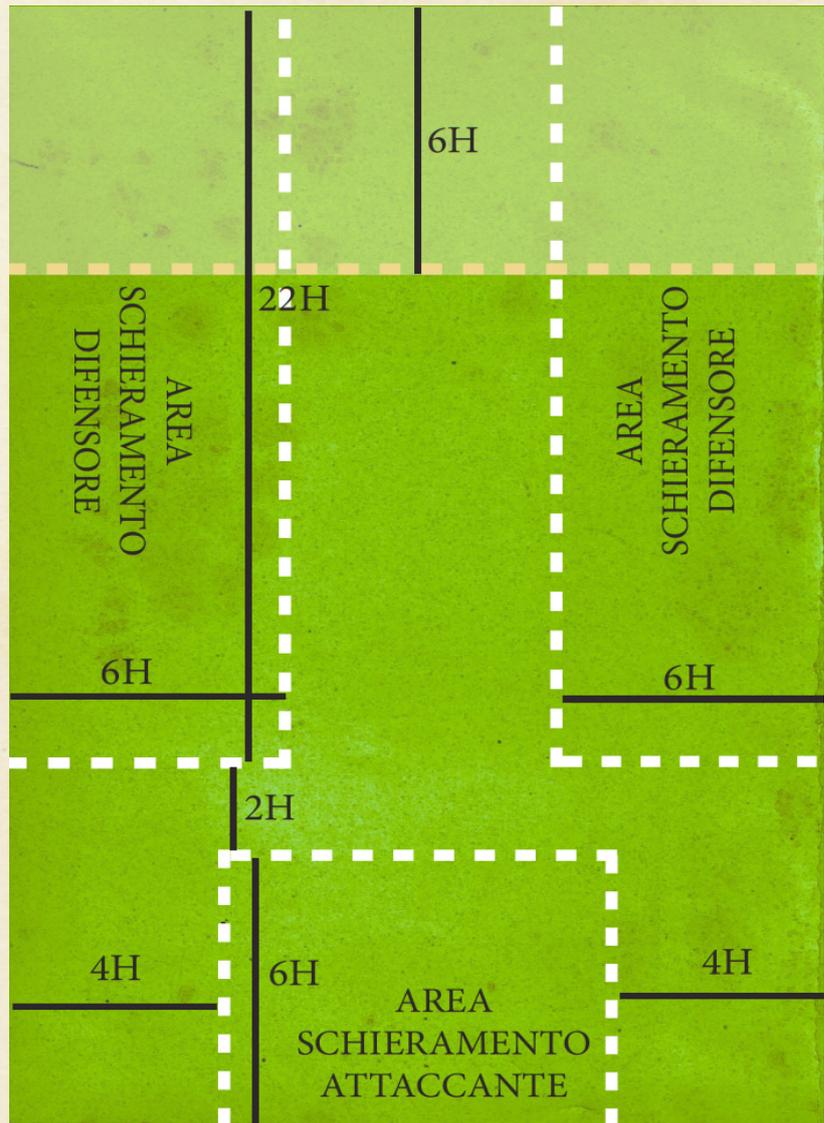
Il Difensore schiera prima tutte le sue Unità nelle sue aree di schieramento.

Successivamente l'Attaccante schiera le sue Unità ad almeno 4H da entrambi i lati lunghi (ora laterali) ed entro 6H dal proprio lato di schieramento (lato corto).

Numero turni: 6. Al termine del sesto 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: 2000 punti extra per l'Attaccante se al termine della partita ha almeno Unità per 7VD entro, anche parzialmente, 6H dal lato corto opposto a quello da dove è partito. Questo bonus non trova applicazione per il Vincitore che chiude la partita con il risultato Trionfo.



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 (4H) e in caso di Marcia si applica un modificatore di -1 al Test di Discipline. 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 arretramento o inseguimento a seguito di una mischia. Se si gioca lo scenario Battaglia sul Fiume, il fiume non ghiaccia e segue le regole previste nello scenario.



CARTE TATTICHE

Le seguenti sono carte tattiche aggiuntive. Se ne può prendere una per tipo. Contrariamente alle carte del regolamento, queste carte possono essere gratuite a seconda della composizione dell'esercito (ma possono essere usate in ogni circostanza da qualsiasi unità dell'esercito, a meno che non sia specificato diversamente). Se non gratuite possono sempre essere prese a 3pt ciascuna.

TC13 - CARICA FURIOSA

Ritira gli hit falliti durante la mischia dell'Unità che ha caricato.

Gratuita per gli eserciti con almeno 3CP o con almeno 6 Unità appiedate impetuose.

TC14 - DIO SALVI IL RE

Permette il superamento automatico del test salvezza per il Comandante che rischia di morire a seguito di un 6 nel test di coesione, sia su tiro che in mischia. Da usare al posto del lancio del dado.

Questa carta può essere utilizzata, in alternativa, per annullare l'effetto di un doppio 1 durante l'iniziativa.

Gratuita per gli eserciti con non più di 2 Comandi.

TC15 - AVANTI!

Tutte le unità disordinate dell'esercito possono effettuare un secondo movimento in quel turno, ma solo per avvicinarsi al nemico o per caricare. La carta deve essere utilizzata all'inizio di qualsiasi attivazione di Comando e dura per tutto il turno.

Gratuita per gli eserciti con almeno 3 CP2 con VBU=6 o con almeno 6 Unità appiedate impetuose con VBU=4.

TC16 - MANOVRA

Questa carta permette di eseguire una mossa laterale/obliqua con un Gruppo, che non sia in Disordine, composto interamente da Fanteria Pesante (FP) o Cavalleria Pesante (CP) o Carri Leggeri/Pesanti (CGL/CGP).

La mossa può essere della velocità massima, +1H di bonus, e non causa Disordine. Tale mossa è possibile solo mantenendo il Gruppo ad almeno 2H dalle Unità nemiche. Tale mossa deve essere l'unica dell'attivazione.

Gratuita per gli eserciti con almeno 4CP o 4CGL/CGP o 6FP.

TC17- PIEDI DI CORVO

Comprende anche altre trappole od ostacoli imprevisti.

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

Gratuita per gli eserciti composti da almeno 8 Unità appiedate e prive di lance lunghe, armi ad asta o picche.

TC18 - AZIONE DI DISTURBO

Dà un Disordine automatico a un'Unità nemica a più di 4H da una qualsiasi delle proprie Unità. Questa carta deve essere usata durante l'attivazione dell'avversario, prima che l'Unità che si intende colpire sia attivata. Se già in Disordine non produce effetto.

Gratuita per gli eserciti con almeno 8 truppe leggere con capacità di tiro (S, FL o CL, in qualsiasi combinazione).

CARTA TATTICA

TC13 - Carica furiosa

Ri-tira gli hit falliti in mischia dell'Unità che ha caricato



CARTA TATTICA

TC14 - Dio salvi il re

Superamento automatico del test salvezza per il Comandante (sia in mischia che sul tiro). In alternativa annulla gli effetti del doppio 1 durante l'iniziativa



CARTA TATTICA

TC15 - Avanti!

Per tutto il turno tutte le Unità disordinate dell'esercito possono effettuare una seconda mossa di movimento per avvicinarsi al nemico o per caricarlo



CARTA TATTICA

TC16 - Manovra

Esegui una mossa (con bonus di 1H) in obliquo o di lato con un Gruppo di CP/CGL/CGP/FP senza Disordine



CARTA TATTICA

TC17 - Piedi di corvo

Disordina una Unità nemica montata che carica una tua Unità appiedata



CARTA TATTICA

TC18 - Azione di disturbo

Dai un Disordine in automatico a una Unità nemica a più di 4H dalle tue
Durante l'attivazione avversaria





Dadi&Piombo