

BASIC IMPETUS

(Versión actualizada - 2008)

Traducción: Jesus Serrano (Gehiegi)

Revisión: Iván de la Osa (Slorm)

1.0 INTRODUCCIÓN

1.1 IMPETUS E IMPETUS BÁSICO

Ímpetus es un reglamento que pretende simular, con miniaturas, batallas de los periodos: antiguo, medieval y renacentista. **Ímpetus Básico** es una versión simplificada y gratuita de estas reglas. El objetivo de **Ímpetus Básico** es guiar tus primeros pasos en el mundo de **Ímpetus**, dándote la oportunidad de jugar de inmediato con un número limitado de figuras.

Para echar un "vistazo" al sistema hemos dejado fuera numerosos elementos que son características fundamentales de las reglas originales a las que te remitimos para un juego más estructurado y excitante.

Ímpetus Básico y **Ímpetus** son productos propiedad de **Dadi & Piombo**.

1.2 MATERIAL NECESARIO

Ante todo, para jugar a **Ímpetus Básico** vas a necesitar algunas miniaturas. Las reglas permiten usar cualquier escala: 25/28mm, 20mm (también conocidas como 1/72), 15mm, 10mm y 6mm. También necesitaras algunos dados de seis caras (que llamaremos d6), una cinta métrica y una superficie de juego que recree el campo de batalla con colinas, ríos, bosques, aldeas, etc...

1.2.1 El campo de batalla

El tamaño del campo de batalla necesario variará según el tamaño de las miniaturas que uses. Para soldados del 28mm el mejor tamaño de la mesa es 120x120cm. Con 6mm, 10mm y 15mm se aconseja usar una mesa de 120x60cm.

1.3 Basado

Para el juego tus figuras deberían basarse en rectángulos de cartón, plástico, madera u otros materiales rígidos, que denominaremos "bases".

1.3.1 Tamaño de bases

Ímpetus básico usa los mismos criterios que **Ímpetus**, y por consiguiente un sistema de bases compatible con los sistemas más comunes. La tabla a continuación no es estricta en cuanto a la profundidad para permitir el uso de ejércitos preparados para otros sistemas.

25/28mm y 20mm (1/72)

Para las escalas 25/28mm y 20mm (o 1/72), todas las unidades tienen un frente de 12cm.

La profundidad puede variar según el tipo de tropas:

Wagenburg	16cm (o más si es necesario)
Caballería	8cm
Infantería Pesada	4cm (o 6cm)
Infantería Ligera y Tiradores	6cm
Hostigadores	3cm
Artillería, Elefantes y Carros	6cm (o 8cm)

15mm

Si utilizas esta escala para tus miniaturas todas las unidades tendrán un frente de 8cm.

La profundidad dependerá del tipo de la tropa:

Wagenburg	8-12cm
Caballería	6cm
Infantería Pesada	3cm (o 4cm)
Infantería Ligera y tiradores	4cm
Hostigadores	2 o 3cm
Artillería, Elefantes y Carros	4cm (o 6cm)

Puedes preferir usar bases de 15mm para las figuras de 1/72 (20mm)

10mm y 5/6mm

Se recomienda basar las figuras de 10mm o 5/6mm reduciendo a la mitad el tamaño de las usadas para 25/28mm. Durante el juego usa las medidas de distancias del juego en 15mm. Alternativamente puedes querer basar las tropas de 10 o 5/6mm en bases destinadas a figuras de 15mm.

1.3.2 Número de miniaturas por Base/Unidad

El número de miniaturas en cada base/unidad depende de ti. Ten en cuenta que la Infantería Pesada, y sobre todo las Picas, deben representarse en filas cerradas, mientras que con la Infantería Ligera (en orden abierto) o la Caballería puedes ser menos generoso y por tanto ahorrar en miniaturas. En el caso de la Artillería, Elefantes, Carros de Guerra y Wagenburg, una miniatura por base / unidad será suficiente.

Los comandantes se incluyen en la unidad a la que están agregados.

1.4 Medidas

En **Ímpetus Básico** la medida de distancias y movimientos usan una unidad especial de medida que denominamos "U". Esta unidad corresponde a 1cm si usas miniaturas de 10 ó 15mm y a 2cm si usas miniaturas de 20, 25 o 28 mm.

1.5 MARCADORES

Ímpetus Básico usa marcadores para indicar si una Unidad está Desordenada y para contabilizar las bajas sufridas. Puedes hacer los marcadores de la forma que quieras, incluso como pequeños dioramas, o puedes descargarlos de

www.dadiepiombo.com

2.0 LAS TROPAS

2.1 Construyendo tu ejército

En **Ímpetus básico** un ejército está compuesto por entre 7 y 10 unidades con un único mando, a las órdenes de un comandante que por simplicidad denominaremos "General".

Encontrarás diferentes listas de ejército en la página web que dan la información necesaria para preparar numerosos ejércitos de los periodos antiguo, medieval y renacentista.

2.2 Clasificación de los tipos de tropa

Esta clasificación de los diferentes tipos de tropa se ha hecho principalmente considerando su función táctica.

Las tropas se dividen en dos macro categorías: Infantería y Caballería.

2.2.1 Infantería (*)

Puede ser: Infantería Pesada (**FP**), Infantería ligera (**FL**), Tiradores (**T**), Hostigadores (**S**) y Artillería (**ART**).

Los piqueros e infantes con lanzas largas son incluidos en la categoría de Infantería Pesada, aunque difieren en algunas características: ambos anulan el bono de ímpetu de la caballería enemiga, y además las picas tienen un bono de profundidad (ver 7.3).

2.2.2 Caballería (*)

Puede ser: Caballería Pesada (**CP**), Caballería Media (**CM**) y Caballería Ligera (**CL**), Carros de Guerra Pesados (**CGP**), Carros de Guerra Ligeros (**CGL**), Carros Falcados (**CF**), Elefantes (**EL**), Wagenburg (**W**).

2.2.3 Wagenburg, Tropas a camello y Elefantes

Por "Wagenburg" en **Ímpetus Básico** se entiende las formaciones de carromatos protegidos que aparecieron en el siglo XV. Los Husitas hicieron famosas estas formaciones, pero también eran usadas habitualmente por otros ejércitos. Las principales características de los Wagenburgs son: 1) quedan desordenados cada vez que mueven, 2) no se retiran si pierden una melé, 3) disponen de Tiradores.

Las tropas en camello son similares a la Caballería Media o Ligera (ver listas de ejército) y si no dice lo contrario actúan de la misma forma. Sin embargo, las tropas en camello tienen una característica especial, no sufren el bono de Ímpetus de otras tropas montadas.

Los elefantes desordenan automáticamente a las tropas a caballo con las que están en melé, no sufren el bono de ímpetus de otras tropas montadas y no tienen ese bono contra hostigadores o infantería ligera no impetuosa.

2.3 LAS UNIDADES (*)

En Ímpetus Básico una Unidad se corresponde a una base. Este es un ejemplo de Unidad:

<p>Honderos Baleares (H) M=8; VBU=2; I=0; VD=1; Honda</p>

La "S" muestra que son hostigadores. "M" denota el movimiento (expresado en U). Esto significa que puede mover un máximo de 8U por turno;

"VBU" es el Valor Básico de Unidad, un valor que engloba tanto la moral como las capacidades ofensivas y defensivas de la unidad. Cuando el VBU llega a 0, la unidad se Desbanda y es retirada del campo de batalla.

"I" es el Bono Ímpetus, que en este caso es 0 ya que son un tipo de unidad que no puede contactar con el enemigo voluntariamente.

"VD" es el Valor de Desmoralización (ver 8.0).

Puede también haber algunas notas: normalmente muestran las armas de proyectiles o si se trata de tropas impetuosas. En **Ímpetus Básico** las tropas impetuosas se distinguen de otras principalmente en que deben perseguir obligatoriamente al enemigo si vencen en una melé.

2.4 ESTADO DE LA UNIDAD

El estado de una unidad puede ser INTACTA, DAÑADA o DESORDENADA. La unidad puede estar Intacta o Dañada y además Desordenada.

2.4.1 Unidades Intactas y Dañadas

La unidad está Intacta cuando no ha sufrido daños en su VBU (Valor Básico de Unidad). Con la excepción de los Carros Falcados, sólo las unidades INTACTAS mantienen su bono de Ímpetu cuando cargan. Cuando la unidad ha sufrido pérdidas por fuego enemigo o en una melé, se considera DAÑADA. Las

unidades Dañadas se comportan como las Intactas, pero no tienen BONO de Ímpetu.

2.4.2 Unidades Desordenadas

Una unidad pasa a estar Desordenada después de mover, de que se la dispare o después de una melé. Una unidad DESORDENADA sufre un modificador de -1 a su VBU. Esta penalización se aplicará en la melé, al disparar o en los chequeos de Cohesión. El Desorden es una penalización temporal que se puede eliminar con un Reagrupamiento, para lo cual la unidad tiene que quedarse sin mover durante 1 turno en la fase de activación.

Una unidad no puede Reagruparse si está envuelta en una melé. Reagruparse se considera como un movimiento por lo que se aplicará la correspondiente penalización a la hora de disparar.

El desorden no es acumulativo, pero si una Unidad que está Desordenada a consecuencia de haber movido, por recibir disparos o tras una melé, sufre un segundo resultado de desorden por recibir disparos o estar en una melé, la penalización a su VBU es permanente.

Los Carros de Guerra sólo pueden reagruparse para dejar de estar en desorden si se detienen. Los Carros Falcados nunca se consideran Desordenados.

2.4.3 Unidades Desbandas

Cuando el VBU de una unidad llega a 0 después de sufrir Daños, esa Unidad queda DESBANDADA y se retira de la mesa. Las unidades que le den un Bono de Profundidad a una unidad que quede desbandada tras una melé también quedarán en Desbandada.

2.5 GRUPOS DE UNIDADES

Dos o más unidades pueden formar un Grupo de forma temporal, tanto en Línea como en Columna. En el primer caso deben estar en paralelo, con el lado mas corto de sus bases en contacto y la misma línea de frente. En el segundo caso, una deberá estar detrás de la otra, con las esquinas traseras de la base de delante en contacto con las esquinas delanteras de la base de detrás.

Un Grupo debe estar compuesto sólo por unidades de infantería o sólo por unidades de caballería. La excepción a esta regla son los Hostigadores, que sí que pueden formar un grupo con unidades de caballería. Los Wagenburgs, la Artillería, los Carros de Guerra y los Carros Falcados no pueden formar un grupo con otras bases, aunque sean del mismo tipo. Las tropas impetuosas sólo pueden formar grupos con otras tropas impetuosas del mismo tipo.

Un Grupo se mueve como si fuese una única Unidad, pero una Unidad dejará de ser parte del Grupo si queda Desordenada; si se hallase entre otras unidades el Grupo quedará roto, como una cadena al perder un eslabón.

2.5.1 Grandes Unidades

Durante el despliegue dos unidades de Picas o Infantería Impetuosa pueden colocarse en profundidad, una tras otra, para formar una GRAN UNIDAD.

Una vez formado este bloque es inmutable, su profundidad sólo puede cambiar por la eliminación de la unidad a retaguardia a consecuencia de las bajas sufridas.

Si reciben disparos o son atacados (desde cualquier dirección) la GRAN UNIDAD realizará el Test de Cohesión con la unidad frontal, pero las bajas se calcularán en la unidad trasera hasta la eliminación de esta. El Desorden afecta a la GRAN UNIDAD

aunque (contrariamente a un Grupo) permanece unida y se beneficiará del bono de profundidad en la melé.

Las GRANDES UNIDADES se benefician del bono de Impetus mientras la unidad frontal permanece intacta.

El Bono de Profundidad se pierde cuando la unidad trasera queda Desbandada. Toda la GRAN UNIDAD se Desbanda si pierde una melé tras un ataque por el flanco o la retaguardia.

2.6 COMANDANTES

Las figuras del Comandante y sus ayudantes se incluyen en la Unidad a la que estén unidos, y por tanto quedan fuera de la partida si esa Unidad se retira de la partida. En **Ímpetus Básico** todos los comandantes son iguales. La presencia de un General proporciona una ventaja cuando se calcula la Iniciativa y en los Chequeos de Cohesión de la Unidad a la que esté unido.

3.0 EL CAMPO DE BATALLA Y EL DESPLIEGUE

3.1 EN GENERAL

El campo de batalla para **Ímpetus Básico** estará cubierto de diferentes tipos de terreno, igual que en la vida real. A la hora de jugar, deberías indicar que áreas están cubiertas por terreno utilizando plantillas, que pueden parecer más realistas si utiliza elementos de escenografía. Un bosque se puede representar mediante un área definida que contenga algunos árboles en miniatura que se puedan retirar para permitir el movimiento de las tropas. La posición real de los árboles no es importante, si la unidad se encuentra sobre la plantilla de bosque se considerará que está en un bosque a todos los efectos. Una Unidad se considera como dentro de un elemento de terreno cuando al menos la mitad de esa unidad está dentro de él.

3.2 TIPOS DE TERRENO Y SU EFECTO EN EL MOVIMIENTO

A efectos de movimiento, **Ímpetus Básico** considera 6 tipos de terreno:

1) **Terreno abierto:** Llanuras y colinas bajas. Todas las unidades pueden moverse a través de este tipo de terreno sin penalizaciones a la hora de mover. Si no se muestra una cumbre, el punto más alto de la colina será el centro de la misma.

2) **Terreno quebrado:** Terreno con rocas, maleza, barrizales o campos cultivados. Sólo los Grupos o Unidades de Hostigadores, Infantería Ligera y Tiradores pueden atravesar este tipo de terreno sin pasar a estar Desordenadas. Todos los demás tipos de tropas se quedarán Desordenadas de forma automática y no podrán moverse como un Grupo. Salir de este tipo de terreno no produce Desorden (de modo que es posible salir como un Grupo)

3) **Terreno Difícil:** Bosques, Colinas muy altas o boscosas, Dunas, áreas con edificaciones (pueblos o abadías), Campos cercados, Zonas pantanosas y Charcas. Los Hostigadores y la Infantería Ligera pueden atravesarlo sin sufrir desorden, su velocidad queda reducida a la mitad y deben moverse como unidades individuales o, como Grupo, en columna. Los otros tipos de unidad sufrirán esta misma penalización pero además quedarán Desordenadas. Salir de este tipo de terreno no causará Desorden, pero el movimiento sigue costando el doble. Las Dunas no constituyen Terreno Difícil para las unidades de Camellos, para las cuales las Dunas son simplemente Colinas bajas.

4) **Terreno Impasable:** Rocas, ríos grandes, lagos y el mar. En **Ímpetus Básico**, las áreas urbanas están incluidas en este tipo de terreno. Ninguna unidad puede atravesarlo.

5) **Caminos:** Aumentan la velocidad en un 50% y te permiten recorrerlos sin girar.

6) **Ríos:** En **Ímpetus Básico** hay dos tipos de río: los que pueden cruzarse y los que no. En el primer caso, cruzar un río hace que la unidad quede Desordenada. En el Segundo caso se considera Terreno Impasable y ninguna unidad puede cruzarlo, quedando Desbandada si lo intenta (por ejemplo, durante una Retirada).

3.3 TIPOS DE TERRENO Y SUS EFECTOS EN COMBATE Y AL DISPARAR

El combate en ciertos tipos de terreno se verá condicionado por el hecho de que una Unidad que lo atravesase puede pasar a estar Desordenada (ver más arriba), con la consiguiente penalización de -1 en el combate. Algunos tipos de tropa sufrirán penalizaciones adicionales: todas las Tropas Montadas y las Picas tendrán un -2d6 si luchan en terreno Difícil o contra tropas que estén situadas en su totalidad en ese tipo de terreno.

Las unidades que se encuentren en el borde interno de un Bosque (a menos de 3U del borde de dicho bosque) pueden tanto disparar como recibir disparos, pero tendrán un -2d6 de la tirada que realice quien dispare contra ellas. Las unidades que estén a más de 3U del borde interno de un bosque no pueden ni disparar, ni recibir disparos. Las unidades que se encuentran dentro de un bosque podrán disparar (con penalizaciones) a otras unidades enemigas dentro del mismo bosque si están dentro de un radio de 3U.

En terreno Quebrado o Difícil, sólo la Infantería Ligera Impetuosa podrá mantener su Bono de **Ímpetus**.

Las Colinas Bajas proporcionan una ventaja táctica al defensor, o a quien quiera que realice una carga colina abajo. Esta bonificación, que siempre se da en d6, es de 1 y se aplica a aquella Unidad que tenga el centro de su frente más cercano a la cima o punto mas elevado de la colina.

3.4 TAMAÑO Y FORMA

A menos que estés reproduciendo un campo de batalla real, las plantillas de terreno, con la excepción de ríos y carreteras, deben tener una forma ovalada y pueden ser rectangulares si se trata de áreas edificadas o campos de cultivo.

El "diámetro" o el lado mas largo de una plantilla, no debería ser menor de 5U ni mayor de 20U.

Los ríos pueden tener cualquier longitud pero deberá evitarse que su curso sea cerrado por cuestión de realismo. Sólo se permitirá un río por tablero.

Las áreas de agua de gran tamaño (Terreno Impasable) pueden medir un máximo de 20U.

No hay límites especiales para los caminos y carreteras, pero deben entrar y salir del campo de batalla por dos lados opuestos del tablero y, si hubiera una de ellas presente, atravesar o al menos pasar cerca de un Área Edificada. Puede haber un segundo camino que termine en un área edificada. Un camino no puede tener más de 4U de ancho.

3.5 PREPARACION DEL TERRENO

Si los jugadores están de acuerdo, pueden distribuir el terreno tal y como les parezca. Por si acaso, a continuación detallamos un procedimiento a seguir a la hora de crear el campo de batalla.

En primer lugar, ambos jugadores tiran 2d6 y suman al resultado el número de unidades montadas que tenga su ejército. Quién obtenga el resultado más bajo será el Defensor. El Defensor coloca entre 2 y 4 elementos de terreno a su elección. Sólo se permite un Río y un Área Edificada. Estos dos elementos sólo podrán usarse si el Defensor saca un 5 o un 6 en 1d6 (una tirada por cada elemento). A continuación el atacante puede elegir uno de los elementos de terreno que se hayan colocado sobre el Campo de Batalla y cambiarlo de sitio o eliminarlo completamente.

3.6 DESPLIEGUE

Una vez que todo el terreno haya sido colocado el Defensor desplegará todas sus unidades sobre el campo de batalla. A continuación lo hará el Atacante. Todas las unidades deberán colocarse al menos a 15U de la línea que marque el centro de la mesa y a más de 10U de los lados más cortos de la misma.

4.0 INICIATIVA Y ACTIVACION

4.1 SECUENCIA DEL TURNO

Las unidades serán activadas siguiendo la SECUENCIA DEL TURNO, que organiza cada uno de los turnos de la partida.

- 1) Se decide la Iniciativa
- 2) El jugador que consiga la Iniciativa activa sus Unidades o Grupos uno tras otro en el orden que quiera.
- 3) A continuación, el jugador que ha perdido la iniciativa hace lo mismo.

Al acabar el turno, empezará el siguiente con una nueva tirada de iniciativa

4.1.1 La Tirada de Iniciativa

Los dos jugadores tiran 2d6 y suman 2 si el Comandante sigue en el campo de batalla. El jugador que consiga el resultado más alto gana la Iniciativa. En caso de empate se repite la tirada.

4.1.2 Activación de Unidades por el jugador que tiene la iniciativa

El jugador que gane la iniciativa activará sus Unidades o Grupos de uno en uno. Estas son las acciones posibles:

- 1) **Mover** (una unidad o un grupo)
- 2) **Disparar** (una unidad cada vez)
- 3) **Luchar en una melé** (una unidad cada vez)
- 4) **Reagruparse** (una unidad cada vez)

Se puede mover antes de disparar o viceversa, pero aquellas Unidades que se mueven sufrirán una penalización a la hora de disparar. Puedes mover para entrar en contacto con el enemigo o puedes cargar (ver 5.6). En ese caso, el combate en melé comenzaría inmediatamente después del movimiento.

Para Reagrupar una unidad ésta no podrá moverse. Las unidades que estén en una melé no podrán moverse, disparar o reagruparse.

Sólo se puede activar una Unidad o Grupo después de que la Unidad o Grupo anterior haya completado todas sus acciones.

5.0 MOVIMIENTO

5.1 EN GENERAL

Una unidad puede moverse hasta la máxima velocidad que permita para ella la Lista de Ejército.

5.2 PIVOTANDO

Una Unidad o Grupo puede moverse o pivotar. Si no está Desordenada una unidad puede girar (primero) y mover (después) hasta completar el movimiento, pero en ese caso la unidad quedará Desordenada al final del movimiento.

Sólo se permite pivotar hacia delante y sobre una de las esquinas delanteras. La distancia que recorra la esquina opuesta no puede ser mayor que la velocidad máxima de la Unidad y en cualquier caso no podrá ser de más de 90 grados. La Artillería Pesada no puede pivotar más de 45 grados.

5.3 MOVIMIENTOS LATERALES; OBLÍCUOS Y HACIA ATRÁS

Toda Unidad (pero no Grupo) puede desplazarse lateralmente o avanzar en diagonal o hacia atrás, siempre que no sobrepase la distancia de movimiento máxima permitida. Estos tipos de movimiento harán que la unidad quede Desordenada a menos que se trate de Hostigadores, Caballería Ligera u otros tipos especiales de unidades según indique la Lista de Ejércitos.

Una unidad no podrá hacer ninguno de estos movimientos si se encuentra Desordenada. Un movimiento de este tipo no podrá realizarse para poner a una Unidad en contacto con el enemigo.

5.4 MOVIMIENTO Y PIVOTAJE DE CARROS DE GUERRA

Una vez que los carros de guerra empiezan a moverse, deberán hacerlo, como mínimo, a la mitad de su velocidad máxima antes de detenerse o pivotar. El giro podrá realizarse durante el movimiento o después de éste. Pivotar forma parte del movimiento de modo que se deberá deducir del número total de U disponibles. Se puede pivotar un carro que se encuentra parado. En cualquier caso, los Carros de Guerra Ligeros pueden pivotar hasta un máximo de 90 grados, los Carros Pesados y los Carros Falcados pueden hacerlo hasta un máximo de 45 grados. No se puede hacer dos pivotajes consecutivos.

5.5 ZONA DE CONTROL

Cada unidad, no Desordenada ni implicada en una melé, dispone de una Zona de Control (ZdC). Esta ocupa un área rectangular que tiene su base en el frente de la Unidad y 5U de lado. No es posible pivotar, mover lateralmente, o en diagonal si se está en una ZdC enemiga durante ese movimiento. El único movimiento que se permite a través de una Zona de Control enemiga es:

- 1) Mover recto en dirección a la unidad que ejerce la ZdC.
- 2) Mover hacia atrás. Si la unidad que ejerce la ZdC no está en el frontal de la unidad que mueve, ésta podrá mover recto pero quedará Desordenada, si ya estuviera Desordenada no podría mover.

5.6 CARGAS

Una carga es un movimiento en línea recta que realiza una Unidad o Grupo con el fin de entrar en contacto e iniciar una melé contra una Unidad enemiga. Puedes pivotar antes del movimiento en línea recta, aunque tu unidad quedará Desordenada. La unidad que carga no puede estar Desordenada antes de hacer el pivotaje.

5.6.1 Bono de movimiento por Carga

Una unidad recibe un Bono de Movimiento por Carga si intenta entrar en contacto con una Unidad enemiga. El bono se decidirá con una tirada de 1d6. La Caballería consigue una cantidad de U extra igual al resultado de la tirada, mientras que la infantería consigue la mitad redondeando hacia arriba.

Una unidad que decida utilizar el Bono de Movimiento por carga pero que no consiga entrar en contacto con el enemigo al finalizar su movimiento quedaría Desordenada de forma inmediata.

5.7 ATRAVESANDO UNIDADES

Se ATRAVIESA cuando una Unidad o Grupo de mueve a través de una Unidad o Grupo de su mismo bando. No es posible atravesar una unidad enemiga.

No se puede atravesar una Unidad que se encuentre en una melé, pero es posible atravesar una Unidad amiga durante un movimiento de carga contra el enemigo.

Para poder atravesar, la Unidad debe ser capaz de llegar al menos hasta el centro de la Unidad atravesada. La excepción son los Hostigadores, que cuando son atravesados seguirán automáticamente a aquella unidad que los atraviese.

Ímpetus Básico sólo permite atravesar unidades en los siguientes casos:

- 1) Los Hostigadores puede atravesar y ser atravesados por cualquier tipo de unidad.
- 2) La Artillería y los Wagenburg pueden ser atravesados por cualquier tipo de unidad.
- 3) La Caballería Ligera puede atravesar y ser atravesada por Caballería Ligera, Media o Pesada.

Las Listas de Ejército pueden admitir otras posibilidades a la hora de atravesar.

También está permitido atravesar de forma "involuntaria" a otras unidades, por ejemplo, por culpa de un movimiento de retirada o después de una melé.

En las situaciones en sea obligatorio efectuar un movimiento hacia delante (por ejemplo, en el caso de los Carros o cuando se produce una persecución) la unidad que deba moverse se detendrá tan pronto como entre en contacto con una unidad amiga a la cual dejará Desordenada. Si fuera posible atravesarla, lo hará.

Durante una retirada, el jugador puede escoger entre atravesar la unidad amiga, como en el caso anterior, o detenerse y dejar la unidad amiga Desordenada, siempre y cuando ésta no se encuentre en una melé. Si lo estuviesen, la retirada de la primera Unidad se detendrá, pero aquella unidad amiga que detuviese su retirada quedará Desordenada.

6.0 DISPARANDO

6.1 EN GENERAL

Los Disparos se realizarán de Unidad en Unidad, según decida el jugador con la Iniciativa, y antes o después de cualquier movimiento. Deberá dispararse antes de que se active a la siguiente Unidad o Grupo, pero disparar en sí no es obligatorio.

6.1.1 PROCEDIMIENTO

Una vez que la Unidad que dispare haya elegido a su objetivo (ver 6.3.3, Prioridades al Disparar), tirará tantos d6 como puntos de VBU tenga, sumándose o restándose el número de dados que aparecen en la Tabla de Disparos y los modificadores que aparecen en 6.1.3. La cifra a usar en la Tabla de Disparos variará en función del arma y la distancia al blanco. Utiliza el número a la izquierda si estás disparando contra Infantería, y el de la derecha si estás disparando contra Tropas Montadas.

6.1.2 Tabla de Disparos

(10U=Corto; 20U=Largo; 50U=Extremo)

Nº DE DADOS PARA	10U	20U	50U
ARCO LARGO clase A	0/2	-1/1	No
ARCO LARGO clase B	0/1	-2/0	No
ARCO CORTO clase A	0/1	-3/0	No
ARCO CORTO clase B	-1/0	No/-1	No
ARCO COMPUESTO clase A	0/1	-2/-1	No
ARCO COMPUESTO clase B	0/1	-4/-3	No
ARCO COMPUESTO clase C	-2/0	-4/-3	No
BALLESTAS clase A	0/2	-2/0	No
BALLESTAS clase B	0/1	No	No
PISTOLA	-1/0	No	No
ARCABUZ clase A	1/2	-2/-1	No
ARCABUZ clase B	1/2	No	No
MOSQUETE	2/3	-1/0	No
JAVALINA	-1/0 (*)	No	No
HONDA	0/1 (*)	No	No
ARTILLERIA clase A	4	2	0
ARTILLERIA clase B	3	2	No
ARTILLERIA clase C	3 (**)	2	0
ARMAS VARIAS	0	No	No

(*) Alcance Máximo 5U; (**) Alcance Mínimo 5U.

Las listas de ejército especifican cómo disparan las tropas en esta tabla.

Nota: Los ballesteros, arcabuceros o mosqueteros montados y otras tropas Occidentales que se pueden clasificar como "Infantería Montada" sólo pueden disparar si están parados. Estas tropas disparan a 45° y no a 360° incluso si están clasificadas como CL.

6.1.3 Modificadores al Número de Dados

Los Modificadores al número de dados son acumulativos.

-2 Si quien dispare ha movido o moverá este turno, excepto S o FL con jabalina. Se aplicará a estas tropas si se Reorganizan y disparan en el mismo turno.

-1 Si quien dispare está Desordenado

-2 Por fuego indirecto

-2 Por disparar contra Hostigadores, Caballería Ligera o Artillería.

-2 Por disparar contra unidades que se encuentren en el borde de un bosque.

-1 Por disparar contra un Wagenburg o tropas armadas con paveses. Esta penalización NO se aplica al Fuego de Artillería.

+1 Por disparar contra Carros de Guerra parados.

+1 Si una unidad de Artillería dispara a una unidad de Picas con una profundidad de dos bases, o a Grupos en columna o a un Wagenburg.

6.1.4 Causando Daños

Se causa un punto de DAÑO por cada 6 y cada doble 5 que se consiga en los dados. Una unidad que sufra DAÑOS deberá realizar un Chequeo de Cohesión para comprobar si sufre PERDIDAS. El DAÑO, al contrario que las PERDIDAS, no es permanente.

6.2 CHEQUEO DE COHESION

Cuando una Unidad sufre DAÑOS debe realizar un Chequeo de Cohesión para determinar si sufre DAÑOS permanentes.

La unidad que hace el chequeo se considera DESORDENADA aunque no haya DAÑOS permanentes.

Para superar el chequeo, deberá conseguir un resultado **igual o menor** que el NÚMERO CRÍTICO en 1d6. El número crítico es su VBU (Valor Básico de Unidad, ver 2.3) menos los puntos de DAÑO recibidos en esa fase. Hay un modificador de +1 si un Comandante forma parte de la Unidad y de un -1 si la Unidad está Desordenada.

El Número Crítico nunca puede ser menor de 1.

Ejemplo, Una unidad Desordenada con VBU de 3 recibe 3 puntos de DAÑO. El Número Crítico en este caso será 1 y no -1.

DAÑO PERMANENTE = 1d6 – NÚMERO CRÍTICO

La unidad que falla el chequeo queda Desordenada y reduce su VBU en un número igual al resultado de DAÑO PERMANENTE si el VBU se reduce a 0 ó menos la unidad se Desbanda y se retira de la mesa de juego inmediatamente.

El chequeo siempre se considera superado con una tirada de 1, y fallado con una tirada de 6.

Si el Número Crítico es 6 ó más, la unidad sólo falla el chequeo si saca un 6 en la tirada. En este caso el DAÑO PERMANENTE a la VBU es 1.

Ejemplo: La unidad de CP con un VBU de 7 sufre 4 puntos de DAÑO. La unidad tiene un Comandante agregado, así que el Número Crítico es 4 (7BVU-4DAÑOS+1COMANDANTE) El jugador obtiene un 3 en 1d6. La unidad pasa el chequeo y sólo queda Desordenada. Habría fallado el Chequeo de Cohesión con una tirada de 5 ó 6, y además de quedar Desordenada habría visto reducido su VBU en 1 ó 2

6.2.1 Elefantes en Pánico por Haber Recibido Disparos.

Fallar un Chequeo de Cohesión después de haber recibido disparos no obliga a que la Unidad que los reciba deba retirarse, como lo haría en el caso de una melé. Los Elefantes son una excepción a esta regla porque, de fallar el Chequeo de Cohesión, tendrán que retirarse una distancia de 1d6 en U. Todas las Unidades que en encuentren en su retirada, sean amigas o enemigas, detendrán esta retirada, sufrirán una pérdida permanente en su VBU (2 si se trata de una Unidad Montada) y quedarán también Desordenadas.

Si un elefante en retirada se encuentra con otros elefantes, éstos también sufrirán Pánico además de sufrir pérdidas y quedar Desordenados. Se tendrán que retirar 1d6 de U, siguiendo las mismas reglas que el Elefante que se retiró en primer lugar.

6.3 LIMITACIONES AL DISPARO

6.3.1 Arco de Fuego

Las Unidades de Tiradores, los Hostigadores, la Caballería Media y la Artillería pueden disparar en un arco de 45 grados. Se medirá desde las esquinas frontales. La Caballería Ligera, los Carros de Guerra y los Wagenburg pueden disparar en un arco de 360 grados. Esto significa que pueden decidir por qué lado disparan en cada turno.

No todas las unidades de caballería pueden disparar, sólo aquellas que especifiquen las Listas de Ejércitos.

6.3.2 Visibilidad y Medidas

Para que un blanco sea visible a la hora de disparar deberá ser posible trazar una línea ininterrumpida entre las dos esquinas

delanteras de la base de la unidad que dispara y dos esquinas cualquiera de la base de la unidad que reciba los disparos.

Si se trata de fuego directo (por ejemplo, ballesteros o arcabuceros) no podrá haber obstáculo alguno en el área comprendida entre esas dos líneas imaginarias. La distancia entre las dos unidades se medirá desde el medio del borde frontal de la Unidad que dispara hasta el medio del lado más cercano (cualquiera de los cuatro) de la unidad que sea el blanco. Cuando se trate de tropas que pueden disparar en un arco de 360 grados, no se medirá el lado frontal si no aquél a través del que se dispare. En ningún caso es posible disparar a Unidades que se encuentran en una melé.

6.3.3 Prioridades al Disparar

Una Unidad que dispare deberá elegir a su blanco respetando las siguientes prioridades:

- 1) La Unidad enemiga mas cercana que esté al frente y a Corta Distancia (10 U o menos)
- 2) La Unidad enemiga más cercana (dentro del arco de fuego)
- 3) Cualquier otra Unidad enemigo dentro del alcance.

Estas prioridades deben ser respetadas aunque no se pueda realizar un disparo efectivo contra la unidad objetivo. Por ejemplo, puedes tener que disparar a un blanco, pero tras aplicar los modificadores no tirar ningún dado. Las prioridades no se aplican si el blanco no es visible o está en melé.

6.4 FUEGO INDIRECTO

Algunas armas pueden disparar a través, o mejor dicho, por encima de otras tropas amigas. Este tipo de disparo, llamado Fuego Indirecto, sólo esta permitido si la distancia entre la unidad que dispara y la unidad sobre la que va a pasar el disparo es menor que la distancia entre esta unidad y el objetivo de la primera.

Algunas de las armas que pueden disparar usando esta regla de fuego indirecto son los arcos, las jabalinas y las hondas, no lo pueden hacer armas de fuego directo tales como las ballestas, los arcabuces o los mosquetes.

Armas tales como los trabuquetes o las catapultas pueden disparar usando fuego indirecto sin penalizaciones, pero usando la Tabla de Disparos como Artillería de Clase C

6.5 LANZANDO EL PILUM

El lanzamiento del Pilum se resuelve en Ímpetus mediante una regla especial que difiere de las reglas normales para armas arrojadizas.

Una vez que se entra en contacto frontal con el enemigo, una Unidad de Legionarios (Infantería Pesada – FP) equipada con Pilum podrá tirar un número variable de d6 antes de la melé:

1 d6 si los Legionarios han cargado.

3 d6 si los Legionarios han sufrido una carga.

En ambos casos, se resta un dado si los Legionarios están Desordenados. Si una unidad enemiga contacta dos unidades de legionarios, la unidad legionaria que apoya el combate sólo lanzará 1d6, ninguno si son los legionarios los que atacan.

El lanzamiento se permite sólo si la unidad de legionarios está INTACTA.

Si ambos bandos están equipados con Pilum o un arma similar, la tirada será simultanea. Después de este lanzamiento y una vez que se hayan resuelto los posibles Chequeos de Cohesión, se realizara la melé de la forma habitual.

7.0 MELÉ

7.1 EN GENERAL

Cuando dos o más unidades enemigas entran en contacto se produce una melé. Dos unidades enemigas se consideran en contacto cuando el frente, o una de las dos esquinas frontales de la base, toca cualquier parte de alguno de los cuatro lados de la base de una unidad enemiga. Este movimiento se define como Carga, independientemente de la velocidad de la Unidad atacante. Una unidad sólo puede Cargar si tiene un Bono de Ímpetu de 1 ó más.

La melé se resuelve inmediatamente después del contacto y antes de que sea activada cualquier otra unidad.

7.2 DIRECCION Y EFECTOS DEL ATAQUE

ATAQUE FRONTAL. Se produce cuando el Atacante contacta con el frente de una Unidad enemiga o con una de las dos esquinas frontales de esta.

ATAQUE DE FLANCO Y RETAGUARDIA. Si el ataque es efectuado por una Unidad que comienza completamente por detrás de la línea recta imaginaria definida por la prolongación de la línea de frente de la Unidad cargada, se tratará de un ataque de flanco o de retaguardia. Una Unidad que sea contactada en el flanco o la retaguardia queda Desordenada automáticamente. Si una Unidad es atacada por el flanco o por la retaguardia pierde la melé, quedará Desbandada.

Los Wagenburgs ignoran cualquier penalización derivada de un ataque en el flanco o la retaguardia.

7.3 BONO POR PROFUNDIDAD DE GRANDES UNIDADES

En una melé, las Grandes Unidades de Picas (2 unidades, una detrás de otra) tienen una bonificación de 4 dados cuando se enfrentan a Tropas Montadas y 2 dados contra Infantería. FL o FP Impetuosas tienen una bonificación de 2 dados contra infantería. El bono se aplica si la unidad frontal está intacta, incluso si la Gran Unidad está Desordenada.

7.4 BONO DE IMPETUS

El Bono de Ímpetu es un modificador que una Unidad recibe en el primer turno de toda melé (o en cualquier caso, cada vez que vuelve a trabar contacto con el enemigo tras tener éxito en una persecución), siempre y cuando la Unidad esté Fresca.

Este bono se aplica con Tropas Montadas que carguen contra cualquier tipo de enemigo excepto Elefantes, Wagenburgs, Picas e Infantería Pesada con Lanzas Largas. La Infantería sólo disfruta de este bono cuando se enfrenta a otra unidad de Infantería, salvo que se indique otra cosa en la Lista de Ejercito.

El hecho de que una Unidad tenga un Bono de Ímpetu mayor a 0 (ver listas) indica que este tipo de tropas pueden cargar contra sus enemigos, incluso si el Bono en sí no se aplicase (como cuando queda "anulado" por el enemigo, por ejemplo, si una Unidad de Infantería carga contra una de Caballería, o si la unidad ya no está INTACTA)

Los Carros de Guerra no obtienen Bono de Ímpetu si cargan partiendo de una posición estacionaria.

Los Elefantes no tienen Bono de Ímpetu contra Hostigadores o Infantería Ligera No Impetuosa.

7.4.1 Arcabuces y Picas

Cuando una Unidad de Arcabuceros o Mosqueteros se encuentre adyacente a una Unidad de Picas, el Bono de Ímpetu

de cualquier unidad de caballería que cargue contra ella quedará anulado. Para que se considere adyacente, al menos una parte (no basta con una esquina) de uno de los laterales de una Unidad ha de estar en contacto con la otra.

7.5 OTROS MODIFICADORES TACTICOS

Además del Bono de Ímpetu y el Bono de Profundidad, hay otros modificadores, algunos de los cuales te detallamos a continuación:

-1 Si la unidad esta Desordenada.

+1 Si la unidad defiende una colina

-2 Si se trata de una Unidad Montada o de Picas en terreno Difícil o luchando contra tropas situadas totalmente sobre terreno Difícil.

7.6 PROCEDIMIENTO PARA LA MELE

El procedimiento a seguir en una melé es similar al de disparo. Las dos Unidades implicadas en la melé tiran tantos d6 como sea su VBU. Al número de dados se le suman si es aplicable el Bono de Ímpetu, el de Profundidad y cualquier otro modificador. Si el número de dados fuese cero o incluso negativo, una Unidad en una melé siempre tirara al menos 1d6

Tras la melé, las Unidades que hayan sufrido DAÑOS harán sus CHEQUEOS DE COHESION (véase 6.2). Hay una diferencia respecto al procedimiento que se sigue en el caso de los disparos: si una Unidad falla un Chequeo de Cohesión además deberá Retirarse.

Una Unidad que ya se encuentre Desordenada (a causa de su movimiento, por disparos o por una melé) y que se vea Desordenada por segunda vez sufre una pérdida permanente en su VBU.

7.6.1 Perdiendo una melé y Retirada de la Unidad derrotada

La Unidad que sufra una mayor pérdida permanente a su VBU tras fallar un Chequeo de Cohesión (y no por culpa de una acumulación de resultados de Desorden) será la Unidad que pierda la melé. Si las pérdidas de VBU son idénticas, se producirá un empate y ambas Unidades se quedaran paradas y manteniendo el contacto hasta la siguiente fase de melé. La siguiente fase de melé puede ocurrir durante el mismo turno si una de las dos Unidades no había sido activada cuando se produjo la melé. En caso contrario, habrá que esperar hasta el siguiente turno.

Los Carros Falcados quedan eliminados si no ganan una melé.

La Unidad que pierda una melé tendrá que retirarse, sin cambiar de encaramiento, el número que U que indique 1d6 si se trata de una Unidad Montada o la mitad de 1d6 (redondeado hacia arriba) si se trata de infantería. Los Wagenburg nunca se retiran. Si la Unidad en retirada se encuentra con una Unidad amiga, esta quedará Desordenada si no puede ser atravesada.

A menos que se trate de Hostigadores o Caballería Ligera, una Unidad en Desbandada (VBU=0) provocará que cualquier Unidad que se encuentre, incluso parcialmente, a menos de 5U de su retaguardia, pierda permanentemente 1 punto en su VBU, quedando además Desordenada.

Si se trata de Elefantes en Retirada, todas las unidades amigas o enemigas que se encuentren durante su retirada sufrirá una pérdida permanente de 1 punto de VBU (2 si es una Unidad Montada) además de dejarla Desordenada. Si un elefante en retirada se encuentra con otro elefante, éste sufrirá la misma pérdida de VBU, quedara desordenado y reaccionará asustándose y

retirándose a su vez 1d6, provocando a su vez los mismos efectos en otros elefantes.

7.6.2 Persecución

Si una Unidad de Caballería Pesada gana una melé, perseguirá de forma automática a la Unidad derrotada, tanto si se retira como si ha quedado destruida, una distancia de 1d6 unidades. Lo que intentamos simular es la persecución de tropas que se dan a la fuga. Esta persecución se realizará en una línea recta perfecta o, si así lo desea el jugador que controla a la Unidad perseguidora, en la dirección general del enemigo tras moverse para quedar en paralelo a este con un giro gratis.

La Infantería Impetuosa siempre persigue una distancia equivalente a medio d6 redondeado hacia arriba. Las Listas de Ejército pueden incluir la obligación de perseguir para otros tipos de tropas.

Otros tipos de tropas con un Bono de Ímpetu mayor de 0 pueden decidir si perseguir o no, pero han de hacerlo antes de que se haga la tirada para determinar la distancia a recorrer en la persecución.

Si, al finalizar la persecución, la Unidad en Retirada entra de nuevo en contacto con otro, se producirá una nueva melé de forma inmediata.

7.6.3 Combate con Múltiples Unidades (melés múltiples)

Si dos o más Unidades se encuentran en una melé con una o más Unidades enemigas se producirá una melé múltiple. En el caso de una melé múltiple de deberá identificar a las dos **Unidades Principales** en la melé. Las demás serán consideradas **Unidades de Apoyo**.

Las Unidades Principales lucharan empleando todo su VBU y las Unidades de Apoyo prestan dicho apoyo con un número de dados equivalente a su VBU, más (o menos) cualquier posible modificador (Bono de Ímpetu, Bono de Profundidad...) dividido entre dos y redondeando hacia arriba.

Será considerada Unidad Principal aquella que tenga una mayor parte de su frente en contacto con una unidad Enemiga. Si una Unidad es atacada de forma simultánea por el frente y por la retaguardia por dos Unidades enemigas, la Unidad Principal será aquella que ataque por el frente y la otra será la Unidad de Apoyo. Una misma Unidad puede apoyar a dos melés diferentes. Una Unidad no puede en ninguna caso ser la Unidad Principal de una melé y la Unidad de Apoyo en otra.

La Unidad Principal será la única que sufra DAÑOS, que tenga que hacer Chequeos de Cohesión o sufra pérdidas en su VBU, pero si se ve obligada a retirarse, las Unidades de Apoyo también tendrán que retirarse. Si la Unidad Principal queda Desbandada, las Unidades de Apoyo deberán retirarse. Si la Unidad Principal inicia una Persecución, las de apoyo deberán hacerlo sólo si se trata de Infantería Impetuosa o Caballería Pesada.

Cada unidad involucrada en una Persecución o Retirada tirará un dado para determinar la distancia que moverá.

7.6.4 Contacto entre líneas paralelas

Incluso si las dos líneas están paralelas un contacto exacto entre dos unidades es muy difícil. Sin embargo los jugadores, condicionados por otros sistemas de juego que potencian el alineamiento, buscan alinear las unidades.

Si las unidades en contacto deben alinearse tira 1d6, con un resultado impar el atacante desplaza sus bases el mínimo necesario hacia la izquierda, con un resultado par el desplazamiento debe ser hacia la derecha.

Esto implica que una unidad puede enfrentarse en melé frontal a dos unidades, donde una será la Unidad Principal y otra la Unidad de Apoyo.

7.6.5 Contacto entre líneas no paralelas

Cuando un Grupo avanza sobre el enemigo y contacta al menos con una unidad, un contacto preciso y paralelo de todo el grupo con la unidad enemiga es casi imposible. Impetus no permite el alineamiento automático de las unidades durante la melé. En estos casos la primera unidad que toca al enemigo se detiene mientras el resto continúan su movimiento hasta la distancia permitida o hasta contactar con la línea enemiga. La melé tiene lugar cuando todas las unidades han completado el movimiento.

7.6.6 Melés en más de una fase

En Ímpetus Básico puede darse más de una fase de melé en un mismo turno. Normalmente esto sucede después de una persecución tras una melé. Por ejemplo, A derrota a B, que se retira. A persigue y alcanza a B, con lo que lucha una nueva melé inmediatamente. En este caso sería incluso posible que hubiese más de dos fases de melé.

7.6.7 Melés múltiples en más de una fase

En una melé múltiple, una melé puede reiniciarse si una nueva Unidad entra en contacto con una de las Unidades implicadas. Se aplicara el mismo criterio a la hora de decidir cual es la Unidad Principal y cuales las de Apoyo. La Unidad que reinicia la lucha no tiene necesariamente que ser considerara la Unidad Principal.

8.0 CONDICIONES DE VICTORIA

Todas las Unidades tienen un Valor de Desmoralización (VD). Esta cifra se muestra en las Listas de Ejércitos. La suma del VD de todas las unidades de un Ejército será el Valor de Desmoralización Total (VDT).

Un Ejército será derrotado cuando pierda al menos un 50% de su VDT inicial. Esto se calcula al final del turno.

Para saber más acerca de Ímpetus e Ímpetus Básico, visita www.dadiepiombo.com. Para aclaraciones respecto a las reglas hay una sección especial en el forum de Dadi&Piombo <http://impetus.forumsland.com/>

© 2006-7-8 Dadi&Piombo