

ERRATA, CHIARIFICAZIONI E INTEGRAZIONI

2.4 Stato delle Unità.

Una Unità può essere FRESCA/SPENTA e allo stesso tempo DISORDINATA

2.5.1 Quadrati di Picche (nuovo paragrafo)

In Fase di schieramento due Unità di Picche possono formare un Quadrato se schierate in profondità (una Unità dietro l'altra). Solo il Quadrato beneficia del Bonus di Profondità in mischia.

Una volta formato il Quadrato è immutabile: la profondità può cambiare solo a seguito dell'eliminazione di un rango a causa delle perdite accumulate nel corso della battaglia. Se sottoposto al tiro, da qualsiasi direzione questo provenga, è solo la prima Unità del Quadrato, quella davanti, ad effettuare il test di coesione, ma è l'ultima ad accumulare le eventuali perdite, fino alla rimozione. Questo accorgimento simula il fatto che i vuoti delle prime file vengono riempiti dai ranghi retrostanti. In ogni caso il disordine interessa tutto il Quadrato che tuttavia (a differenza di un Gruppo) rimane unito e continua a beneficiare in mischia dei bonus di profondità fino a quando l'Unità che forma il secondo rango non viene eliminata. Il test di coesione è effettuato sempre dall'Unità davanti, ma le perdite sono accumulate dall'ultima, anche a seguito di una mischia. Si ha la rotta dell'intero Quadrato in caso di fallito test di coesione a seguito di attacco dal fianco e dal retro.

5.3 Emendamenti relativi al Movimento indietro

Il movimento indietro può essere effettuato anche dentro la Zona di Controllo di una Unità nemica.

Unità di Schermagliatori e di Cavalleria Leggera possono effettuare il movimento all'indietro anche se disordinate.

6.5 Tiro del pilum (NUOVO EMENDAMENTO)

In caso vengano contattate (frontalmente) due Unità di legionari, l'unità di supporto tira 1 solo dado. L'unità di supporto non tira il pilum in caso siano i legionari a contattare il nemico.

Il tiro del pilum è ammesso solo se l'Unità di legionari è ancora fresca (non ha subito perdite).

7.0 MISCHIE

INTEGRAZIONE: DISALLINEAMENTO OBBLIGATORIO IN MISCHIA

In Basic Impetus non è previsto l'allineamento automatico delle Unità prima di effettuare la mischia. Le probabilità che un tale allineamento si verifichi casualmente sono remote, anche se i giocatori, condizionati da altri sistemi di gioco, cercano spesso inconsciamente la conformazione del fronte della propria unità con quello dell'unità caricata.

Nel caso si verificasse un simile caso, si tira 1d6 e con un risultato dispari l'attaccante scala del minimo necessario a sinistra, con un risultato pari a destra.

Questo comporta anche che frontalmente una Unità possa combattere contro massimo 2 Unità (una principale e l'altra secondaria).

Esempio



NO



d6= 1,3,5



d6= 2,4,6

7.6.1 Perdita della mischia e arretramento dell'Unità sconfitta

L'Unità in rotta disordina e causa una perdita a unità retrostanti (entro 5U) **che non siano state impegnate in quel combattimento**

7.6.2 Inseguimento (NUOVO EMENDAMENTO)

Anche i Carri inseguono obbligatoriamente

FAQ - MOVIMENTO

Può un'Unità effettuare un dietro front?

No. Però puoi effettuare una manovra simile con due ruotazioni (in due differenti turni)

Può un'Unità Disordinata muovere?

Sì, può muovere ma non può effettuare alcuni particolari movimenti previsti al par. 5.3 (movimento in obliquo, di lato, all'indietro).

Un'Unità può contattare una Unità nemica con un movimento in obliquo o di lato all'indietro?

No

FAQ - TIRO

Un'Unità può decidere di non tirare?

Sì.

Un'Unità disordinata può tirare?

Sì, ma con un malus di -1.

Un'Unità può muovere e tirare nello stesso turno?

Sì, ma con una malus di -2.

Può un'Unità prima tirare e poi muovere?

Sì, ma sempre con la solita penalità. Se non applichi la penalità poi non puoi muovere. Dopo il tiro effettuato con penalità puoi anche decidere di non muovere.

Un Gruppo può tirare?

No, le singole Unità devono tirare una alla volta. Tuttavia concentrare il fuoco può essere molto utile in quanto hai più possibilità di eliminare Unità provate (cioè che hanno già avuto perdite) o disordinate.

Un Unità che tira può decidere il bersaglio?

Sì, ma nel rispetto delle limitazioni al tiro (Arco di tiro, Visibilità, Distanza) e delle Priorità di tiro (par. 6.3).

FAQ - DISORDINE

Quando una Unità si disordina?

Una Unità si disordina quando ricorre una delle seguenti circostanze

- 1) Attraversa alcuni tipi di terreno (vale solo per alcuni tipi di truppa)
- 2) Effettua qualche movimento particolare, come il movimento in obliquo, di fianco, all'indietro ecc. (vedere 5.2 e 5.3 - trova applicazione per alcuni tipi di truppa)
- 3) Tutte le volte a seguito di un Test di Coesione (devi effettuare un Test di Coesione tutte le volte che il tuo avversario lancia almeno un 6 o un doppio 5 in mischia o sul tiro). Anche se passi il test sei comunque disordinato
- 4) Quando è attaccata sul fianco o sul retro (ci possono essere delle eccezioni, ad esempio le Picche del periodo rinascimentale)
- 5) Se si tratta di truppe montate in combattimento con Elefanti
- 6) In caso di movimenti obbligatori. Le truppe amiche che non puoi attraversare secondo le regole sull'interpenetrazione (par. 5.7) sono disordinate.
 - a) ti FERMI e DISORDINI se si tratta di un movimento obbligatorio IN AVANTI (es. inseguimento)
 - b) ATTRAVERSI e DISORDINI se si tratta di un movimento obbligatorio ALL'INDIETRO (es. ritirata)

Il Disordine comporta svantaggi?

Sì, una Unità Disordinata ha un -1 quando tira, quando è in combattimento e quando deve effettuare un Test di Coesione.

Una Unità Disordinata non può inoltre effettuare alcuni movimenti particolari previsti dal par. 5.3 (movimento di lato, inobliquo, all'indietro)

Una Unità Disordinata non può far parte di un Gruppo.

Può una Unità Disordinata ricevere il Bonus di Impeto?

Sì, se è ancora FRESCA (non ha ancora ricevuto perdite)

Il Disordine è una situazione permanente?

No, il Disordine è una penalità temporanea. Puoi riordinarti stando fermo per 1 turno nella fase di attivazione.

Un'Unità impegnata in combattimento può riordinarsi?

No

Il Disordine è cumulativo (1 disordine, 2 disordini...)?

No, ma se l'Unità è già Disordinata e deve effettuare un Test di Coesione, questo secondo Disordine si trasformerà in perdita.

Posso muovere con un'Unità in disordine?

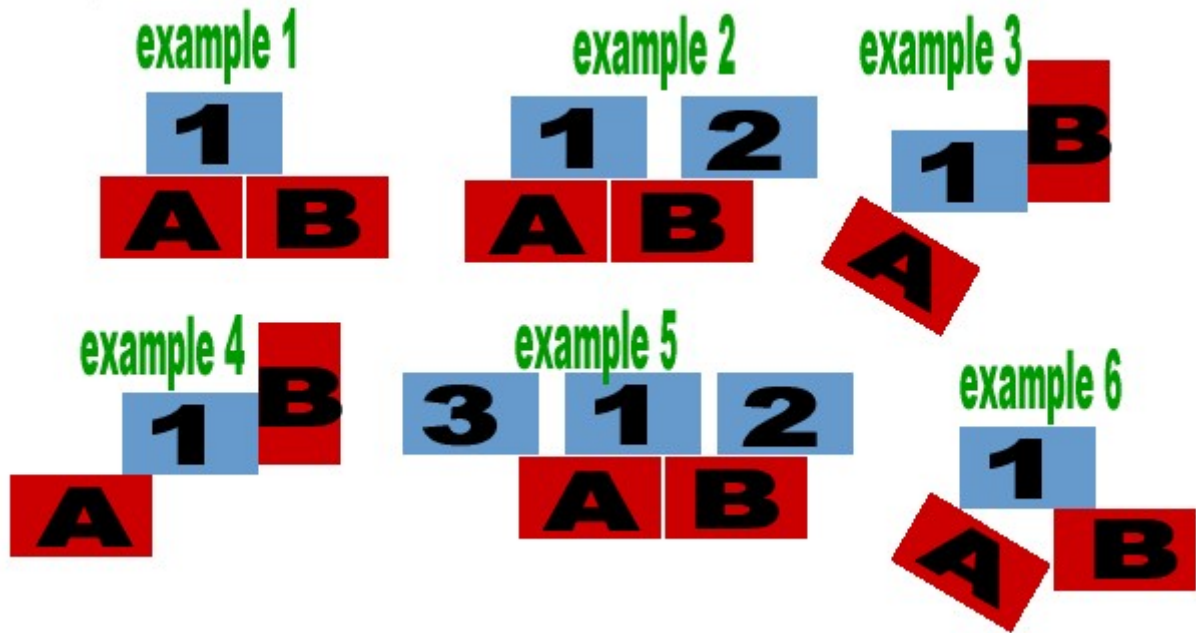
Sì, ma non come Gruppo. Unità in disordine non possono fare parte di un gruppo.

Posso tirare con un'Unità che si trova in disordine? Sì, ma con un malus di -1.

Posso recuperare l'ordine prima di tirare?

Sì ma il recupero di disordine è considerato una mossa, pertanto il tiro avrà un malus di -2.

ESEMPI DI MISCHIE MULTIPLE



In caso di mischie multiple, la prima cosa da fare è quella di identificare le DUE UNITA' PRINCIPALI del combattimento. Le altre Unità coinvolte saranno considerate UNITA' DI SUPPORTO.

esempio 1

A e 1 sono le due Unità principali. B è Unità di Supporto di A

esempio 2

in questo caso la mischia viene suddivisa. A combatte contro 1 e B contro 2.

esempio 3

A (è a contatto con il proprio fronte) e 1 sono le Unità Principali. B supporta A

esempio 4

vale quanto detto per l'esempio 3

esempio 5

A e 1 sono le Unità Principali e 3 supporta 1. B e 2 sono entrambe Unità Principali di una differente mischia

esempio 6

Situazione molto particolare. Sebbene B abbia più del proprio fronte fisicamente a contatto con 1, A impegna (come proiezione) maggiormente il proprio fronte e quello di 1. Questo avviene perchè in BI non avviene l'adeguamento delle basi dopo il contatto. Se così fosse la situazione dell'esempio 6 sarebbe identica a quella dell'esempio 1.