

# ACTUALIZACIÓN IMPETUS

version 1.0

## MOVIMIENTOS

### Infantería Ligera (FL) y Hostigadores (S) en Terreno Difícil

**Corrección al párrafo 3.1.1.** El movimiento de la Infantería Ligera (FL) y Hostigadores (S) no se ve reducido en Terreno Difícil.

### Interpenetraciones

**Corrección al párrafo 5.10.1. Interpenetración Voluntaria.** Las unidades de proyectiles (T) e Infantería Ligera (FL), excepto tropas Impetuosas, pueden ser interpenetradas por cualquier tipo de tropa y para propósitos de Interpenetración se comportan como unidades de Hostigadores (s), y por tanto se colocan detrás de la unidad que interpenetra incluso si la interpenetración no es completa.

Unidades de proyectiles e Infantería Ligera (no impetuosa) también pueden interpenetrar a cualquier tipo de unidad o gran unidad (incluidos Schiltron, Piqueros y tropas impetuosas).

### Tropas Impetuosas

**Corrección al párrafo 5.3.** La variación gratuita permitida a las tropas impetuosas para poder encararse al enemigo más cercano o para evitar terreno Difícil o Impasable ahora se resta del movimiento. La variación inicial no es una fase de movimiento aparte y por tanto se puede combinar con un movimiento en línea recta, pero la distancia total cubierta no puede superar la máxima velocidad permitida a la unidad en una fase de movimiento.

### Carros

**Corrección al párrafo 5.5.** Los carros de guerra deben realizar al menos la mitad de su fase de movimiento antes de poder realizar una variación; esto sólo se debe hacer en la primera activación del turno. Los Carros pueden pararse tras su movimiento como cualquier otra unidad. El concepto de carros detenidos es eliminado.

### Caballería Media (CM) y Carros Ligeros (CGL)

**Corrección al párrafo 5.4.3.** La Caballería Media (CM) y los Carros Ligeros (CGL) pueden mover hacia retaguardia, incluso como grupo, sin desorden automático si pasan un test de disciplina después del movimiento. Este movimiento hacia la retaguardia no está permitido para las grandes unidades.

**Corrección al párrafo 5.11.1.** La Caballería Media (CM) y los Carros Ligeros (CGL) también pueden evadir pero sólo si pasan un test de disciplina o están en Oportunidad. Si se falla el test, la unidad no se desordena y debe permanecer en su posición.

Unidades CM y CGL que evadan deben, en cualquier caso, respetar las reglas de interpenetraciones (involuntarias), así que la evasión no se podrá realizar si no pueden interpenetrar una unidad amiga que se encuentre detrás. Aparte de eso, cuando evaden siguen las mismas reglas que las CL.

### Unidades con disciplina A

Unidades y grandes unidades con disciplina A, si no están desordenadas, pueden realizar movimientos laterales u oblicuos sin desordenarse.

## TIRO

**Corrección al párrafo 6.1.3.** El modificador -2 aplicado por tirar a Caballería Ligera (CL), Hostigadores (S) y Artillería (Art) se convierte en -1 si el tiro se realiza a corto alcance (15U).

El modificador de +1 por tirar a carros detenidos desaparece por haber desaparecido también ese concepto.

**Corrección al párrafo 6.3.4.** Las prioridades de tiro son ahora:

Tirador está en oportunidad	Tirador no está en oportunidad
Unidades que estén cargando al tirador o con las que esté intercambiando fuego.	Si el blanco está a 15U o menos, la unidad más frontal, que esté al menos parcialmente en la proyección frontal del tirador.
La unidad más cercana cargando o disparando a una unidad amiga.	Si no hay blancos a 15U, la unidad que esté más cercana dentro del arco de tiro o, a elección del tirador la unidad más frontal que esté al menos parcialmente en la proyección frontal del tirador.
La unidad más frontal moviéndose a menos de 15U, que esté al menos parcialmente en la proyección frontal del tirador.	Otras unidades enemigas dentro de alcance y arco de tiro.
La unidad en movimiento más cercana dentro del arco de tiro o, a elección del tirador, la unidad más frontal en movimiento que esté al menos parcialmente en la proyección frontal del tirador.	
Otras unidades enemigas moviéndose dentro de alcance y arco de tiro.	

### Nuevo párrafo 6.3.5. Tiro a través de S y CL

Las unidades con capacidad de disparo pueden ignorar y tirar a través de unidades S y CL que estén a más de 15U, para tirar a otras unidades (que no sean CL ni S) que estén apantallando. Cuando se tira a unidades tras una cobertura de CL o S, el número de dados que tire se reducirá a la mitad redondeando hacia arriba. Ejemplo: Una unidad T con VBU=3 con Arco Corto A decide tirar a una unidad CM a 25U apantallada por una CL a 18U (así que a más de 15U). T tirará 2 dados (3+0, a la mitad y redondeando hacia arriba).

## MELÉ

### Grandes Unidades

**Corrección al párrafo 2.5.1.** La regla que menciona que “Cuando una Gran Unidad de Infantería que está en melé contras tropas Impetuosas o Caballería pesada recibe en un Test de Cohesión tantas bajas permanentes como VBU tiene la unidad frontal, toda la Gran Unidad queda desbandada y es eliminada del juego” es eliminada.

### Bonificador de Profundidad

**Corrección al párrafo 7.4.** El Bonificador de Profundidad no se aplica si la Gran Unidad, otra que no sea Schiltron, ha sido contactada por el flanco o retaguardia por una unidad atacante enemiga. Una Gran Unidad en Terreno Difícil también pierde su Bonificador de Profundidad.

### Test de Cohesión

**Corrección al párrafo 6.2.** La Infantería Pesada tiene un modificador adicional de +1 en el Test de Cohesión si es el blanco de disparos (excepto los de Artillería A y C) o si está en melé únicamente con tropas montadas. Grandes Unidades de Piqueros, cuando consten de tres unidades, se benefician de un bono de +1 si están en melé únicamente con tropas montadas.

Unidades Montadas y grandes unidades de Infantería Pesada (FP) que estén en melé en Terreno Difícil o contra Unidades que estén totalmente en Terreno Difícil sufren un modificador de -3 cuando realicen un Test de Cohesión.

Unidades Montadas y grandes unidades de Infantería Pesada (FP) que estén en melé en Terreno Abrupto o contra Unidades que estén totalmente en Terreno Abrupto sufren un modificador de -1 cuando realicen un Test de Cohesión.

### Eliminación de unidades de Infantería Ligera y Tiradores

**Corrección al párrafo 7.6.2.** Unidades de Infantería Ligera (FL) no impetuosas y Tiradores (T) que son destruidos después de una melé no causan desorden ni bajas a unidades que se encuentren en sus 5U traseros.

### Cargas con Caballería Ligera con I=0

**Corrección al párrafo 7.1.** Unidades de Caballería Ligera (CL) con I=0 pueden cargar:

- 1) Unidades Hostigadores (S)
- 2) Unidades desordenadas
- 3) Unidades por la retaguardia o el flanco

La carga sólo puede ser contra estos enemigos y no incluir a otros que no estén en esta lista.

### Persecuciones de Caballería Ligera con I=0

**Corrección al párrafo 7.6.4.** Unidades CL con I=0 pueden perseguir si ganan una melé mientras la persecución no los lleve a contactar con unidades contra las que no hubieran podido cargar. En este caso, la persecución no tiene lugar.

## GENERALES (REGLAS AVANZADAS)

*LAS SIGUIENTES REGLAS DEBEN SER TENIDAS EN CUENTA JUNTO CON LAS DEL LIBRO DE REGLAS*

**GENIO.** Un Genio puede repetir uno o ambos dados durante la iniciativa y también puede ceder la iniciativa al oponente. Él puede repetir uno o dos dados en la tabla de Bajas de Líderes.

Si no está asignado él dobla su rango de mando (Estructura de mando, pero sólo para las tropas bajo su mando).

Si un Genio saca un doble 6 durante la iniciativa, su nivel se vuelve permanente (no se degrada en un sucesivo doble 1). Si saca un doble 1 se convierte en Experto inmediatamente y en este caso no podrá repetir ninguno de los dados.

**CARISMÁTICO.** Un líder Carismático puede repetir uno o ambos dados durante la iniciativa. Él puede repetir uno o dos dados en la tabla de Bajas de Líderes. Un líder Carismático da un bono de +1 a todas las tropas bajo su mando durante los Test de Disciplina (la motivación compensa su falta de entrenamiento) pero sólo para reagrupamiento.

**Corrección al párrafo 2.7.1.** Si se pierde el líder Carismático (muerto o capturado) todas las unidades de su ejército deben realizar inmediatamente un Test de Disciplina. Si se falla el test, la Unidad se desordena y si ya está en desorden toma una baja permanente en su VBU. Esta nueva regla reemplaza la pérdida automática de 1 VBU.

**EXPERTO.** Un líder Experto puede repetir ambos dados (no únicamente uno) durante la iniciativa. Él puede repetir ambos dados en la tabla de Bajas de Líderes. Si no es el CiC y saca un doble 6 durante la iniciativa, no se convierte en Genio/Carismático, pero su rango permanece aunque se saque un doble 1 posteriormente. Si saca un doble 1 no puede repetir y se convierte en un General Regular.

**INCOMPETENTE Y COBARDE.** Si el CiC es Genio o Carismático sólo se puede usar un único General Incompetente o Cobarde.

### CAPTURAR A UN GENERAL

**Corrección a la Tabla.** En la tabla, si se obtiene un 7 u 8 entonces el General es capturado pero sólo si el test ha sido resultado de una melé. Si ha sido resultado de Fuego de Tiro (incluidos Pilum), una tirada de 7 u 8 no tiene efecto.

Con una tirada de 11 ó 12 tras Fuego de Tiro, considerar el efecto mostrado en la línea inmediatamente anterior, p.e. el General muerto pero sin consecuencias para las tropas.