

HOJA DE REFERENCIA RÁPIDA

BASIC IMPETVS

INICIATIVA

2d6 (+2 si el comandante está en el campo de batalla)
 El ganador activa las Unidades/Grupos uno por uno
 Acciones posibles: 1) Mover 2) Disparar 3) Luchar 4) Reagruparse
 Después el perdedor realiza sus acciones.
 Nuevo turno y nueva tirada de iniciativa.

MOVIMIENDO CARROS DE GUERRA

Cada vez que se mueven deben al menos desplazarse la mitad de su V antes de parar o girar.
 Los Carros Ligeros pueden girar hasta 90°
 Los Carros Pesados pueden girar hasta 45°
 No se permiten dos giros consecutivos

DISPARANDO

Procedimiento: tirar los siguientes dados
 VBU + Tabla de Disparo + Modificadores

TABLA DE DISPARO

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

Nº 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
BALLESTA clase A	0/2	-2/0	No
BALLESTA 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
JABALINA	-1/0 (*)	No	No
HONDA	0/1 (*)	No	No
ARTILLERÍA clase A	4	2	0
ARTILLERÍA clase B	3	2	No
ARTILLERÍA clase C	3 (**)	2	0
DIVERSAS ARMAS	0	No	No

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

MODIFICADORES Acumulativos (Nº de dados)

-2 si el que dispara ha movido o moverá este turno
 -1 si el que dispara está Desordenado
 -2 si realiza Fuego Indirecto
 -2 cuando dispara contra Hostigadores, Cab. Ligera y Artillería
 -2 cuando dispara a unidades en el límite del bosque.
 -1 cuando dispara contra Wagenburg. La penalización no se aplica si es fuego Artillero.
 +1 cuando dispara contra Carros de Guerra parados.
 +1 cuando la Artillería dispara contra Picas con una profundidad de dos unidades, o grupos en columna, o Wagenburg.

LIMITACIONES A LOS DISPAROS

Arco de Disparo: 45° (S, T, CM, ART); 360° (CL, CGL, CGP, W)

Prioridades de Disparo

- 1) Enemigo frontal dentro de su alcance (10U)
- 2) Unidad enemiga más cercana en su arco de disparo.
- 3) Otras unidades enemigas dentro de su alcance

PILUM

Lanzado cuando se contacta
 1 D6 si los legionarios cargan
 3 D6 si los legionarios son cargados
MODIFICADORES: -1 si los legionarios están desordenados

MOVIMIENTO

Avanzar o Girar. Girar y Mover = Desordenado

Oblicuo/a los lados/ retroceder = Desordenado, si no CL o S. Estos movimientos no están permitidos para Grupos o Unidades Desordenadas. No puedes contactar con el enemigo por uno de estos movimientos.

MOVIMIENTO Y TERRENO

Terreno Abierto: Sin penalización.

Terreno Quebrado: Desordenado si no son unidades S, FL o T

Terreno Difícil: Sólo como grupos S y FL en columna. Si no: Quedan desordenados y van a media velocidad. No desordenada por dejar el terreno (½V)

Impasable: No se puede atravesar

Carreteras: Aumenta 50% V

Ríos: Desordenan o son impasables

MELEE

Las unidades principales envueltas lanzan D6 = VBU +1 +modificadores

Las unidades de apoyo como arriba pero dividido por 2 redondeando hacia arriba

MODIFICADORES (nº de dados)

+4 para Picas para un segundo apoyo a unidades contra tropas montadas
 +2 para Picas para un segundo apoyo a unidades contra tropas de infantería
 -1 si están desordenados
 +1 defendiendo una colina
 -2 para tropas montadas y picas en terreno quebrado o difícil

DAÑOS

1 punto de Daños por cada 6 o doble 5

Una unidad que sufra Daños debe hacer un Chequeo de Cohesión para comprobar Pérdidas eventuales.

CHEQUEO DE COHESIÓN Y PÉRDIDAS

VBU - PUNTOS DE DAÑO = número crítico

MODIFICADORES: -1 si está Desordenado; +1 si es la unidad del General

Al tirar el dado obtener igual o menos que el número crítico para superar el chequeo quedando desordenada. Si ya estaba desordenada = 1 baja

Si se falla el chequeo la unidad queda desordenada y tendrá una pérdida permanente de puntos en su VBU igual a la cantidad excedida en la tirada.

Un resultado de 1 siempre resulta pasado el chequeo, y un 6 siempre es un fallo. Si fallas automáticamente con un 6 además se pierde 1 VBU.

PÉRDIDA DE UNA MELEE Y RETIRADA

La unidad que más pérdidas permanentes tenga de VBU tras fallar un Chequeo de Cohesión (y no debido a la acumulación de Desordenado) es la unidad que perderá la melee y deberá retirarse.
 Retirada= 1d6 si es Montada, 1d6 dividido por 2, redondeando hacia arriba si es infantería.

PERSEGUIR

CP (Obligatorio) = 1d6
Inf Impetuosa (Obligatorio) = ½1d6 redondeado hacia arriba
Otras tropas con Bonus de Impetus mayor a 0 (pueden elegir):
 1d6 (Montadas) o
 ½1d6 redondeado hacia arriba (infantería)

CONDICIONES DE VICTORIA

Un ejército es vencido cuando al menos el 50% de sus VDT iniciales es derrotado. La derrota de un Ejército se calcula al final de cada turno.

© 2006 Dadi&Piombo

CGP: Carros pesados; CGL: Carros Ligeros; CF: Carros Escitas; CP: Caballería Pesada; CM: Caballería Media; CL: Caballería Ligera
 FP: Infantería Pesada; FL: Infantería Ligera; S: Hostigadores; T: Tiradores; EL: Elefantes; ART: Artillería
 V: Movimiento; VBU: Valor Básico de la Unidad; I: Bonus al Impetus; VD: Valor de Desmoralización; VDT: Valor de Desmoralización Total.