



Borrador Versión 0.4

Por Lorenzo Sartori, con contribuciones de Franco Antonelli,
John McLennan, Ken Clark y Ian MacDonald

1) INTRODUCCIÓN

Presentamos aquí no un nuevo conjunto de reglas, si no una expansión (aún en desarrollo) para Basic Impetus e Impetus para las guerras europeas desde finales del s.XVI hasta principios del s.XVIII (Marlborough). Para usar esta expansión es necesario poseer una copia de Basic Impetus o de Impetus.

2) BASANDO TROPAS

Estos son los frentes sugeridos:

25-28mm: 18cm

15-20mm: 12cm

10mm: 8cm (o como alternativa 6cm)

6mm: 6cm (o como alternativa 8cm)

Todas las tropas han de tener el mismo frente, con la excepción de la artillería que **puede** ser de 6cm para 25-28mm, 4cm para 20-15-10mm y 2 o 3cm para 6mm.

Profundidades sugeridas para 15mm.

ECW-TYW P&M (Picas y Mosquetes):

4-6cm

Tercios: 12cm

Hostigadores y P&M de finales del s. XVII:

3cm

Infantería Irregular (ej. Los highlanders): 5 o 6cm

Gallopers, Trotters, Caballería Ligera y Siphais: 6cm

Caballería de finales del s. XVII: 3-4cm

Reiters: 8-10cm (sugerimos formar dos columnas)

Dragoons: 4cm o 8cm (si se representan los horse holders)

Para profundidades de otras escalas ver Basic Impetus/Impetus

3) TIPOS DE TROPA

Para simplificar los nuevos tipos de tropa, éstos se basan en los tipos de tropa originales de BI/Impetus, y además, para mantener la sencillez, hemos decidido usar una doble definición.

TROPAS MONTADAS

Gallopers (GA-CP)

Rápidos, caballería difícil de impactar. Entrenada para cargar al galope, usando la pistola, o la espada al contacto. Deben perseguir si ganan una melee.

Trotters (TR-CP)

Tropas entrenadas, armadas y pertrechadas mejor que la mayoría de la caballería de la Guerra de los 30 años. Aunque no combaten necesariamente al estilo de Caracola, sí lo hacen disparando sus pistolas (ver la regla Pistola a Quemarropa en el párrafo 5) antes de entrar en contacto y luego avanzando al trote. Los Coraceros (caballería con armadura tres cuartos) entran dentro de esta categoría.

Reiters (RE-CP)

Tienden a evitar el contacto, prefiriendo disparar sus pistolas usando la formación/maniobra Caracola. Pueden disparar sus pistolas usando los valores de Otras Armas en la tabla de disparo. No pueden perseguir si ganan una melee.

Spahis (SP-CM)

Igual que la CM en Basic Impetus/Impetus pero ahora se usa mayoritariamente en los ejércitos del Este.

Caballería Ligera (CL)

Igual que en Basic Impetus / Impetus

Caballería y Mosquetes (HM)

Algunos Trotters (ej. Los Suecos) estaban a menudo apoyados por Mosqueteros, creando formaciones mixtas. Puedes representar estas unidades en una sola base mezclando Caballería y Mosqueteros, o puedes usar una unidad de caballería normal y situar en contacto (en la parte de atrás como un contador) una base pequeña de Mosqueteros. Normalmente disparan con un Modificador negativo de Mosquete.

TROPAS A PIE

Picas y Mosquetes (PM-FP)

Unidades mixtas de piqueros y mosqueteros. Se les consideran FP a todos los efectos excepto en que pueden disparar. Las picas anulan el bono de ímpetus de las tropas montadas que las cargan.

Tercio (TE-FP)

Similar a una unidad PM pero se considera una Unidad Grande. En melee se benefician del Bono de Profundidad de Picas (apartado 7.3) Los tercios ignoran los minus que se derivan de los ataques por los flancos y por la retaguardia.

Mosquetes (T)

Unidades formadas únicamente por mosqueteros. Funcionan como los T en Basic Impetus/Impetus. Algunos, como los mosqueteros Suizos, pueden tener reglas especiales (ver las listas de ejército)

Hostigadores (S)

Igual que en Basic Impetus / Impetus

Dragoons (DR-FL)

Los clasificamos aquí como infantería ligera con capacidad de disparo y buena movilidad. Sólo pueden disparar si están estacionarios.

Artillería (Art)

Igual que en Basic Impetus/Impetus. A algunos P&M (ver las listas de ejército) se les asignarán cañones regimentales. Esto puede

ser representado con un pequeño cañón situado en la base junto a las otras figuras, pero para los términos de juego, es un +1 al bono de disparo.

4) TERRENO

Se ha añadido un nuevo tipo de terreno: la valla. Ésta puede representarse como un área cercada por una valla cuadrada de tamaño normal, una valla simple de tamaño equivalente, o una valla doble de la mitad de esa medida en cada lado de un camino. Las unidades luchando a través de vallas pierden su bono de ímpetus. Las unidades usan un movimiento completo para atravesar una valla, y quedan desordenadas tras hacerlo.

5) REGLAS ADICIONALES

a) Movimientos

Movimiento de Tropas Montadas

Todas las tropas montadas pueden realizar un movimiento lateral/oblicuo sin volverse desordenadas. Además, los Dragoons también pueden hacer estos movimientos sin quedar desordenados.

Movimiento de Retirada

Todas las tropas pueden efectuar movimientos de retirada. Este movimiento es un movimiento totalmente hacia atrás realizado a doble de su movimiento. Durante este movimiento, la unidad en retirada puede interpenetrar a cualquier unidad amiga que se encuentre en el camino. La unidad en retirada causa desorden. Si la unidad está ya desordenada, sufre entonces una herida (y mantiene su estado de desorden)

Retirándose tras una melee

Las tropas montadas que no ganen una melee deben retirarse en desorden 5U+1d6

Persecuciones

Los Gallopers deben perseguir si ganan una melee. Otras tropas pueden elegir (siempre que no tengan I=0) excepto si son RE, que no pueden perseguir. Las unidades DR, M, PM y Tercio pueden perseguir sólo si ganan frente

a una unidad a pie, ya que no pueden contactar voluntariamente a unidades montadas.

Limitaciones a la carga

Las unidades DR, M, PM y Tercio no pueden cargar a unidades montadas.

Contracarga

La contracarga se realiza de la misma forma que en Impetus. Para BI, se permite la contracarga si la unidad (con $I > 0$) no está desordenada. La unidad que contracarga se encuentra con la unidad que carga a mitad de camino, y se beneficia del bono de impetus.

Media Vuelta

(Para BI) Cualquier unidad, que no esté desordenada, puede realizar una media vuelta (girar 180°). La unidad termina el movimiento en desorden.

Artillería en Melee

(Para BI) La artillería que sea contactada por el enemigo en melee es retirada del juego.

b) Disparo

Los objetivos se determinan por la distancia **desde el centro de la unidad que dispara** a cualquier punto de la unidad objetivo, teniendo en cuenta que el ángulo entre estas dos unidades ha de estar dentro de los 45° . Para BI, las tropas que disparan y han movido tienen un modificador de -1, en lugar de -2.

TABLA DE DISPARO

Usar la tabla de Basic Impetus/Impetus y dividir por la mitad las distancias de los mosquetes, con la excepción de los 5U para Impetus (=Zona de Control).

Para Impetus, cualquier unidad T y P&M que no haya llegado al 50% de bajas, puede efectuar un disparo de oportunidad a quemarropa (resolver el disparo antes de la melee, al igual que las reglas de pilum) a cualquier unidad que carga. La carga ha de ser frontal.

Modificador de Mosquete

Se aplica a las unidades PM y a los Tercios. Como la proporción de mosqueteros puede

variar entre las unidades/ejércitos, estas unidades tienen un Modificador de Mosquete (MM).

Este es un modificador (en dados) al disparo.

1:2 ratio o menos: $MM = -3$

1:1 ratio: $MM = -2$

2:1 ratio: $MM = -1$

3 o más a 1 ratio: $MM = 0$

Por cada minus de MM una unidad armada con picas y mosquetes obtendrá un bono a la melee para representar las picas. Por lo que una unidad con MM -2 tendrá un +2 en melee.

Disparo con Pistolas a Quemarropa

Usado por las unidades Trotter. Se representa mediante una tirada de dos dados antes de la melee (de forma similar a la regla de pilum), tanto si cargan, como si son cargados. Esta tirada se permite solo mientras la unidad esté fresca y sólo tras haberse realizado un contacto. Si la unidad es atacada por el flanco/retaguardia, la unidad Trotter no puede disparar.

© 2006-2009 Dadi&Piombo