

IMPETUS 2 E WARBOOK

ERRATA, CHIARIMENTI E FAQ

Versione 0.6.3 © Dadi&Piombo
ultimo aggiornamento: 10 marzo 2026

Ultime modifiche: Chiarimenti bonus in mischia per pilum/atr

MANUALE

ERRATA E CHIARIMENTI

4.1.2 RECUPERO DELL'ORDINE

Il recupero dell'ordine (riorganizzazione) è possibile solo se l'Unità/Gruppo non si trova in mischia.

Da notare che un Gruppo può essere diviso nel momento dell'attivazione, per cui è possibile riordinare quella parte di Gruppo non in contatto con il nemico.

4.1.3 REAZIONE A INSEGUIMENTO (chiarimento)

L'insanguinamento non è un'azione, ma è parte della mischia. Se un'Unità vince la mischia e contatta un'altra Unità nemica dà il via a una nuova mischia, ma l'Unità contattata non può reagire (no evasione, non tiro difensivo...)

5.7.4 CONTROCARICA

Per poter controcaricare una Unità deve poter muovere di 1H prima della carica dell'avversario, se l'avversario carica partendo da 1H o meno, e tale movimento quindi non può essere eseguito, la controcarica non è ammessa.

6.2.6 GRANDI UNITÀ (chiarimento)

Una Grande Unità è considerata tale fino a quando è composta da almeno 2 Unità. Una volta che a seguito delle perdite l'Unità dietro viene eliminata, quella che resta è una unità semplice e non più una Grande Unità e si comporta come tale ai fini del movimento, del terreno ecc.

6.6 PILUM E ARMI A TIRO RAVVICINATO (ATR)

I Pilum e le ATR possono essere usate come armi da tiro solo una volta per partita e al primo contatto con il nemico (Mischia o Dispersione).

Il bonus in mischia (+1d6 ma solo per ogni prima fase della mischia) si applica fino a quando l'Unità è Esausta.

Il bonus si applica quando l'Unità con pilum/atr effettua o riceve un nuovo contatto volontario.

Caso 1 – l'Unità con pilum/atr che carica

L'Unità con pilum/atr carica come risultato di un'azione volontaria durante la sua attivazione. Questo può avvenire anche come reazione (ad esempio una controcarica).

Il bonus non si applica in caso di inseguimento, sia da parte dell'Unità con pilum/atr sia da parte degli avversari.

Caso 2 – l'Unità con pilum/atr è caricata

L'Unità con pilum/atr viene caricata come risultato di un'azione volontaria durante l'attivazione del nemico.

Il bonus non si applica se il contatto deriva da un inseguimento.

Chiarimento:

I modificatori per il Test di Coesione effettuato a seguito del tiro del pilum/ATR sono quelli classificati come "A seconda del bersaglio", ovvero:

-1 per Disordine

+1 per Leader aggregato

+1 se il bersaglio è CP1, CGP, CGL, CF, W o FP

7.3 BONUS DI PROFONDITÀ PER GRANDI UNITÀ (chiarimento)

Unità di FP con Lancia Lunga e Impetuose sommano il bonus (ottengono quindi +2 contro Appiedati e +3 contro Montati)

APPENDICE 1 - CARTE (chiarimento)

Le carte tattiche si applicano a singole Unità (Grandi Unità), cioè uncarta, una Unità (Grande Unità).

EMENDAMENTI UFFICIALI

(QUESTE REGOLE SONO ANCORA IN FASE DI TEST)

5.8 CARICA IMPETUOSA

I modificatori per il Test di Frenesia sono ora:

+ Bonus di Leadership del Generale aggregato (esempio; un Generale Esperto somma 3 al dado)

+ 1 se il Gruppo non è Frammentato

6.1.1. TIRO

In caso il numero di dadi sia ridotto a 0 o meno per via dei modificatori, si tira comunque un dado ma si può solo causare Disordine in caso si ottenga un Danno. Non si effettua il Test di Coesione. Se il bersaglio era già in Disordine allora il Danno si tramuta in Perdita.

7.7 FANTERIA PESANTE (FP)

FP ha un +1 nel Test di Coesione se in mischia con altri appiedati che non siano FP.

7.8.1 SCHERMAGLIATORI (S)

Gli Schermagliatori (S) con I>0 non sono dispersi in mischia come gli altri S.

FAQ

D. Se una Unità di S è caricata da un nemico che intende disperderla ma l'Unità di S elimina chi lo carica, l'Unità di S è comunque dispersa?

R. Sì, l'Unità di S è comunque dispersa a seguito del contatto con il nemico.

D. Può un Gruppo caricare o controcaricare un'Unità nemica anche se solo una Unità del Gruppo arriva a contattare il nemico?

R. Sì è possibile. Quando carichi o controcarichi come Gruppo hai due opzioni:

A. Mantieni la linea, oppure

B. Permetti a tutte le Unità del Gruppo di completare il proprio movimento, di modo che le Unità che non impattano prima con il nemico possono proseguire nel loro movimento.

D. Quali Unità hanno l'obbligo di inseguire quando vincono una mischia?

R. Impetuosi, CP, CGP e CF devono inseguire quando vincono una mischia e sono l'Unità principale.

In qualità di Unità di supporto, CP impetuosa, GGP e CF hanno l'opzione di inseguire anche se l'Unità principale non insegue.

D. Com'è calcolata la linea di vista per determinare se è possibile caricare attraverso un terreno che la limita?

R. Le regole che si applicano per determinare se un bersaglio è visibile (6.3.2) sono le stesse per determinare se un bersaglio può essere fatto oggetto di carica quando di mezzo c'è un elemento del terreno che limita la visibilità.

D. Può un'Unità esausta disingaggiarsi (5.13)?

A. Sì. Un'Unità esausta non può reagire ma può sempre disingaggiarsi dal nemico.

D. Il vantaggio dei ranghi serrati resta tale anche se una delle due Unità arretra o se il nemico è distrutto?

R. Lo status di ranghi serrati termina con la prima fase di mischia.

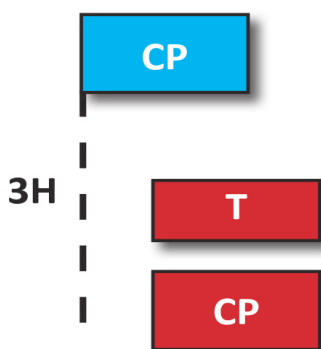
D. Il par. 7.7.2 dice: Se una Unità in mischia va in rotta (distrutta) tutte le Unità amiche che si trovano dietro ed entro 1H sono disordinate e subiscono 1 perdita permanente. Fanno tuttavia eccezione S, FL, T, CL e W che non causano Disordine e perdite quando vengono eliminate.

Questa regola si applica anche ai legionari FP degli eserciti romani repubblicani che possono interpenetrarsi tra loro?

R. Sì, la regola generale si applica anche a loro, nel senso che non fanno eccezione, quindi se eliminati causano disordine e perdita ai legionari che stanno dietro.

D. Posso controcaricare con una Unità che sta dietro una Unità amica che può evadere o una Unità che posso interpenetrare?

R. Sì, puoi, ma solo se l'Unità che controcarica è a distanza di carica dall'avversario secondo le regole della carica potenziale. Vedi esempio:



CP blu dichiara una carica potenziale a T rosso. T rosso può decidere se restare e provare a reagire con il Tiro Difensivo o provare a evadere. Il Giocatore rosso decide di evadere. Ora, il Giocatore blu può aggiustare la sua carica potenziale e dichiarare che se T evade allora lui carica CP rosso. A questo punto il Giocatore rosso può dichiarare di controcaricare con la sua CP. Se il Giocatore blu conferma la sua intenzione, allora non è nemmeno necessario che T tenti l'evasione perché sarà spinto indietro da CP rosso durante l'interpenetrazione, dovendo quest'ultima Unità muovere in avanti di 1H in quanto è il suo movimento di controcarica.

WARBOOKS (LISTE ESERCITO)

CHIARIMENTI

Fino a 1/C : fino a 1 per ogni Comando

Puoi schierare un tale tipo di truppa non più di una per Comando. Questa truppa deve anche rimanere in quel Comando. Se hai 4 Comandi queste Unità rimarranno ciascuna nel proprio Comando e non saranno combinate insieme nello stesso Comando. Nella maggior parte delle liste appare come un upgrade di una riga precedente dello stesso tipo. In alcuni casi però è indipendente e permette di schierare una Unità di quel tipo per Comando, fino ad un massimo di 4.

Esempio 1 (qui è un upgrade che si riferisce alla riga precedente)

0-2	Cavalleria Veterana Cartaginese	CM	5
-----	---------------------------------	----	---

fino a 1/C	Cavalleria Veterana Cartaginese	CM	5
------------	---------------------------------	----	---

Un massimo di 2 Unità di Cavalleria Veterana Cartaginese possono essere elevate (upgrade) a VBU 6

Esempio 2 (riga indipendente dalla precedente)

0-2	Scout	CL	3	1	B	1	Giavellotto
-----	-------	----	---	---	---	---	-------------

fino a 1/C	Soldurii Elite	FP	6	4	C	3/1	Impetuosi
------------	----------------	----	---	---	---	-----	-----------

Un massimo di 4 Soldurii possono essere usati (sempre che siano schierati 4 Comandi). Anche in questo caso uno per Comando e non raccolti nello stesso Comando.

ERRATA

WARBOOK 1

1.3 Nubian 3000 - 780 aC

Cambia i Mercenari egizi in:

0-3	Mercenari egizi	FL	5	3	B	3	20
-----	-----------------	----	---	---	---	---	----

1.12 Syro-Canaanite e Ugariti

2-10	Arcieri	T	3	0	C	1	Arco corto A	8
------	---------	---	---	---	---	---	--------------	---

Oppure	Arcieri	S	2	0	B	1	Arco corto B	11
--------	---------	---	---	---	---	---	--------------	----

2.5 Tardo Israeliti 1000-587 aC

Sostituisci Giavellotto con ATR

fino a 1/4D	Fanti tribali	FL	5	1	B	2	ATR	20
-------------	---------------	----	---	---	---	---	-----	----

2.13 Egizi Kushiti 745-583 aC

Aggiungi questa riga dopo gli S Giavellottieri

0-4	Frombolieri	S	2	0	B	1	12
-----	-------------	---	---	---	---	---	----

1.14 Egizi del Nuovo Regno

La Struttura di Comando è Discreta

1.15 Impero Ittita

Aggiungi dopo Carri Pesanti:

Fino a 1	Carri Mesedi	CGP	6	4	A	3	Varie	35
----------	--------------	-----	---	---	---	---	-------	----

Rimuovi la Lancia Lunga da:

3-10	Fanteria Regolare	FL	5	1	B	2		18
------	-------------------	----	---	---	---	---	--	----

1.16 Assiri del medio periodo

0-10	Leve	FL	4	1	C	1	(rimuovere il Giavellotto)	8
------	------	----	---	---	---	---	----------------------------	---

2.14 Assiri Sargonidi

Arcieri di Supporto (Medi)	T	4	0	C	1	Arco corto A	11
----------------------------	---	---	---	---	---	--------------	----

3.3 Spartani

2-8 Perieci e picchieri

non cittadini	FP	4	2	B	1	Picca	18/14
---------------	----	---	---	---	---	-------	-------

3-10 Persiani Primi Achemenidi

Cambi il rango frontale in FP:

0-2	Assiri o Caldei	FP	4	1	C	1	9
-----	-----------------	----	---	---	---	---	---

Togli il Giavellotto da:

0-2	Marines Egizi e Fenici	FL	4	1	C	1	8
-----	------------------------	----	---	---	---	---	---

4.3 Indiani Classici

Le date corrette sono 500 aC - 321 AD

4.5 Macedoni di Alessandro 356-331 aC

Sostituisci Giavellotto con ATR

OPPURE Peltast merc. greci	FL	5	1	B	2	ATR	20
----------------------------	----	---	---	---	---	-----	----

4.10 Eumene 322-316 aC

Sostituisci Giavellotto con ATR

OPPURE Peltast merc. greci	FL	5	1	B	2	ATR	20
----------------------------	----	---	---	---	---	-----	----

4.13 Impero Maurya 321-180 aC

Sostituisci Giavellotto con ATR

OPPURE Guardie di Palazzo	FL	5	1	A	2	ATR	25
---------------------------	----	---	---	---	---	-----	----

4.18 Tardo Tolemaici 276-168 aC.

0 - 2	Traci	FL	4	2	B	1	Giavellotto	16 (riga mancante)
-------	-------	----	---	---	---	---	-------------	--------------------

Cavalleria merc.. greca

con cavalli bardati	CM	6	2	B	2		29
---------------------	----	---	---	---	---	--	----

5.9 Pirro

Cambia in minimi in:

0-8 Opliti italoti	FP	4	1	B	1	Lancia lunga Hoplon	17/13
--------------------	----	---	---	---	---	---------------------	-------

6-12 Falangiti	FP	4	1	B	1	Picca	17/13
----------------	----	---	---	---	---	-------	-------

1-6 Thureophoroi, Traci, Illiri	FL	4	1	B	1	Giavellotto	15
---------------------------------	----	---	---	---	---	-------------	----

WARBOOK 2

Nelle liste:

8.1 Romani del Medio Impero

8.4 Primi Persiani Sassanidi

8.8 Palmira

8.10 Romani del Tardo Impero D'Oriente

Nella sezione relativa al Contingente Alleato Arabo, le due righe

Nomadi Arabi	CL	3	1	B	1	Giavellotto	19
Cammelleria Araba	CL	3	1	B	1	Cammelli	19

vanno sostituite (in coerenza con la lista 7.3 Arabi Pre-Islamici) con:

Cammelleria	CM	4	1	B	1	Arco corto B/Cammelli	22
Cammelleria leggera	CL	3	1	B	1	Arco corto B/Cammelli	22

8.4 Primi Persiani Sassanidi

Paygan o Leve	FP	3	1	C	1		6/5
---------------	----	---	---	---	---	--	-----

Correggi i minimi e i massimi:

4-14	Savaran	CM	5	2	B	2	Comp. bow C	26
2-8	Arcieri a cav. Savaran	CL	3	1	B	1	Comp. bow B	22

10.8 Han d'Occidente

Rimuovere la riga dei "Balestrieri di Supporto" e sostituirla:

2-6	Balestrieri	T	4	0	B	1	Balestra A	18
-----	-------------	---	---	---	---	---	------------	----

Note

Bubing e Balestrieri **possono** formare Grandi Unità. I **Bubing devono essere TUTTI in Grandi Unità o TUTTI in Unità singole.**

13.5 Tardo Sassanidi

Paygan o Leve	FP	3	1	C	1		6/5
---------------	----	---	---	---	---	--	-----

14.7 Primi Andalusi

Per permettere alla Fanteria Andalus FP di formare Grandi Unità con Arcieri con la stessa Disciplina aggiungere

oppure Arcieri	T	3	0	B	1	Arco corto A	13
----------------	---	---	---	---	---	--------------	----

15.8 Bizantini Niceforiani

Togliere i Giavvellottieri S

15.10 Bizantini Costantiniani

Togliere i Giavvellottieri S

WARBOOK 3

Nelle liste:

16.1 Egiziani Fatimidi 973-1077 AD

16.4 Egiziano Tardo Fatimidi 1078-1171 AD

16.6 Sultanato di Rum 1077-1307 AD

16.7 Stati Siriani 1092-1286 AD

16.11 Egiziani Ayyubidi 1171-1250 AD

21.3 Orda d'Oro 1251-1566 AD

22.13 Xi Xia 1032-1227 AD

22.16 Cinesi Tardo Song 1127-1279 AD

I Naffatun hanno VD = 0

16.1 Primi Fatimidi 973-1077 AD

Sostituisci Giavellotto con ATR

0-1 Guardia Abid al-Shira	FL	5	1	B	2	ATR	20
---------------------------	----	---	---	---	---	-----	----

16.4 Tardo Fatimidi 1078-1171 AD

Sostituisci Giavellotto con ATR

0-1 Guardia Abid al-Shira	FL	5	1	B	2	ATR	20
---------------------------	----	---	---	---	---	-----	----

16.7 Stati Siriani

1-8 Cavalleria Siriana	CM	5	2	B	2		23
------------------------	----	---	---	---	---	--	----

16.9 Tardo Crociati

Nelle note: FP può formare Grandi Unità con FP o T dello stesso tipo (Ordini Militari)

17.1 Primi Polacchi 963-1241 AD

Sostituisce

0-2 Livoni o Ungheresi	CL	3	1	B	1	Arco comp. B	22
------------------------	----	---	---	---	---	--------------	----

con

0 2 Ungheresi	CL	3	1	B	1	Arco comp. B	22
---------------	----	---	---	---	---	--------------	----

OPPURE Livoni	CL	3	1	B	1	Giavellotto	19
---------------	----	---	---	---	---	-------------	----

17.7 Novgorod e Russi del Nord Ovest 1160-1440 AD

Sostituisci

0-3 Livoni e Ungheresi	CL	4	1	B	2	Giavellotto	22
------------------------	----	---	---	---	---	-------------	----

con

0-3 Ungheresi	CL	3	1	B	2	Arco comp. B	22
---------------	----	---	---	---	---	--------------	----

OPPURE Livoni	CL	3	1	B	2	Giavellotto	19
---------------	----	---	---	---	---	-------------	----

17.10 Ordine Teutonico 1202-1410 AD

Sostituisci

0-4 Livoni e Ungheresi	CL	3	1	B	1	Arco comp. B	22
------------------------	----	---	---	---	---	--------------	----

Fino a 1/2D Livoni e Ungheresi	CL	4	1	B	2	Arco comp. B	25
--------------------------------	----	---	---	---	---	--------------	----

con

0-4 Ungheresi	CL	3	1	B	1	Arco comp. B	22
---------------	----	---	---	---	---	--------------	----

OPPURE Livoni	CL	3	1	B	1	Giavellotto	19
---------------	----	---	---	---	---	-------------	----

Fino a 1/2D Ungheresi	CL	4	1	B	2	Comp. bow B	25
-----------------------	----	---	---	---	---	-------------	----

22.15 Jurchen Jin 1113-1234 AD

Sostituisci ai Lanciatori di Nafta le Armi Varie con la Bomba e attribuisi loro un VD=0, per un costo finale di 3 pti a Unità.

Aggiungi

0-2 Tiefutu (Iron Pagoda)	CP1	7	3	B	3	35
---------------------------	-----	---	---	---	---	----

23.6 Samurai Sengoku Samurai

Tutti i Samurai con Yari possono essere elevati a VBU=7 e I=4 (non solo uno).

Dopo il 1574 gli Ashigaru Teppo possono arrivare a un massimo di 10 Unità (invece che 6).

Dopo il 1574 i Samurai a piedi devono essere equipaggiati con Yari (arma ad asta) invece che con Arco composto B, allo stesso costo.

Dopo il 1574:

0-1 Artiglieria leggera	ART	1	0	B	1	Art B	15
-------------------------	-----	---	---	---	---	-------	----

WARBOOK 4

28.13 Borgognoni delle Ordinanze 1471-1477 AD

Sostituisci la prima riga di Schioppettieri delle Ordinanze con

0-3 Schioppettieri Ordinanze	T	4	0	B	1	Schioppetto	12
------------------------------	---	---	---	---	---	-------------	----

31.8 Aztechi 1325 - 1521 AD

Correggi la sezione Armi/varie e relativo punteggio delle quattro unità qui sotto:

0-4 Telpochcalli	FL	3	2	C	1	(rimuovi)	6
0-3 Otomis	FL	4	4	C	1	ATR/Impetuosi	12
0-8 Tlahuitolli	T	3	0	C	1	Arco corto A	8
Fino a 1/2D Tlahuitolli	T	4	0	B	1	Arco corto A	16

33.3 Scozzesi 1513-1573

Aggiungi ai Borderers questa opzione

Fino a 1/2D Borderers	CM	5	2	B	2		23
-----------------------	----	---	---	---	---	--	----