

# FAQ

## version 1.0

Esto es una recopilación de preguntas y respuestas publicadas en el foro oficial de Ímpetus. Se han recogido y se han traducido lo mejor que se ha sabido. Pese a que las respuestas están dadas por Lorenzo (creador del juego), no dejan de ser una recopilación y una traducción un tanto libre, por ese motivo este documento no es, ni pretende serlo, un documento oficial.

La idea del documento es tener a mano todas las aclaraciones que se hacen en el foro y por algún impedimento, bien sea que no tienes Internet en tu lugar de juego o por no entender el inglés, no puedes acceder a dicha información. (evidentemente es libre y no se puede cobrar por ello)

Este documento pretende estar vivo e ir ampliándose conforme salgan más aclaraciones en el foro, con lo que aquellos que quieran colaborar que se pongan en contacto conmigo vía MP. De hecho aun queda mucho que recopilar y traducir...

Un saludo, Totxo.

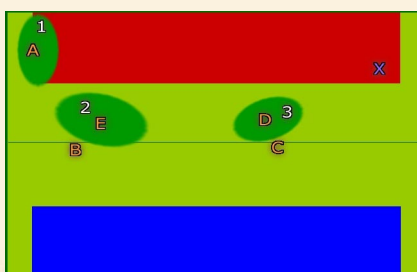
## TERRENO Y DESPLIEGUE

### 1. ¿Qué ocurre cuando los dos ejércitos tienen unidades emboscadas en el mismo sitio?

Se colocan en el mismo sitio (generalmente un bosque) y en melee. Esto ocurre cuando alguna de las dos es relevada. Se colocan una enfrente de otra (no hay ataques en el flanco) y sin bono de Ímpetus. También puede ocurrir 2 unidades vs 1.

### 2. ¿Se pueden desplegar unidades emboscadas en cualquier lado de la mesa siempre que estén fuera de la vista? ¿hay algún límite para la emboscada, como el 50% del total?

El límite es de física. Es difícil colocar más de 2 o 3 unidades en emboscadas. Depende del terreno,



pero en Ímpetus el terreno no es muy grande. Un bosque apenas puede alojar más de 2 unidades, que tienen que estar a más de 5U del borde.

### 3. ¿Se pueden emboscar unidades en la mitad de la mesa del oponente?

Sí. En un posible campo de batalla, donde azul y rojo con las áreas de despliegue y el terreno son bosques, el jugador azul puede colocar una unidad A en el bosque 1. B y E son posiciones correctas, al igual que D. Por supuesto deben estar a más de 5U del borde para estar ocultas. La posición C no sería correcta, ya que desde X se le podría ver.

## INICIATIVA Y ACTIVACIÓN

### 1. ¿Si tengo una unidad no activada y tengo oportunidad de disparo podré realizarlo?

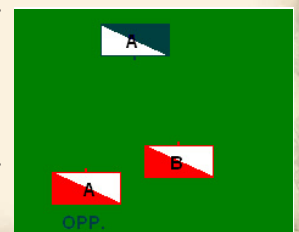
Sí podría disparar si la unidad esta en oportunidad. Pero una Unidad puede reaccionar (disparar) con las mismas acciones que una Unidad colocada en oportunidad ante la presencia de una Unidad enemiga en su ZC. Pero sólo las siguientes, circunstancias:

1) La Unidad enemiga ya se halla dentro, entra o avanza hasta el límite de la ZC con una trayectoria que no permitiese contactar a la Unidad que ejerce dicha ZC.

2) La Unidad enemiga ya se halla dentro, entra o avanza hasta el límite de la ZC y tira, aunque no sea necesariamente contra la Unidad que ejerce dicha ZC.

### 2. Si una unidad enemiga carga contra una unidad amiga, y tengo una unidad en oportunidad a distancia de carga de la enemiga, ¿puedo cargarla antes de que cargue contra la unidad amiga?

No, no puedes usar una carga de oportunidad como reacción a una declaración de carga, solo puedes reaccionar con una contracarga (5.8.1). En este caso la unidad A no es el objetivo de la carga. Si la unidad A estuviese alineada con la unidad B, si que podría reaccionar con una con-



tracarga porque también sería el objetivo de la carga.

**3. Una unidad de Skirmishers mueven para tirar a bocajarro a una FP entrando en su zona de control. La FP declara una carga de oportunidad contra los S. ¿debe pasar un test de disciplina para poder hacerlo? ¿Si los S consiguen desordenar a la FP pueden seguir realizando la carga o al estar desordenados ya no pueden?**

No. 2) Primero la unidad declararía la intención de tirar, la FP declararía como va a reaccionar, y después del tiro la FP reacciona tal y como ha declarado, pero sufriendo los posibles efectos sufridos por el tiro (heridas, desorden,...). Ocurriría lo mismo en el caso de las unidades en oportunidad (5.8.2)

**4. Una CL mueve y entra en la zona de control de una unidad enemiga a la que va a tirar. La unidad enemiga declara que va a efectuar una carga de oportunidad. La CL puede evadir, pero evade después de tirar o se evade sin posibilidad de tirar?**

No se puede entrar en la ZC, disparar y evadirte, sería demasiado fácil. Una evasión solo la puede efectuar una unidad inactiva. Por lo tanto primero se resuelve el tiro y después la melee.

**5. ¿Un comandante da reintentos para ordenar las tropas por activación o por unidades? Ejemplo: La unidad A esta desordenada y no pasa el test de disciplina. Como su comandante es de rango 2, tiene dos reintentos más. Si la unidad B, del mismo mando, también esta desordenada y falla el test, ¿puede tener dos intentos más?**

Sí, la unidad B también se puede beneficiar de los reintentos de su comandante

## MOVIMIENTO

**1. ¿Hacia donde se encaran las unidades que evaden?**

En la misma dirección que tenían antes de la evasión. Es un movimiento recto hacia atrás, sin cambiar encaramiento ni orientación.

**2. ¿Puede evadirse una unidad que no es objeto de una carga si se encuentra en el camino de una unidad cargando? Por ejemplo, quiero cargar contra una unidad enemiga, pero en medio hay una unidad de "skirmishers", ¿puede evadirse?**

Sí, los "skirmishers" pueden evadir. En

muchos casos, el verdadero objetivo de la carga es la unidad que está detrás de los "skirmishers". En este caso, tú puedes declarar que mueves hacia delante y que con este movimiento tu podrías entrar en contacto con los "skirmishers". El jugador enemigo debe decidir si evade o no. La sugerencia es evitar cargas a tropas que pueden evadir, mejor hacer un movimiento doble.

**3. Las unidades Skirmishers, al evadir, ¿se dan la vuelta o hacia donde quedan orientadas? ¿Sí son contactadas por la unidad que las persigue, es un ataque por la retaguardia o por el frente?**

Los Skirmishers cuando evaden quedan encarrados igual que estaban antes de la evasión, es un movimiento recto hacia atrás sin cambiar el encaramiento ni la orientación.

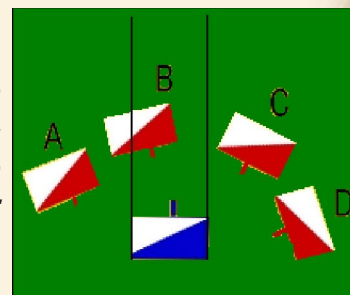
**4. ¿Sería correcto hacer un movimiento con un grupo de -digamos- 4 unidades y luego hacer un segundo movimiento con sólo 2 de ellas? (asumiendo que las que dejamos atrás han finalizado su activación, claro)**

No, no es posible. La razón, tienes que completar un grupo o unidad antes de activar la siguiente. Por la misma razón, si tienes unidades que estaban en grupo y una de ellas se desordena (por lo que ya no esta en grupo) no puedes organizar la unidad y entonces moverte en grupo.

**5. En el manual en castellano dice que una unidad enemiga tiene que comenzar o entrar en la proyección del frontal para poder evadir**

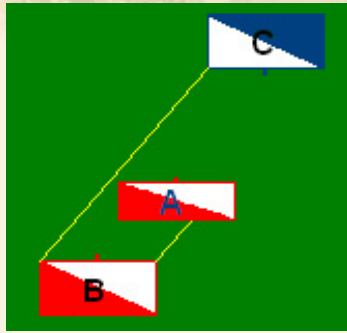
**(5.11.1). Sin embargo en el manual en inglés no deja claro si para evadir tienes que comenzar, entrar o cualquiera de las dos opciones.**

El reglamento en castellano se tradujo más tarde, con lo que introdujeron más explicaciones o se aclararon algunas cuestiones. Una unidad puede evadir si la amenaza es frontal. Se considera amenaza frontal si la unidad enemiga "viene" desde la proyección del frente, sin importar si comienza allí o entra mas tarde. En el gráfico del ejemplo, la unidad azul puede evadir de las unidades B y C, pero no



de las unidades A y D.

**6. Para determinar si las tropas impetuosas se encuentran "Fuera de Control", se usan las mismas reglas de Línea de Visión que en los Tiros.**



Entonces, si una unidad A (digamos Skirmishers) bloquea la línea de visión (como en el tiro, una unidad S puede bloquear hasta 2 unidades) de una unidad impetuosa B a una unidad enemiga C. ¿Qué ocurre? Según las normas no ocurre nada, ya que como la línea de visión esta bloqueada, no queda Fuera de Control.

Enemigo S: Tienes que aplicar las normas en cuanto a la línea de visión, pero ignorar a los S, es decir, no apantallan como ocurre en los tiros, y también se ignoran como objetivos. Si solo hay S a 30U, las unidades impetuosas no pierden el control.

Tropas amigas: También hay que ignorar a las tropas amigas, corriendo el riesgo de efectuar interpenetraciones involuntarias. No queda claro en las reglas, pero es igual que en el tiro indirecto, se ignora la finalidad de la línea de visión.

**7. Una unidad que no es S o FL, en su segundo movimiento entra en terreno difícil. Esta acción desordena dos veces a la unidad, una por movimiento y otra por terreno. ¿Es posible hacer este movimiento si la unidad comenzó ordenada? ¿tiene que terminar desordenada?**

Sí es posible hacer este movimiento. Si en el segundo movimiento entra en terreno difícil, no hace falta que haga un test de disciplina, la unidad termina desordenada.

**8. Una CL o S que esta desordenada, ¿puede mover en oblicuo?**

Las CL y S, como el resto de tropas no pueden mover en oblicuo. La ventaja de estas tropas es que si empiezan ordenados no sufren desorden por hacer este tipo de movimiento, y además lo pueden hacer como grupo, pero una vez desordenados ya no pueden hacer este movimiento. Pero si están en desorden sí pueden mover para atrás.

**9. ¿Las tropas impetuosas pueden ignorar**

**a las tropas que ya están en melee?**

No, se deben unir a la melee.

**10. Si una unidad desordenada pasa el test de disciplina y se ordena. ¿Se considera un primer movimiento y por lo tanto habrá que efectuar otro test para el siguiente movimiento?**

Las unidades que se ordenan gracias a los reintentos de los generales no pueden hacer nada más ese turno. Las unidades que se ordenaron por si mismas pueden efectuar movimientos de la forma habitual.

## TIRO

**1. ¿Es posible tirar a una unidad enemiga cuando tirador y blanco están a más de 5U dentro de un bosque? ¿Cuáles serían los modificadores?**

Si están separadas más de 5U no pueden tirar, ya que dentro de bosques la línea de visión llega a 5U. Pasaría lo mismo si una de las unidades estuviese a más de 5U del borde del bosque y la otra fuera. Sin embargo, si una unidad se encuentra a 5U o menos del borde del bosque y la otra fuera si se podrían tirar. La unidad que esta dentro no tendría penalizadores, mientras que la que se encuentra fuera podría tirar pero sufriendo el modificador de -2 (siempre y cuando este totalmente dentro, no parcialmente), ya que puede ver a la unidad, pero ésta esta protegida por los árboles.

**2. ¿Cuál es el criterio para que una unidad pueda ver y tirar a otra unidad enemiga?**

Tienes que poder trazar una línea desde ambas esquinas (frontales o laterales del lado elegido si el que dispara tiene 360°) de la unidad que tira a 2 esquinas adyacentes de la unidad objetivo sin que éstas se crucen. No puede haber ningún obstáculo en el área formada entre las 4 esquinas. También tiene que haber una pequeña parte del objetivo dentro del arco de tiro (45°).

**3. Una unidad, amiga o enemiga, bloquean la línea de visión?**

Las unidades no bloquean la línea de visión. Pero los requisitos para tirar son más estrictos (6.3.2)

## MELE

**1. ¿Qué ocurre si una unidad no puede completar su movimiento de retirada?**

Sí una unidad puede comenzar la retirada, no

es destruida, aunque retroceda unos pocos milímetros. De todos modos, el enemigo intentará seguirla y contactar con la unidad nuevamente y esta vez no tendrá posibilidad de retroceder en caso de que vuelva a perder la melee.

**2. ¿Puede una unidad en melee intentar reorganizarse?**

No.

**3. Si en un combate de flanco o retaguardia hay un empate, ¿en el siguiente turno se puede usar el modificador de +2?**

No.

**4. ¿Pueden participar unidades de distintos mandos en una misma melée?**

Sí. Normalmente ocurre que una unidad A del mando X, entra en una melée donde la unidad B, perteneciente al mando Y ya estaba envuelta (todavía en contacto debido a un empate). La unidad A, recomenzará la melée y la unidad B (involucrada pero no activada todavía) luchará. Más tarde, en el mismo turno, el mando Y será voluntariamente activado y luchará de nuevo. Quizás, también A luche otra vez, si todavía está en contacto. Así que una unidad siempre puede ayudar a un camarada de un mando diferente, no importa si el mando al que pertenece ya ha sido activado ese turno.

**5. ¿cual es el tamaño máximo de los bloques picas es de tres o cuatro peanas, y en caso de ser tres la primera también da el +1 o el +3 cuando combate?**

El máximo es de 3 peanas. Contra a la infantería, por ejemplo, es +1 para la segunda peana y +1 para la tercera (total +2). La primera peana no cuenta. Contra caballería es +3 y +3 (total +6)

**6. Si una unidad se encuentra desordenada en una melee y tiene que hacer un test de cohesión, se calcula el número crítico y se compara con el resultado en 1d6, si pasa el test pierde un VBU por estar desordenada, pero ¿si falla el test pierde tantos VBU como la diferencia y a parte otro por estar desordenada, o solo se pierde la diferencia entre el resultado y el número crítico?**

Si la unidad esta desordenada y tiene que hacer un test de cohesión, pasa a estar nuevamente desordenada, lo que se traduce en una perdida permanente en el VBU. Hay que tener en cuenta, que si falla el test la unidad

sufrirá tantas heridas permanentes como la diferencia entre el resultado y el número crítico, ese segundo desorden solo se aplica si se pasa el test de cohesión.

**7. Según el 7.6.2, dice que las unidades que empatan en melee siguen en melee en la siguiente fase. Por lo tanto quedan bloqueadas en combate. ¿Qué ocurre si la siguiente unidad activada mueve y contacta con una unidad por el flanco? ¿Se lucha en ese mismo momento? ¿Es la unidad principal la que esta en el frontal y la que apoya la que esta en el flanco? ¿Cómo funciona?**

Si una tercera unidad C entra en melee, donde A y B ya están en contacto, la melee se reinicia. La unidad principal es la que tiene mas frontal contactado con el frontal enemigo, en este caso, la unidad que ya estaba contactada (A). La otra unidad (la que llego mas tarde, C) actúa como apoyo.

Con esta acción se activa A, solo si A no ha sido ya activada (y si pertenece al mismo mando), por lo que A no podrá mover/tirar después de la melee (en el caso de que ya no estén en contacto)

En cualquier caso, A luchará de nuevo cada vez que otra unidad se una a la melee. Y A luchara como unidad principal o de apoyo dependiendo de la posición. Si A aun no ha sido activada este turno, la melee se activará, y A no podrá hacer otras acciones propias.

**8. ¿Los carros pierden el ímpetus si cargan contra picas o lanzas largas al igual que las tropas montadas?**

Sí

## CONDICIONES DE VICTORIA

**1. ¿Hay algún efecto por perder una unidad con un general agregado?**

Si una unidad con un general agregado se pierde (routed) pero no ha obtenido un 6 en el Test de Cohesión, se da por supuesto que el general ha huido del campo de batalla. Se pierde el bono de mando sin ningún efecto más. Sí se obtiene un 6 en el Test de Cohesión con la unidad que contiene al líder, entonces debe comprobar en la tabla y arriesgarse a perder al general con mayores efectos.

**2. Si se desbanda la unidad donde estaba un comandante, ¿Qué pasa con el resto del ejercito, pasan a estar en el mando del**

### **CiC?**

Si la unidad con el comandante se desbanda, el general también se desbanda. Se supone que huye del campo de batalla. La única consecuencia es que no puedes usar el bono del general para la iniciativa. También tienes un -1 a las tiradas de disciplina por estar fuera de mando, pero hay otros efectos para las tropas.