



**1690 - 1740 Variante para Ímpetus**

**por Des Darkin**

**Traducido por J. S. Gelabert**



### 1) INTRODUCCION

Le Roi Soleil no son unas nuevas reglas sino una expansión de las reglas Ímpetus. Le Roi Soleil cubre las guerras que abarcan 1690 - 1740 para utilizar esta expansión necesitarás una copia de las reglas Ímpetus.

### 2) ESCALA.

Le Roi Soleil es un juego de Gran Táctica donde una unidad representa una Brigada (o fuerza equivalente). Una unidad de artillería representa de 12 a 24 cañones. Se recomienda que los jugadores tengan al menos diez unidades por lado para conseguir un sentimiento de las grandes batallas de ese periodo.



### 3) BASES DE LAS TROPAS

Tus tropas tendrán bases como en Ímpetus, pero posiblemente con más profundidad. Bases cuadradas (ejemplo 8x8 cmts para 15 mm) serán perfecta, pero cualquier otro sistema similar no afectará al juego (por ejemplo 8x6). La artillería deberá estar en bases de 40x40 mm para 15mm, 60x60mm para 28mm y 30x30mm para 6mm y 10mm. Con 6mm podemos utilizar bases de 40x40 mm para la infantería y artillería y 20x20 para la artillería.

Los Comandantes de Ejército tendrán bases como las de la artillería (menos profundas si lo prefieres).

### 4) TIPOS DE TROPAS

Para simplificar estos nuevos tipos de tropas están basados en los tipos de tropas de Ímpetus..

### TROPASMONTADAS



**Caballería Pesada (CP)** - Caballería como los Coraceros. Deben perseguir si ganan un combate cuerpo a cuerpo a menos que pasen una Comprobación de Disciplina.  
**Dragones (CM)** - Todos los otros tipos de caballería pesada. Divididos en dos categorías: Naciones con Tácticas de Choque: Suecia, Gran Bretaña, Prusia, Provincias Unidas (Holanda), Dinamarca. Naciones Sin Tácticas de Choque: Todas las otras.  
Nota: En ese periodo había dos tácticas principales utilizadas por la caballería. A) Cargar al contacto. B) Avanzar y descargar las pistolas, y luego acercarse (sin cargar). Los británicos, holandeses y suecos utilizaban la A, mientras que los franceses y otras naciones nunca verdaderamente las utilizaron hasta después de la década de 1720.



**Caballería Ligera (CL)** - Caballería utilizada para exploraciones y pantalla, como, húsares, lanceros, cosacos.

de Tiro, ya que son parte del VBU de una unidad base.

## 5) REGLAS ADICIONALES

### 5.1.0 Tiempo Atmosférico

Después de que el terreno ha sido colocada de acuerdo a las reglas, los jugadores lanzarán 2d6 (uno cada uno) sobre la Tabla de Tiempo Atmosférico.

Tabla de Tiempo Atmosférico

11 - 12 Calor

7 - 10 Buen Tiempo

5 - 6 Después de Llover.

3 - 4 Lluvia

1 - 2 Lluvias Fuertes, nieve, tormenta

Calor - Aplicar un -1 a toda Comprobación de Disciplina requerida para mover más de una fase.

Buen Tiempo - Jugar normalmente.

Después de Llover - El terreno está empapado. Aplicar un -1 a toda Comprobación de Disciplina requerida para mover más de una fase. También aplicar un -1 a todo fuego de artillería a más de 5U (distancia de metralla).

Lluvia - Como el anterior. También aplicar un -2 a todo disparo (no al tiro de artillería en la distancia de metralla).

Lluvia Fuerte,. - Como el anterior. También reducir a la mitad todos los Radios de Mando (Estructura de Mando).



## INFANTERÍA.

**Infantería (FP)** - Hay solo un tipo de infantería regular en este juego: la infantería en orden cerrado.

**Dragones Desmontados (FL)** - Utilizados para exploración, escaramuza y hostigamiento.

## ARTILLERÍA.

### Artillería a Pie (F-Art)

Puede ser Pesada (Art A) 9-12 lbs; Media (Art B) 6 lbs o Ligera (Art C) 3-4 lbs. Los cañones de batallón están incluidos en el VBU de las unidades. La artillería no puede tirar si está en desorden (Silenciada) o está fuera del Radio de Mando (ver estructura de Mando).

### Artillería a Caballo (H-Art)

Es la misma que la artillería a pie, aunque utilizando solo cañones ligeros, pero con mejores capacidades de maniobra/movimiento.

Nota: Típicamente, la artillería es figurativa de la artillería usualmente desplegada por cada lado y representa una combinación de unidades.

Cañones de Batallón: No están representados en la Tabla





## 2.0 Mandos y Líderes

En Le Roi Soleil un ejército está hecho de un número de Mandos. En este periodo, esto está normalmente limitado a un Mando de Ejército y a dos Mandos de Alas. No hay un límite en el número de unidades de cada Mando a menos que esté expresado en el escenario. Todas las unidades deben estar agrupadas en Mandos. Hay tres clases de Líderes: Comandante de Ejército, Comandante de Ala y Comandante de Brigada. Un ejército puede tener hasta dos Comandantes de Ala. Al contrario que en Ímpetus, en Le Roi Soleil los líderes no están normalmente incluidos en las unidades. Los Líderes pueden ser mover hasta 20U en cualquier dirección cuando su Mando está activado. Un Comandante de Ejército puede mover cuando cualquiera de los Mandos esté activado. Los líderes siempre pueden evadirse hacia la unidad amiga más cercana en cualquier dirección que sean cargados, ignorando las rutas que estén bloqueadas por unidades enemigas. No es necesario un movimiento completo. Los líderes no pueden ser un blanco de disparos. Aparte de la iniciativa su papel es mantener a las tropas dentro del radio. Los líderes pueden ser agregados a las unidades. En este caso la unidad tendrá un beneficio durante las Comprobaciones de Disciplina y Cohesión así como para Ímpetus. Si un líder está agregado a una unidad en un combate cuerpo a cuerpo o que ha recibido disparos, en el caso de que salga un 6 durante la Comprobación de Cohesión, el líder agregado deberá volver a lanzar otra vez. Otro lanzamiento de un 6 significa que el comandante es muerto y es eliminado del juego. Los Comandantes de Ala agregados a una unidad, mueven

con las unidades (incluso si ya se han movido este turno) y su Radio es reducido a la mitad.

## 2.1 Estructura de mando y Calidad de los Líderes

Un Comandante de Ejército puede activar a cualquier mando del ejército, siempre que estén en el Radio de Mando.

El Radio de un Comandante de Ejército se puede incrementar por el uso de un Comandante de Ala.

Hay 4 Estructuras de Mando en Le Roi Soleil

Grado	Radio Cmte	Ejército Radio Cmte	Ala Coste De Puntos
Excelente	80	30	30
Bueno	60	30	30
Medio	40	20	15
Pobre	30	15	0

El primer número es el radio del Comandante de Ejército, el segundo es el radio adicional para un Comandante de Ala. Así un comandante de Ejército Medio con un Pobre Comandante de Ala, tiene un Radio de Mando de 55U. Los Comandantes no son iguales y su destreza de liderazgo varía. Los Comandantes de Ejército y los Comandantes de Cuerpo pueden ser:

Grado	Valor Coste	En Puntos
Genio	4	40
Experto	3	30
Aceptable	2	20
Pobre	1	10
Incompetente	0	-10

## 2.2 Importancia de estar dentro del Radio de Mando

Si el Comandante del Ejército está fuera del radio de un mando, luego él puede intentar activar una unidad



pasando una Comprobación de Disciplina. Si la unidad es activada utilizando una Comprobación de Disciplina, la unidad puede mover solo 1 fase de movimiento y luego recuperarse del desorden con un modificador de -1 en la Comprobación de Disciplina. La artillería no puede moverse más de una fase de movimiento y se recupera del desorden con un modificador de -1 en la Comprobación de Disciplina. Si no se pasa la Comprobación de Disciplina, la unidad no podrá moverse, cambiar de frente o probar a recobrase. Solo se permite el Tiro de Oportunidad si la unidad está fuera del Radio de Mando.

### **2.3 Pérdida de un Comandante.**

Los líderes solo pueden ser muertos o heridos si están agregados a una unidad. Si un Líder está agregado a una unidad en un combate cuerpo a cuerpo o a una unidad que ha sido tirada, en el caso de salir un 6 en la Comprobación de Cohesión el Líder agregado deberá lanzar otra vez. Un posterior lanzamiento de un 6 significa que el Comandante ha sido muerto y es eliminado del juego. El Comandante es reemplazado por un bueno líder un turno más tarde. La habilidad del nuevo líder es decidida al azar. 1 = Genio; 2 = Bueno; 3-5 = Medio; 6 = Pobre.

### **3.0 Iniciativa y Activación**

La iniciativa es para el Comandante de Ejército. Lanzar solo un dado para la iniciativa. Si hay un empate la iniciativa va al jugador con el mejor Comandante de Ejército y en el caso de seguir el empate al jugador con mejor Estructura de Mando. Si el empate persistiera lanzar otra vez..

### **4.0 Movimiento**

Las Unidades frescas (no desordenadas) pueden llevar a cabo un movimiento de lado/oblicuo a media velocidad sin quedarse desordenadas. CL puede llevar a cabo un movimiento de lado/oblicuo a toda velocidad sin quedarse desordenada.

### **4.1 Evasiones**

Todas las unidades de caballería pueden evadirse si son cargadas frontalmente. También la artillería enganchada puede evadirse si es cargada. Los Líderes automáticamente se evaden a la unidad amiga más cercana.

Las Grandes Unidades no pueden evadirse.

No se permite evadirse del tiro.

### **4.2 Retirarse**

Todas las unidades de caballería pueden retirarse de un combate cuerpo a cuerpo con la infantería o artillería. Las unidades de caballería pueden retirarse de otra caballería después de pasar una Comprobación de Disciplina. Las Grandes Unidades nunca pueden retirarse. Las unidades Desordenadas pueden retirarse con un ajuste de -1 en la Comprobación de Disciplina

### **4.3 Paso de Líneas (PdL).**

Era una táctica común en este periodo reemplazar las unidades de infantería de la línea con las unidades de detrás. Esta táctica era calificada como Paso de Línea. Si el jugador desea llevar a cabo un Pase de Líneas la unidad que va a ser reemplazada no debe estar en un combate cuerpo a cuerpo o en un atrincheramiento, aldea o pueblo. La unidad debe estar a 5U de la unidad que reemplazará en la línea. Esta unidad debe estar directamente detrás de ella.



La unidad que va ser retirada es colocada inmediatamente detrás de la otra unidad. Ambas unidades llevaran a cabo una Comprobación de Disciplina. Si la unidad que comprueba está desordenada tiene un modificante de -1. Si la unidad falla en pasar la Comprobación está desordenada. Si la unidad está ya desordenada, el efecto no es acumulativo, la llevará a la pérdida de un VBU.



## 5.0 Tiro.

En Le Roi Soleil hay tres tipos de tiro: Tiro de artillería, Tiro de Mosquete y Carabina y Tiro de Pistola re.



## 5.1 Tiro de Artillería

La artillería puede tirar como normal siguiendo la Tabla de Tiro. La artillería puede tirar solo si está en el Radio de Mando. La artillería desordena es considerada "silenciada" y no puede tirar. La artillería (Art B y Art C) puede tirar y mover o mover y tirar como una unidad normal, pero aplicar un -2 para cada fase de movimiento. La artillería pesada (Art A) solo puede mover si está en Radio de Mando. Si mueve y tira, aplicar un -4 para cada fase de movimiento

### 5.11 Tiro de Contra-Batería

Para que una unidad de artillería pueda llevar a cabo Tiro de Contra-Batería, deberá pasar una Comprobación de Disciplina. Aplicar todos los modificadores.

## 5.2 Tiro de Mosquete y Carabina.

El tiro de Mosquete solo es realizado por las unidades de infantería. En Le Roi Soleil hay un número de diferentes tipos de mosquetes. Esos reflejan la cambiante potencia de fuego del mosquete y las diferentes maniobras de tiro utilizadas en el periodo.

Mosquete A	Guerra de Sucesión Española, Tiro por Pelotones (GB, Suecia, Holanda, Prusia)
Mosquete B	Tiro por Salvas, Tiro por Pelotones de todas las naciones no listadas en Mosquete A
Mosquete C	Tiro por Salvas con 1/3 de picas o Tiro por Pelotones en la Gran Guerra del Norte con picas, Dragones buenos
Mosquete D	Tiro por Salvas con 1/2 de picas, Dragones pobres



### 5.3 Tiro de Pistola

Muchas naciones utilizaban las tácticas de no-choque. Las unidades (CM y CL) moverán hacia una unidad enemiga y a corta distancia cada fila descargará sus pistolas. Esas unidades utilizarán esta táctica para provocar la rotura de la cohesión del blanco, y luego acercarse. Esas unidades tendrán menos ímpetus que aquellas naciones que prefieran una verdadera táctica de Choque..

- Naciones con Tácticas de Choque - Suecia, Gran Bretaña, Holanda, Prusia y Dinamarca
- Naciones con Tácticas de No-Choque - Todas las otras.

Las naciones que deseen utilizar el Choque, cargan y utilizan sus pistolas, es tratado igual que el pilum en Ímpetus, lanzar un d6 y un 6, consigue un acierto. La unidad que carga conseguirá el Bono de Ímpetu. Para las unidades que utilicen No-Choque, se lanzan tres d6. Sin embargo, la unidad no conseguirá el Bono de Ímpetu en el combate cuerpo a cuerpo. Las unidades de caballería de Choque o No-Choque que reciban la carga estando estacionarias, lanzar solo 1 d6..

**-1 d6 si la unidad está desordenada.**

En todos los casos, la unidad defensora que es cargada (Caballería, infantería o artillería) llevará a cabo un "Tiro de Oportunidad" o tiro de pistola PRIMERO. La unidad que carga, o unidad que contacta, lanzará para sus pistolas DESPUES de calcular el efecto del tiro de las unidades defensoras. Por lo tanto una unidad de Caballería de Choque que sea desordenada por el "Tiro de Oportunidad" o por las pistolas de los defensores no tendrá lanzamiento para su pistola (1d6 - 1d6 por desordenado = 0 dados).

*Ejemplo: La Brigada de Caballería de Lumley carga a la Brigada del Conde de Zurlauben, (ambas están en buen orden y sin bajas). Lumley carga con éxito y se acerca a Zurlauben. Descargan sus pistolas - la Brigada de Lumley es inglesa y lanza 1d6 (sin efecto) Zurlauben lanza 3d6 y tiene dos "aciertos." Lumley tiene que hacer una Comprobación de Cohesión con los modificadores habituales de distancia, pero falla, pierde 1 VBU y está Desordenado. Lumley ha perdido 1 VBU, así que NO PUEDE reclamar el Bono de Ímpetus porque ya no es una unidad fresca.*

### 5.3 Tiro de Oportunidad

#### 5.31 Tiro de Mosquete

Cualquier unidad de infantería puede tirar a una unidad que la contacta a través de un movimiento normal, de carga o de Persecución, pero solo si es frontal. El Tiro de Oportunidad no está permitido si la unidad es contactada por el flanco o por la retaguardia a menos que la unidad esté en una aldea, pueblo, etc. Lanzar 1d6 para la unidad contactada. Comparar la disciplina con el lanzamiento del dado. El resultado es la distancia desde la cual se calcula el tiro

Disciplina	5U	10U	15U
A	2-6	1	
B	4,6	2,3	1
C	5,6	3,4	1,2

-1 si esta desordenado.

Un resultado modificado de cero significa que el tiro es inefectivo.

Nota: Esta "distancia" no representa la distancia física, sino una combinación de distancia, disciplina y cohesión de la unidad que es contactada. Esta también determinará el modificador a cualquier Comprobación de Cohesión requerido.



### 5.32 Tiro de Artillería

Lanzar 1 d6 para la unidad que es contactada. La artillería desordenada no puede tirar

Disciplina	Metralla-Si	Metralla-No
A	2-6	1
B	3-6	1,2
C	5,6	1-4

### 5.4 Tablas de Tiro

Arma	Quemarropa	Corta	Efectiva	Larga	Extrema
Distancia	5U	10U	15U	30U	60U
Mosquete A	5/6	3/4	0/1		
Mosquete B	4/5	2/3	-1/0		
Mosquete C	3 / 4	1 / 2	-2/-1		
Mosquete D	2 / 3	0 / 1	-3/-2		

Arma	Quemarropa	Corta	Efectiva	Larga	Extrema
Distancia	5U	10U	15U	30U	60U
Art A	4	3	2	1	1
Art B	3	3	2	1	0
Art C	2	2	1	0	na
Art D	2	1	0	na	na

### Modificadores.

- 1 si es caballería/infantería desordenada (Nota: la artillería desordenada está silenciada).
- +2 Si la artillería tira sobre una Gran Unidad.
- +2 tirando sobre el flanco/retaguardia (enfilada). No acumulativo con los modificadores anteriores. No se aplica a blancos en aldeas, etc.
- +2 VBU si es la primera descarga o tirando metralla (5U).
- 2 Tirando sobre fortificaciones (Aldeas, casas y

atrincheramientos son tratados igual como en Ímpetus). Se aplican todos los otros modificadores de Ímpetus (-1 por fase de movimiento, etc.).

### 6.0 Combate Cuerpo a Cuerpo

La caballería de Choque tiene Bono de Ímpetus. La caballería de No-Choque tiene Bono de Ímpetus si contactan a infantería o artillería en terreno abierto. La infantería tiene Bono de Ímpetus si cargan a otra infantería en terreno abierto. La infantería que carga a infantería en aldeas, casa o atrincheramientos no recibe el Bono de ímpetus a menos que sean una Gran Unidad.

### 6.2 Colina Arriba

La caballería colina Arriba no consigue el Bono en combate cuerpo a cuerpo

### 6.3 Artillería en Combate Cuerpo a Cuerpo

La artillería contactada en combate cuerpo a cuerpo no es eliminada sino que lucha. La artillería puede tirar metralla (ver 5.5.4.2) si es cargada frontalmente.

### 6.4 Retirándose después de un Combate Cuerpo a Cuerpo

Las tropas montadas que no ganan un combate cuerpo a cuerpo deben retirarse en desorden 5U + 1d6. La infantería que pierde un combate debe retirarse en desorden. La infantería que está en una aldea, casa o trinchera puede elegir no retirarse pasando una Comprobación de Disciplina. A pesar del resultado la unidad de infantería deberá tener una pérdida adicional de 1 VBU



### 6.5 Persecución

CP debe perseguir si gana un combate cuerpo a cuerpo, a menos que pase una Comprobación de Disciplina. Otras tropas pueden elegir (si no tienen un Ímpetus = 0). Las unidades de infantería pueden seguir solo si ganan en contra de una unidad de infantería

### 6.6 Cargas por el Flanco y la Retaguardia

Todas las tropas estarán desordenadas si son cargadas por el Flanco o la retaguardia. No se aplicarán otros efectos.

### 7.0 Comprobación de Cohesión

Aplicar las mismas reglas de Ímpetus, pero si el ejército tiene un Comandante de Ala, puede probar un relanzamiento una vez por turno, siempre que la unidad esté entre su radio de Mando. Un ejército es derrotado cuando han sido derrotadas unidades por un valor de al menos el 50% del VDT inicial. La guía del ejército se calcula al final de cada turno.



### 8.0 Comprobación de Disciplina

Hay un número añadido de veces de cuando debe llevarse a cabo una Comprobación de Disciplina

- Una unidad de caballería desea retirarse de un combate cuerpo a cuerpo con una unidad de caballería, o infantería retirarse de la infantería
- Una unidad CP desea no perseguir.
- Pasar de Líneas
- Activar una unidad fuera del Radio de Mando.
- La artillería desea llevar a cabo tiro Contra-Batería

En todas las Comprobaciones de Disciplina, si la unidad está fuera del Radio de Mando, tienen un modificador añadido de -1 al lanzamiento.

### 9.0 Grandes Unidades

Toda la caballería puede formar Grandes Unidades. La infantería solo puede formar Grandes Unidades como una formación para asaltar aldeas, pueblos o atrincheramientos.

### 10.0 Aldeas, Pueblos y Trincheras



En ese periodo la importancia de los edificios y atrincheramientos se incrementó de manera espectacular.



### 10.1 Trincheras

Las trincheras cuestan 5 puntos por base. La caballería puede atacar los atrincheramientos pero están automáticamente desordenados. Este desorden ocurre antes de cualquier Tiro de Oportunidad o Combate Cuerpo a Cuerpo.

### 10.2 Capacidad de las Aldeas

Se recomienda que las aldeas tengan la capacidad de solo alojar a una unidad. Sin embargo, los jugadores pueden desear incrementar esta capacidad basados en sucesos históricos, tales como la aldea de Blenheim, la cual finalmente mantuvo a 16 batallones franceses en la batalla.

### 10.3 Aldeas, Fortificaciones y Combate Cuerpo a Cuerpo

Las unidades que defiendan una aldea nunca pueden ser atacadas por al flanco o la retaguardia. Las unidades en fortificaciones de campaña pueden ser atacadas por el flanco o la retaguardia

### 11.0 Listas de Ejército

Las listas de ejército se podrán conseguir vía el enlace y a través del foro de Ímpetus.

### 12.0 Preguntas y Respuestas

Por favor enviadme cualquier pregunta vía el foro de Ímpetus. Intentaré responder lo mejor que pueda.

Finalmente, gracias a Lorenzo Sartori por apoyar esta expansión, a Joe Dever por sus fotos, y a dos colaboradores del foro de Ímpetus highlandbevan y Arcdukek por sus ideas y comentarios. Des – junio - 2010

Traducido por J. S. Gelabert. 2011

New layout – Des Darkin 2011

