



Por Lorenzo Sartori
Version 0.1.4

1. INTRODUCCIÓN

Éste no es un nuevo set de reglas sino una expansión de *Impetus* para las Guerras Napoleónicas. Para usar esta expansión debes tener una copia del reglamento *Impetus*. En un futuro cercano estará disponible una adaptación para el *Impetus Básico*.

2. ESCALA

“Grandeur” es un juego de Gran Táctica, donde una unidad/base representa una Brigada (o una fuerza equivalente). Una unidad de artillería representa entre 12 y 24 cañones.

Para grandes batallas puedes subir de escala donde una unidad equivaldrá a una división y todas las medidas se dividirán por la mitad. “Grandeur” incluirá también reglas a nivel Táctico (nivel de batallón).

3. LAS BASES

Las tropas se colocan en bases igual que en *Impetus*, aunque posiblemente con más profundidad. Serían perfectas bases cuadradas (por ejemplo de 8x8 para 15mm), pero otras medidas, como por ejemplo 8x6, no afectarán al juego. Advierte que como “Grandeur” también incluirá reglas para nivel de batallón puedes utilizar bases pequeñas si vas a querer jugar a ambas escalas (por ejemplo dos de 4x3). La artillería debe empaquetarse en 40x40mm para 15mm, 60x60mm para 28mm y 30x30mm para 6 y 10mm.

Con figuras de 6mm puedes usar bases de 40x40mm para infantería y caballería y de 20x20mm para artillería. Los Líderes de Cuerpo y de Ejército deben colocarse en las mismas bases que la artillería (con menos fondo si se prefiere) y los Líderes de División en bases con la mitad de frente (por ejemplo para 15mm bases de 20x40mm o 20x30mm).

4. TIPOS DE TROPAS

Para simplificar, estos nuevos tipos de tropas están basados en los tipos de tropas del *Impetus* original.

TROPAS MONTADAS

Caballería Pesada (CP)

Caballería de choque como Coraceros, Carabineros...

Deben perseguir si ganan la melé.

Dragones (CM)

Son básicamente Caballería Pesada pero también capaces de explorar.

Caballería Ligera (CL)

La Caballería Ligera se usa para explorar y como pantalla, como los Cazadores, Húsares, Lanceros, Ulanos y Cosacos. Los Cosacos pueden también disparar (ver fuego de escaramuza).

INFANTERÍA (FP)

Sólo hay un tipo de Infantería en este juego: Infantería en Orden Cerrado. Los escaramuceadores no están especificados y son parte de esas unidades proporcionándoles capacidad de escaramuza (fuego de escaramuza). Algunas de las unidades de FP se pueden mezclar con unidades de caballería (FP-MX). Estas Unidades Mixtas obtienen algunos beneficios de la Caballería presente (ver Reglas Adicionales 5,2)

ARTILLERÍA

Artillería a Pie (F-Art)
Pueden ser Pesadas (F-Art A) 9-12 libras; Medias (F-Art B) 6 libras o Ligeras (F-Art C) 3-4 libras. La Artillería no puede disparar si está desordenada (en silencio) o si está fuera del Radio de Mando (ver la Estructura de Mando).
Artillería a Caballo (H-Art)
Es igual que la artillería a Pie pero con mejor capacidad de movimiento y maniobra. Usa solo cañones ligeros o medios.

Sólo están representadas aquí la Artillería de Cuerpo y de Reserva. La Artillería Divisional se considera incluida dentro de las brigadas.

5. REGLAS ADICIONALES

1.0 CLIMATOLOGÍA

Después de colocar el terreno de acuerdo con las reglas los jugadores tiran 2D6 (uno cada uno) y consultar la Tabla de Climatología.

Tabla de climatología

TIRADAS	Resultados
11-12	Calor
7-10	Buena climatología
5-6	Después de Llover
3-4	Lluvia
1-2	Lluvia Densa, nevada, tormenta

-“Calor”. Aplica un -1 a todos los Test de Disciplina realizados por hacer más de un movimiento

-“Buena climatología”. Se juega normalmente.

-“Después de Llover”. El terreno está empapado.

Aplica un -1 a todos los Test de Disciplina que haya que hacer por mover más de una vez en la misma fase. También aplica un -1 al fuego de artillería a más de 5U (distancia de metralla).

“Lluvia”. Como en la anterior. Además aplica un -2 a todos los disparos (excepto a la artillería disparando a distancia de metralla).

“Lluvia Densa, nevada o tormenta”. Como la anterior. Además, divide por la mitad todos los Radios de Mando (Estructura de Mando).

2.0 MANDOS Y LÍDERES

En “Grandeur” un Mando es un Cuerpo. Los ejércitos sin Cuerpos (como los ingleses) se consideran como un único Mando. Las Unidades/Brigadas se agrupan en Divisiones. Contrariamente a *Impetus*, en “Grandeur” los Líderes no están incluidos en las Unidades. Hay tres tipos de Líderes: Comandantes de Ejército, Comandantes de Cuerpo y Comandantes de División.

Un Líder puede mover hasta 20U en cualquier dirección cuando su Cuerpo se active (en el caso del Comandante de Ejército cuando se active uno de los Cuerpos bajo su mando)

Los Líderes de ambos bandos pueden mover hasta 20U en cualquier dirección cuando su Cuerpo sea activado. Los Líderes pueden evadir hacia la unidad más cercana de su bando, sea cual sea la dirección desde la que sean cargados, ignorando las rutas que estén bloqueadas por Unidades enemigas. No es necesario un movimiento completo. Los Líderes no pueden ser objetivo de disparos. Aparte de la iniciativa su función es mantener a las unidades dentro del Radio de mando.

Los Líderes pueden ser asignados a una Unidad. En ese caso la Unidad obtiene un beneficio durante los Test de Disciplina y los Test de Cohesión como en *Impetus*, excepto si es Bravo, en cuyo caso da un +2 en melé y un +2 en los Test de Cohesión. Si un Líder es asignado a una Unidad en melé o que es disparada, si se saca un 6 en la Tirada de Cohesión el Líder debe hacer una tirada (ver 2.3) o, si es Bravo, muere automáticamente.

Los Líderes asignados a una Unidad mueven con la Unidad (incluso si ya han movido durante este turno) y su Radio de Mando se divide por la mitad.

2.1 Estructura de Mando y Calidad de los Líderes

Hay 4 Estructuras de mando en Grandeur

	Radio	Coste
Excelente	80/30	50pts
Bueno	60/30	30pts
Normal	40/20	15pts
Malo	30/15	0 pts

El primer número es el Radio de Mando del Comandante del Ejército, el segundo es el Radio de los Comandantes de Cuerpo y de División.

Los Líderes no son iguales y su capacidad de liderazgo varía. Los Comandantes de Ejército y de Cuerpo pueden ser:

	Liderazgo	Coste
Genio	4	40pts
Experto	3	30pts
Bueno	2	20pts
Malo	1	10pts
Incompetente	0	-10pts

Los Comandantes de División pueden ser:

	Activa si	Coste
Intrépido	3+	10
Cauto	6	5

Puedes sumar 5pts a un Comandante Intrépido para hacerlo "bravo" (ver 2.3).

Si el Comandante de División está fuera del radio del Comandante de Ejército o de Cuerpo, entonces sólo podrá activar su División tras una tirada de dado (ver la tabla anterior).

2.2 Importancia de estar dentro del Radio de Mando.

- Los Comandantes de Cuerpo pueden activarse fuera del radio del Comandante del Ejército, pero sólo tendrán un dado de iniciativa.
- Los Comandantes de División fuera del radio del Comandante de Ejército o de Cuerpo pueden activar su División una vez que su Cuerpo (o Ejército) gana la Iniciativa, pero sólo tras una tirada de dado (3+ si es Intrépido o 6 si es Cauto).
- Las Brigadas fuera del cualquier Radio de Mando no pueden mover más de una vez y se recuperan del desorden con un -1 en el Test de Disciplina.
- La artillería no puede mover más de una vez y se recupera del desorden con un modificador de -1 en el Test de Disciplina. La artillería fuera de Radio de Mando no puede disparar.

2.3 Pérdida de un Comandante

Los Líderes pueden morir o ser heridos sólo si están asignados a una Unidad o si son cargados por una Unidad enemiga. Si son contactados por una Unidad enemiga son automáticamente capturados o mueren.

Si está asignado a una Unidad y ésta saca un 6, si el general es "bravo", entonces ha muerto en acción. Otros Comandantes deben tirar otro dado y si el resultado es otro 6 entonces el Líder es capturado o muerto y se pierde para el resto de la partida.

3.0 INICIATIVA Y ACTIVACION

La Iniciativa es a nivel de Cuerpo, o de Ejército si no hay Cuerpos (por ejemplo los ingleses).

Los Comandantes de Ejército, con la excepción de los ejércitos sin Cuerpos, no tiran para la Iniciativa pero influyen en sus Comandantes de Cuerpo. Los Comandantes de Cuerpo fuera de su radio tiran un sólo dado de Iniciativa.

Si se produce un empate, la Iniciativa es para el jugador con mejor *CinC* (Comandante de Ejército).

En caso de que no se resuelva el empate de este modo, ganará el que tenga mejor Estructura de Mando. Si ambos tuvieran la misma, entonces se vuelve a tirar.

4.0 MOVIMIENTO

Todas las tropas que no estén desordenadas pueden mover de lado u oblicuamente sin quedar desordenadas si lo hacen a mitad de velocidad. La Caballería Ligera puede mover de lado u oblicuo a máxima velocidad sin desordenarse.

4.1 Infantería en Cuadros

Debido a la escala usada en "Grandeur" no hay cambios de formación. De cualquier manera, se considera que las Unidades de Infantería forman automáticamente cuadros o masas cuando sea necesario si una Unidad de Caballería está a 5U o menos de ellas. Las Unidades en cuadro o masa de infantería no pueden escaramucear (ver 5.2) y son más vulnerables al fuego de Artillería. Pueden de cualquier manera mover y cargar, también a la Caballería.

4.2 Evasiones

Todas las Unidades de Caballería pueden evadir si son cargadas frontalmente. También la Artillería puede evadirse de una carga. Los Líderes pueden evadir incluso aunque la amenaza no sea frontal. No está permitido evadir al disparo.

4.3 Destrabarse

Todas las unidades de Caballería pueden destrabarse de Infantería o Artillería. Una Unidad de Caballería sólo puede destrabarse de otra Unidad de Caballería si es más rápida que ella.

5.0 DISPARO

En "Grandeur" hay solo dos tipos de disparo: de Artillería y de Escaramuza.

5.1 Disparo de Artillería

Se dispara normalmente siguiendo la Tabla de Disparo. Sólo se puede disparar si está dentro del Radio de Mando. La artillería desordenada se considera "silenciada" y no puede disparar. Puede mover y disparar o disparar y mover como una unidad normal, pero aplica un -2 por cada movimiento realizado.

5.2 Disparo de Escaramuza

Este disparo sólo puede hacerse por unidades de Infantería que tengan esta capacidad (brigadas apoyadas por escaramuceadores) y por alguna CL, como los Cosacos.

No se puede usar contra Caballería. El disparo de escaramuza sufre un -2 si se usa contra Unidades Mixtas (FP-MX). No puede utilizarse si la Unidad está en cuadro.

5.3 Disparo Automático de Oportunidad

Cualquier Unidad de Infantería que no haya sufrido un 50% de bajas puede hacer disparo de oportunidad a bocajarro ("point blank", resuelve el disparo antes de la melé como en las reglas del *pilum*) a cualquier enemigo que le esté cargando por el frente.

5.4 TABLA DE DISPARO

	5U	10U	15U	30U	50U
Sk A	2	0	-1	No	No
Sk B	1	-2	-3	No	No
Art A	4	3	2	1	0
Art B	3	2	1	2	No
Art C	2	1	0	No	No

Modificadores

-1 para Infantería o Caballería desordenada

+2 si es Artillería disparando a Infantería en Cuadro o en Masa de Infantería.

+2 disparando sobre el flanco o la retaguardia (enfilada). No es acumulativo con el anterior.

-2 si es disparo de Escaramuza contra Unidades Mixtas (FP-MX)

6.0 MELE

Se aplican las reglas generales de *Impetus*, con las siguientes excepciones:

6.1 Bono de impetus

La Caballería sólo aplica su bono de impetus si carga a otra Caballería. La Infantería sólo aplica su bono de impetus si carga contra otra Infantería.

6.2 Terreno Elevado

La Caballería no gana ningún bono por luchar en Terreno más elevado.

6.3 Retirada después de una melé

Las tropas montadas que no ganen una melé deben retirarse en desorden 5U + 1D6.

La Infantería formada en cuadro no se retira si han perdido la melé.

6.4 Persiguiendo

CP debe perseguir si gana una melé. Otras tropas pueden elegir si perseguir o no (siempre que no tengan un ímpetus de 0). Las Unidades de Infantería pueden perseguir sólo si ganan la melé a otra Unidad de Infantería.

6.5 Cargas de Flanco y Retaguardia

Todas las tropas quedan desordenadas si son cargadas por el flanco o la retaguardia. No se aplica ningún otro efecto.

7.0 TEST DE COHESION

Se aplican las mismas reglas de *Impetus*, pero las tropas clasificadas como Élite pueden volver a tirar (una sola vez) los resultados de 5 o 6; las tropas clasificadas como Veteranas pueden repetir (una sola vez) los 6.

8.0 CONDICIONES DE VICTORIA

Un Ejército es derrotado cuando se rompen Unidades por un valor del 50% del VDT. La ruptura del Ejército se calcula al final del turno.

APÉNDICE 1

Reglas para Cuadros

Estas son unas reglas experimentales para dar un sabor más "táctico" usando cuadro en Grandeur.

Un jugador puede poner sus Unidades de Infantería en cuadro cuando las active o como reacción automática (estar en oportunidad no es necesario pero ayuda) cuando son cargadas por Caballería.

En el primer caso poner una Unidad en Cuadro significa que no puede hacer ninguna otra acción, incluso si el cambio de formación falla. Para poner en cuadro a una Unidad ésta debe pasar un test de Disciplina aplicando los siguientes modificadores:

Durante la activación
 -1 si está desordenada
 -1 si está fuera del Radio de Mando

Como reacción a una carga
 +1 por cada movimiento hecho por la Unidad que caga
 -1 si es cargada por el flanco o la retaguardia
 +1 si la Unidad que forma el cuadro estaba en oportunidad

Si se usan estas reglas para formar cuadros, la Caballería puede sumar su bono de Impetus contra infantería que no esté en cuadro. Además la Caballería se desordena automáticamente cuando carga contra cuadro. La Infantería en cuadro ignora los ataques de flanco o retaguardia.

APÉNDICE 2

Tropa	Tipo	M	VBU	I	M	Características	Ptos
Vieja Guardia	FP	5	7	3	A	Sk A, Élite	48
Otra Guardia o Inf. De Élite	FP	5	6	3	A	Sk A, Élite	41
Infantería de Línea	FP	5	4	1	B	Sk A	19
Inf. De Línea veterana	FP	5	5	1	B	Sk A Veteranos	26
Inf. De Línea Conscripta	FP	5	4	1	C	Sk B	12
Inf. Línea Mala (ej. Landwher)	FP	5	4	1	C		9
Caballería Pesada de la Guardia	CP	8	7	3	A	Élite	45
Coraceros /Carabineros	CP	8	6	3	B	Veteranos	31
Caballería Ligera de la Guardia	CL	12	4	1	B	Élite	25
Dragones de la Guardia	CM	10	4	1	B	Élite	23
Dragones	CM	10	4	1	B	(veterano +3 ptos)	18
Húsares	CL	12	3	1	B	Élite	23
Húsares Inf.	CL	12	3	1	B	Veteranos	21
Dragones Ligeros (Ingleses)	CL	12	3	1	B	Veteranos	21
Lanceros	CL	12	3	3	B	Veteranos	20
Ulanos	CL	12	3	3	B		17
Cazadores	CL	12	3	1	B		15
Cosacos	CL	12	3	1	C	Sk B (veter. +3 ptos)	13
Artillería	F Art	6	2	0	B	Art A	20
Artillería F	F Art	6	2	0	B	Art B	15
Baterías a Caballo	H Art	10	2	0	B	Art B	20
Baterías a Caballo	H Art	10	2	0	B	Art C	15

Costes
 Veteranos +3 ptos
 Elite +5 ptos
 SkA +5 ptos
 SkB +3 ptos