

BASIC IMPETUS

Il Wargame Storico Made in Italy

Salve, mi chiamo Andrea e da più di 20 anni gioco a wargame. Avendo passato gli ultimi dieci anni al servizio dell'Immortale Imperatore del Genere Umano ho deciso di prendermi una licenza dai campi di battaglia del lontano futuro e tornare ad avere dei normali nemici umani. Non mutanti che ti spruzzano addosso acido quando li purifichi....

Parlandone con un amico questi mi suggerì di scaricare da internet Basic Impetus. Un regolamento per wargame che copre dall'antico al rinascimento. La sera successiva seguì il suo consiglio e scaricai il regolamento. Fui piacevolmente sorpreso dal fatto che fosse possibile giocarlo con miniature di ogni scala (dai 6 ai 28 mm) e dalla struttura a "basettoni" delle unità che compongono un'armata.

Infatti per formare un'unità bastano dalle quattro alle dodici miniature, od anche una sola in caso di carri o delle macchine da guerra. Il tutto in rapporto alla scala scelta.



Unità di Fanteria in scala 28mm

Ogni esercito è formato da otto a dieci unità, cioè "basettoni". Ognuno dei quali rappresenta una unità, cioè elemento autonomo indipendente, di fanteria o cavalleria in base all'Army List.

Questo consente d'impiegare modellini già pronti per altri regolamenti, oltre che potere creare dei piccoli diorami che caratterizzino le unità stesse. Opzione questa alla quale nessun modellista potrà resistere!



Un'armata al completo per Basic Impetus

La sequenza di gioco è a turni alternati ed ogni azione scelta, sia che si tratti di Movimento, Tiro o Carica, viene risolta subito. Il meccanismo di risoluzione del combattimento è innovativo e costituisce uno dei cardini del regolamento.

Ogni unità possiede un valore di combattimento (VBU) che ne determina la sua efficacia e rappresenta il numero di dadi (D6) che può usare per risolvere il combattimento od il tiro. Questo valore rappresenta la competenza con le armi, le armature indossate, il morale e molto altro ancora. Insomma, usando le parole dell'autore del gioco, Lorenzo Sartori, il VBU identifica "quanto vale una unità". Questo valore può venire modificato da vari fattori. Durante la fase di tiro il VBU può essere modificato dalla distanza e dal tipo di bersaglio. Mentre in corpo a corpo saranno le armi o tipi particolari di armature e scudi (come i Pavesi) a modificarlo. Oppure le perdite che l'unità ha subito. Altra peculiarità del gioco è che le unità possono trovarsi in tre differenti stati: Fresca, Provata o in Disordine. Il primo stato si riferisce ad unità che non hanno ancora subito delle perdite, se ciò è accaduto l'unità diventa Provata. Il Disordine è uno stato in cui l'unità può trovarsi a seguito di un movimento od altro. Una unità può essere in uno dei primi due stati ed in Disordine assieme.

Le unità che caricano e sono in stato Fresche, cioè non Disorganizzate e che non hanno subito perdite, godono di un bonus all'impeto che varia da unità ad unità.

Il combattimento è simultaneo, entrambi i giocatori tirano i dadi e contano i colpi inflitti. Successivamente entrambi tirano per verificare i danni effettivamente subiti. Il perdente arretra ed il vincitore può essere costretto a seguire caricando ancora e dovendo così combattere un secondo round di mischia subito. Le distanze di movimento non sono fisse, ma vengono generate tramite il lancio di un dado, rendendo il combattimento un affare mai certo. Altre caratteristiche usate nel gioco sono il Movimento ed il Valore di Demoralizzazione. Quando un esercito raggiunge il proprio punteggio di Demoralizzazione perde la battaglia.



Esempio di una battaglia in corso.



Unità di Comunali in scala 28mm.

Il regolamento è snello (solo sette pagine), eppure non superficiale. Sono infatti presenti regole per l'interpenetrazione, i centri abitati, lo schieramento, le truppe leggere ed altro ancora. Le partite possono durare da una a due ore al massimo ed il regolamento è supportato da decine di Army List disponibili online. Qui gli autori hanno fatto un buon lavoro di caratterizzazione dei singoli eserciti. Azione indispensabile questa per dare spessore al gioco e non rendere anonime le armate.

Comandare un'armata di comunali Italiani o di Inglesi della Guerra dei Cento Anni non è la stessa cosa. Anche se non esistono corposi tomi tra cui scegliere truppe ed armi, le opzioni presenti ed alcune regole speciali che differenziano le armi fanno sì che i vari army list non siano cloni uno dell'altro. Una unità di fanteria pesante, per esempio, in base al periodo storico ed alla locazione geografica ha delle caratteristiche differenti. Differenze che si possono trovare all'interno dello stesso Army List. Per esempio tra le truppe pesanti mercenarie e le milizie cittadine.

Esiste inoltre online una nutrita comunità di appassionati e vengono periodicamente messe in rete nuove FAQ, chiarificando quindi le situazioni particolari che s'incontrano.

Il regolamento è scaricabile presso il sito www.dadiepiombo.com , ed è disponibile in diverse lingue straniere.

Una nota ancora, Basic Impetus è il "fratello minore" di Impetus. Dal quale nasce come introduzione a quest'ultimo. Quest'ultimo è infatti molto più articolato ed offre maggiori opzioni. Dall'attivazione delle unità all'uso di araldi ed altri elementi ancora. Il fatto che Basic Impetus risulti divertente pur essendo una costola del regolamento maggiore è una prova della bontà del lavoro svolto dal team di Dadi & Piombo.

Ed adesso scusatemi, ma devo andare a dipingere i miei Comunali Italiani..... dov'è che ho messo il blister dei Cavalieri Mercenari?

Andrea Canonico

Personal web site: www.nonsolowargame.it