

BASIC IMPETUS

Version améliorée - Juin 2008

Créateur: Lorenzo SARTORI
Traduction: Georges ROBLET
Rédaction: Boris RADICI et Sébastien
GRENOUILLAT

1.0 INTRODUCTION

1.1 IMPETUS ET BASIC IMPETUS

Impetus est une règle destinée à simuler, avec des figurines de différentes échelles, les batailles des périodes antiques, médiévales et renaissance.

Basic Impetus (BI) en est une version très simplifiée et gratuite.

L'objectif de **Basic Impetus** est de guider vos premiers pas dans le monde d'**Impetus**, tout en donnant la possibilité de jouer immédiatement avec un plus petit nombre de figurines.

Considérant qu'il s'agit d'un « avant goût » beaucoup des caractéristiques qui forment la base de la règle originale ont été supprimées pour garder un jeu plus fluide et varié.

Les suppléments, les mises à jour et les nouvelles listes sont disponibles sur www.dadiapiombo.com

En cas de doute sur les règles et pour entrer en contact avec la communauté des joueurs vous pouvez vous reporter au forum <http://impetus.forumsland.com/>

Basic Impetus et **Impetus** sont des produits Dadi&Piombo.

1.2 MATERIEL NECESSAIRE

Pour jouer à **Basic Impetus**, vous avez tout d'abord besoin de figurines.

La règle permet l'utilisation de figurines aux échelles les plus communément utilisées pour le jeu d'histoire : 25/28mm, 20mm (1/72^{ème}), 15mm, 10mm, 6mm.

Il faut en outre un certain nombre de dés à six faces (désignés comme dés six), une règle graduée en centimètres et une surface de jeu qui recrée le champ de bataille avec des collines, des rivières, des bois, des villages...

1.2.1 Le champ de bataille

Les dimensions du champs de bataille peuvent varier en fonction de l'échelle des figurines.

A titre indicatif pour le 28mm, la surface idéale est de 180 / 120 cm.

Avec le 6mm, 10mm et 15mm une surface de 120/60 est conseillée.

1.3 SOCLAGE

Pour jouer, les figurines devront être fixées sur des rectangles de carton, de bois, PVC ou autres matériaux rigides nommés socles.

1.3.1 Dimensions des socles

Basic Impetus utilise les mêmes dimensions qu'**Impetus** c'est-à-dire un système de soclage compatible avec les systèmes de jeu les plus répandus.

Le tableau qui suit n'est pas strict en ce qui concerne la profondeur des socles, justement pour permettre l'utilisation des armées déjà prêtes pour d'autres règles.

25/28mm et 20mm(1/72^{ème})

Que ce soit pour l'échelle 25/28mm ou pour le 20mm (1/72) toutes les unités ont un front de 12 cm.

La profondeur peut varier selon le type de troupe.

Wagenburg	16cm (ou plus si nécessaire)
Cavalerie (CP,CM,CL)	8cm
Infanterie Lourde (FP)	4cm (or 6cm)
Infanterie légère (FL) et tireurs(T)	6cm
Tirailleurs (S)	3 or 4cm
Chariots, Artillerie et Eléphants	6cm (or 8cm)

15mm

Avec cette échelle de figurines toutes les unités ont 8 cm de front.

La profondeur peut varier selon le type de troupe:

Wagenburg	8-12cm
Cavalerie (CP,CM,CL)	6cm
Infanterie Lourde (FP)	3cm (or 4cm)
Infanterie légère (FL) et tireurs(T)	4cm
Tirailleurs (S)	2 or 3cm
Chariots, Artillerie and Eléphants	4cm (or 6cm)

Si on préfère, il est possible de socler les figurines en 20mm selon les tailles du 15mm.

Il est possible d'utiliser les socles de 15mm pour les figurines 1/72 (20mm).

10 et 5/6 mm

Il est conseillé de socler les figurines de 10mm ou les figurines de 5 ou 6 mm en divisant par deux les dimensions du 25/28 mm.

Toutes les distances seront calculées comme pour le 15 mm. Au lieu de cela il est possible d'adopter les dimensions du 15mm.

1.3.2 Nombre de figurines par socle/unité

Le nombre de figurines pour chaque socle/ unité est laissé à la discrétion du joueur.

Il faudra tenir compte que l'infanterie lourde (FP) et surtout les piquiers sont représentés en rangs serrés. L'infanterie légère (FL) (en ordre lâche) ou la cavalerie peuvent être représentées par un plus petit nombre de figurines ce qui permettra d'en utiliser moins.

Pour l'artillerie, les éléphants, les chars et les wagenburgs un seul modèle par socle suffit.

Les commandants sont inclus dans l'unité à laquelle ils sont attachés.

1.4 L'UNITE DE MESURE

Afin de mesurer la distance des mouvements, **Basic Impetus** utilise une unité de mesure particulière nommée U. Cette unité correspond à 1

cm si on utilise des échelles 6 mm, en 10mm ou 15mm ou à 2 cm si on joue avec du 20 ou 25/28mm.

1.5 LES MARQUEURS

A **Basic Impetus** l'utilisation de marqueurs est nécessaire pour tenir le décompte des pertes. Vous pouvez réaliser ces marqueurs de différentes façons: utiliser des petites saynènetes ou plus simplement vous pouvez les charger à partir du site www.dadiepiombo.com

2.0 LES TROUPES

2.1 CREATION DE L'ARMEE

Une armée à **Basic Impetus** se compose d'environ 7 à 10 unités regroupées dans un unique commandement, sous les ordres d'un commandant que nous appellerons pour plus de simplicité général.

Sur le site, vous trouverez diverses listes d'armées qui donnent toutes les informations nécessaires pour préparer un grand nombre d'armées pour la période antique, médiévale et renaissance.

2.2 CLASSIFICATION DES TROUPES

La classification des divers types de troupes est établie en prenant surtout en considération leur utilisation tactique. Les combattants peuvent être divisés en deux grandes catégories: les fantassins et les troupes montées.

2.2.1 Les fantassins

Sont considérés comme fantassins:

Les fantassins protégés (infanterie lourde) (FP), Fantassins légers (infanterie légère FL), tireur (T), Skirmisher (tirailleurs S), et artillerie(Art).

Les piquiers et les fantassins avec la longue lance entrent dans la catégorie des fantassins protégés. Ils se différencient par une caractéristique spécifique: les deux annulent le bonus d'impétuosité de la cavalerie adverse et les piquiers bénéficient en outre du bonus de profondeur (voir 7.3).

2.2.2 Les troupes montées

Sont considérées comme troupes montées la cavalerie protégée (cavalerie lourde) (CP), Cavalerie moyenne (CM), et légère (CL), les chars de guerre protégés (CGP), les chars de guerre légers (CGL), les chars à faux (CF), les éléphants (EL), les wagenburg (W).

2.2.3 Wagenburg, chamellerie et éléphants

Sous le terme de "wagenburg", BI désigne les formations de chariots protégés du XV^e siècle. Cette formation fut rendue fameuse par les hussites mais se trouvait aussi dans d'autres armées. Les caractéristiques principales des wagenburgs sont les suivantes :

- 1 Ils sont désorganisés automatiquement chaque fois qu'ils font mouvement.
- 2 S'ils perdent une mêlée ils ne reculent jamais.

3 Ils sont dotés d'armes de tir.

Les chameliers sont équivalents à la cavalerie moyenne ou légère (cela est indiqué dans la liste d'armée).

Ils se comportent de la même façon sauf précision à ce sujet.

Les chameliers bénéficient toutefois d'une caractéristique particulière: ils ne subissent pas le bonus d'impétuosité des troupes montées.

Les éléphants désorganisent automatiquement toutes les troupes montées avec lesquelles ils se trouvent en mêlée, ils ne subissent pas le bonus d'impétuosité des autres troupes montées et ils ne bénéficient pas de ce bonus contre les tirailleurs et les fantassins légers non impétueux.

2.3 LES UNITES

Dans **Basic Impetus** une unité correspond à un socle. Voici un exemple d'unité

Frondeurs des Baléares (S)

M=8 ; VBU=2 ; I=0 ; VD=1 ; Fronde

La lettre S indique qu'il s'agit de tirailleurs (Skirmishers). Le M représente le mouvement exprimé en U: cela signifie que l'unité peut se déplacer d'un maximum de 8 U par tour de jeu.

VBU représente la valeur de base de l'unité, une valeur qui synthétise à la fois le moral et la capacité offensive et défensive de cette unité. Quand la VBU d'une unité est réduite à 0, l'unité part en déroute et est retirée du champ de bataille.

I est le bonus d'impétuosité. Lorsque le bonus d'impétuosité est égale à 0 c'est qu'il s'agit d'un type de troupe qui ne peut contacter volontairement un ennemi.

VD indique la valeur de démoralisation (voir 8.0).

Les notes qui suivent fournissent généralement des indications sur d'éventuelles armes de tir ou le fait qu'il s'agit de troupes impétueuses.

Dans BI, les troupes impétueuses se distinguent principalement des autres par le fait qu'elles poursuivent obligatoirement l'ennemi lorsqu'elles gagnent la mêlée.

2.4 STATUT DES UNITES

Une unité peut être : FRAICHE, EPROUVEE ou en DEROUTE.

Une unité peut être FRAICHE ou EPROUVEE et dans le même temps DESORGANISEE.

2.4.1 Unités fraîches et éprouvées

Une unité est considérée comme fraîche tant qu'elle n'a subi aucune perte de VBU.

A l'exception des chars à faux, seules les unités fraîches peuvent bénéficier du bonus d'impétuosité lorsqu'elles chargent.

Une fois que l'unité a subi des pertes à cause des tirs ennemis ou d'un combat en mêlée, elle est considérée comme éprouvée. Une unité éprouvée se comporte comme une unité fraîche mais elle ne peut plus bénéficier du bonus d'impétuosité.

2.4.2 Unités désorganisées

Une unité peut être désorganisée à cause d'un

mouvement ou à la suite d'un tir ou d'une mêlée. Une unité DESORGANISEE a un modificateur de VBU de -1. Ce malus s'applique en mêlée, au tir et aussi pendant le test de cohésion.

La désorganisation est un malus temporaire et l'unité peut se réorganiser en restant immobile pendant la phase ou elle peut agir.

Donc réorganiser l'unité est considéré comme une action équivalente à un mouvement et entraîne une pénalité au tir.

La désorganisation ne se cumule pas, toutefois une unité qui est déjà désorganisée à cause du mouvement, du tir ou de la mêlée et qui subit à nouveau une désorganisation due au tir ou à la mêlée, subit alors une perte permanente de VBU.

Les Chars de guerre (CGL et CGP) ne peuvent se réorganiser qu'après être restés immobiles.

Les chars à faux ne sont jamais désorganisés.

2.4.3 Unités en déroutes

Quand à la suite des pertes la VBU d'une unité arrive à zéro elle part en DEROUTE et est enlevée de la table. Une unité qui confère le bonus de profondeur à une unité qui part en déroute à la suite d'une mêlée part également en déroute.

2.5 GROUPE D'UNITES

Deux unités ou plus peuvent provisoirement constituer un groupe en ligne et / ou en colonne. Dans le premier cas elles doivent être côte à côte c'est-à-dire en contact par le plus petit côté du socle et avoir le même front.

Dans le second cas elles doivent être l'une derrière l'autre, les coins postérieurs de l'unité qui est devant étant en contact avec les coins antérieurs de celle qui se trouvent derrière.

Un groupe doit être composé uniquement d'infanterie ou de cavalerie. Les skirmishers/tirailleurs (S) font exception à cette règle, ils peuvent former un groupe même avec des troupes montées.

Les wagenburgs, l'artillerie, les chars de guerre et les char à faux ne peuvent faire partie d'aucun groupe même avec des troupes similaires.

Les troupes impétueuses ne forment de groupes qu'avec des troupes impétueuses du même type.

Un groupe se déplace comme s'il était une seule unité, mais une unité qui devient désorganisée cesse de faire partie d'un groupe, et si elle se trouve au milieu d'autres unités, elle peut scinder le groupe comme le maillon d'une chaîne qui se casse.

2.5.1 Grandes unités de piquiers et d'infanterie impétueuse.

A la phase de déploiement, deux unités de piquiers ou d'infanteries impétueuses (FP ou FL) peuvent former une **grande unité** en s'alignant en profondeur (l'une derrière l'autre). Une fois formée la grande unité est immuable. La profondeur ne peut changer

qu'à la suite de l'élimination de l'unité située derrière à cause des pertes subies pendant la bataille.

Si elle est en mêlée ou subie des tirs, c'est toujours la première unité, celle qui est devant qui effectue le test de cohésion, mais c'est l'unité qui est derrière qui accumule les pertes éventuelles jusqu'à ce qu'elle soit éliminée.

On représente ainsi le fait que les vides des premiers rangs sont comblés par ceux des rangs arrières.

Dans tous les cas la désorganisation concerne toute la grande unité qui toutefois (à la différence d'un groupe) reste entière et continue à bénéficier en mêlée du bonus de profondeur tant que l'unité situé au second rang n'est pas éliminée.

La grande unité bénéficie du bonus d'impétuosité tant que l'unité frontale est fraîche. La grande unité part en déroute si elle perd une mêlée à la suite d'une attaque par le flanc ou l'arrière.

2.6 LES COMMANDANTS

Le personnage du commandant et son état-major est physiquement compris dans l'unité à laquelle il est attaché.

Il est donc enlevé si cette unité est enlevée du jeu.

A **Basic Impetus** tous les commandants sont identiques. La présence du général donne un avantage lors de la détermination de l'initiative et lors du test de cohésion de l'unité à laquelle il est attaché.

3.0 LE CHAMP DE BATAILLE ET LE DEPLOIEMENT

3.1 GENERALITES

Comme dans la réalité le champ de bataille de BI devra être représenté par différents éléments de terrain.

Pour le déroulement du jeu il sera nécessaire de délimiter ces éléments par des techniques de modélismes (décors).

Un bois pourra être représenté par une surface sur laquelle on placera quelque arbre qui pourront être déplacés pour permettre de réguler le mouvement des troupes.

Leurs positions réelles importent peu, l'unité qui se trouve dans la surface sera considérée comme étant à l'intérieur du bois avec l'ensemble des effets que cela comporte.

Une unité est considérée comme étant dans un élément de terrain quand au moins la moitié de son socle s'y trouve.

3.2 TYPES DE TERRAINS ET EFFETS SUR LE MOUVEMENT

Pour les mouvements, **Basic Impetus** prend en considération six types de terrain:

1) **Terrain clair**: les plaines et les collines en pentes douces. Toutes les unités peuvent traverser ces éléments sans pénalité de mouvement. Par convention, quand une ligne de crête n'est pas tracée, c'est le point le plus élevé qui indique le centre de la colline.

2) **Terrain inégal** : des terrains caillouteux,

broussailleux, boueux ou des champs cultivés. Seules les unités ou les groupes de tirailleurs, d'infanterie légère et de tireurs peuvent traverser ces éléments sans subir de désorganisation. Les autres troupes sont automatiquement désorganisées et ne peuvent donc se déplacer en groupe. Toutefois sortir de ces terrains n'amène pas de désorganisation (et donc permet de sortir en groupe).

3) Terrain difficile : bois, collines escarpées ou boisées, dunes, zones construites (villages ou abbayes) et champs entourés de haies, marais et étangs. Les unités de tirailleurs et d'infanterie légère peuvent les traverser sans désorganisation et en divisant leur mouvement par deux en unité isolée et en groupe s'ils sont en colonnes. Les autres troupes doivent aussi diviser leur mouvement par deux et en plus elles sont désorganisées.

Quitter ces terrains ne provoquent pas de désorganisation mais ne peut se faire qu'à demi-vitesse. Les dunes ne sont pas des terrains difficiles pour la chamellerie. Ces unités les traitent comme des collines douces.

4) Terrain infranchissable : rochers, grands cours d'eau, lacs et mers.

Dans **Basic Impetus** les zones construites (villes) sont inclusent dans ce type de terrain. Aucune unité ne peut traverser ces terrains.

5) Routes : Elles augmentent le mouvement de 50% et permettent de suivre leurs courbes sans mouvement de roue.

6) Les rivières : à **Basic Impetus** les rivières sont de deux types franchissable et infranchissable. Dans le premier cas les traverser désorganise l'unité, dans le second cas aucune unité ne peut les traverser sous peine de partir en déroute (par exemple en cas de recul).

3.3 TYPES DE TERRAIN ET EFFETS SUR LE TIR ET LE COMBAT

Certains types de terrain peuvent désorganiser les unités (avec pour conséquences un malus de -1 au combat et au tir).

Certaines unités subissent un malus supplémentaire : les montés et les piquiers perdent 2 dés au combat s'ils combattent en terrain difficile ou s'ils combattent contre des troupes qui se trouvent elles-mêmes entièrement en terrain difficile.

Les unités situées en bordure d'un bois (à moins de 3 U du bord de ce terrain) peuvent tirer et être la cible de tirs mais l'unité qui tire sur elle soustrait 2 dés (à son jet de tir).

Dans les terrains inégaux ou difficiles il n'y a que l'infanterie légère (FL) qui bénéficie de son bonus d'impétuosité.

Les collines en pente douce donnent un avantage à ceux qui défendent ou chargent en descendant. Le bonus exprimé en Dés 6 est de 1 et s'applique à

l'unité dont le centre du front est plus près du point le plus élevé de la colline .

3.4 DIMENSIONS ET FORME

Sauf s'il s'agit de reconstituer un champ de bataille précis, la forme des terrains, à l'exception des cours d'eau et des routes, devra avoir une forme grossièrement ovale, ou, dans le cas des zones habitées ou de champs cultivés, plutôt rectangulaire.

Les diamètres ou dimensions maximales ne doivent pas être inférieures à 5U ou supérieures à 20U.

Les rivières n'ont pas de limite de longueur mais doivent éviter des courbes invraisemblables. Une seule rivière est autorisée.

Les grandes étendues d'eau (terrains infranchissables) peuvent couvrir une surface maximale de 20U.

Les routes n'ont pas de limitation particulière, en ce qui concerne la longueur et doivent entrer et sortir par deux côtés opposés de la table de jeu et passer le long ou à travers une zone habitée quand il y en a une. La largeur d'une route ne peut dépasser 4U.

3.5 PREPARATION DU TERRAIN

Les joueurs peuvent s'entendre pour créer le terrain. Sinon voici une procédure pour préparer le champ de bataille.

En premier, les joueurs tirent 2 dés 6 et ajoutent le résultat du tirage au nombre d'unité montées présentes dans leur armée.

Celui qui obtient le plus faible résultat est le défenseur.

Le défenseur place à sa guise 2 à 4 éléments de terrain. Il ne peut placer qu'une seule rivière et une seule zone habitée . Ces deux éléments ne peuvent être placés que si le défenseur tire un 5 ou un 6 sur 1Dé 6 (un tirage par élément).

Quand il a fini, l'attaquant peut éliminer ou déplacer à sa guise un des éléments de terrains présent sur le champ de bataille.

3.6 DEPLOIEMENT

Une fois le terrain préparé, le défenseur déploie toute ses troupes. A son tour l'attaquant fait de même . Ses unités doivent être disposées à au moins 15U de la ligne qui partage en deux le champ de bataille dans le sens de la longueur et aussi à 10U des côtés du terrain.

4.0 INITIATIVE ET ACTIVATION

4.1 SEQUENCE DE JEU

Les unités seront activées selon la séquence de jeu qui divise chaque tour :

- 1 Détermination de l'initiative.
- 2 Le joueur qui a gagné l'initiative active une par une ses unités ou un par un ses groupes d'unités selon l'ordre de son choix.
- 3 Le joueur qui a perdu l'initiative fait de

même.

On ne commence le tour suivant qu'après avoir de nouveau déterminé l'initiative.

4.1.1 Détermination de l'initiative

Les deux joueurs tirent 2 Dés 6 et ajoutent 2 au tirage si le général est encore présent sur le champ de bataille avec son unité. Celui qui obtient le meilleur score gagne l'initiative.

4.1.2 L' Activation des unités par le joueur ayant l'initiative

Le joueur qui a gagné l'initiative active une par une ses unités ou un par un ses groupes d'unités. Les actions possibles sont :

- 1 Faire un mouvement (par unité ou par groupe)
- 2 Tirer (une seule unité à la fois)
- 3 Combattre en mêlée (une unité à la fois)
- 4 Réorganiser (une unité à la fois)

Il est possible de faire un mouvement en premier et de tirer ensuite et vice-versa. Il est possible d'effectuer un mouvement pour contacter l'ennemi, c'est à dire une charge.

Dans ce cas, le mouvement est suivi immédiatement par le combat en mêlée.

Il n'est possible d'activer l'unité ou le groupe suivant que lorsque l'unité ou le groupe précédent a accompli toutes ses actions.

5.0 MOUVEMENT

5.1 GENERALITES

Une unité peut se déplacer au maximum de la valeur de mouvement donnée par la liste d'armée.

5.2 FAIRE UNE ROUE

Une unité (ou un groupe) peut faire un mouvement ou une roue.

Il est tout à fait possible, si elle (ou il) n'est pas déjà désorganisée, de faire une roue en premier et ensuite de se déplacer du reste de son mouvement, mais dans ce cas l'unité sera désorganisée à la fin du mouvement.

La rotation n'est autorisée que vers l'avant (en prenant pour centre l'un des coins avant du socle). La distance parcourue lors de la rotation ne peut dépasser la valeur maximale du mouvement de l'unité. En aucun cas la rotation ne peut dépasser 90°. L'artillerie lourde ne peut faire une rotation supérieure à 45°.

5.3 MOUVEMENTS DE COTES, OBLIQUE ET VERS L'ARRIERE

Une unité (mais non un groupe) peut se déplacer latéralement, ou réaliser un mouvement oblique ou vers l'arrière jusqu' au maximum du mouvement autorisé. Cependant, un tel mouvement cause la désorganisation pour les unités autres que les S et la

CL ou pour les troupes indiquées dans la liste d'armée.

Une unité ne peut entreprendre un tel mouvement si elle est déjà désorganisée.

En outre, il n'est pas permis de contacter un ennemi grâce à un mouvement de ce type.

Le mouvement vers l'arrière peut-être effectué même à l'intérieur de la Z d C d'une unité ennemie. Les unités de S et de CL peuvent effectuer un mouvement vers l'arrière même si elles sont désorganisées.

5.4 MOUVEMENT ET ROTATION DES CHARS DE GUERRE

Les chars de guerre (CGP, CGL et CF) doivent toujours parcourir au moins la moitié de leur mouvement à partir du moment où ils se déplacent, avant de pouvoir s'arrêter ou effectuer une roue. La roue peut-être exécutée dans le même tour et immédiatement à la suite du mouvement (avec pour conséquence la désorganisation). La roue fait partie du mouvement et sera donc déduite entièrement des U de mouvement dont l'unité dispose. La roue peut également être effectuée à l'arrêt. Dans ce cas les CGL peuvent tourner sur place jusqu'à 90°, Les CGP et CF jusqu'à 45°.

Deux rotations consécutives ne sont pas permises.

5.5 ZONE DE CONTROLE

Les unités qui ne sont ni en mêlée ni désorganisées exercent une zone de contrôle correspondant à une surface délimitée par un rectangle ayant pour base le front de l'unité et une largeur de 5 U.

Il n'est pas possible d'exécuter des roues, ou des mouvements latéraux dans la Zone de contrôle d'une unité adverse. Les seuls mouvements autorisés dans la Z d C adverses sont:

1. Se déplacer en droite ligne dans la direction de l'unité qui exerce le contrôle.
2. Faire mouvement vers l'arrière.

Si l'unité qui exerce la Zone de Contrôle ne se trouve pas en face, il est possible de faire quand même un mouvement en ligne droite mais l'unité qui se déplace est alors désorganisée. Ce mouvement n'est pas autorisé si l'unité qui souhaite se déplacer est déjà désorganisée.

5.6 CHARGE

La charge se définit comme le mouvement effectué directement vers l'avant par une unité ou un groupe pour arriver au contact et par conséquent en mêlée avec une unité ennemie.

Si elle n'est pas déjà désorganisée une unité peut faire une roue et charger ensuite mais ce mouvement désorganise l'unité.

5.6.1 Bonus au mouvement de Charge

Une unité peut bénéficier d'un bonus de mouvement pour essayer d'arriver au contact de l'unité adverse.

Pour calculer ce bonus de mouvement on lance un dé 6. La cavalerie bénéficie d'un nombre de U supplémentaires égal au résultat du dé, alors que l'infanterie divise ce résultat par 2 (arrondir à la

valeur supérieure : 1D3).

Si l'unité qui décide d'utiliser le bonus de mouvement de charge ne réussit pas à contacter l'adversaire, elle est immédiatement désorganisée.

5.7 INTERPENETRATION

Il y a interpénétration lorsqu'une unité ou un groupe traverse une unité ou un groupe ami. Il n'est jamais possible de traverser une unité ennemie.

Il n'est pas possible d'interpénétrer une unité qui se trouve déjà engagée en mêlée mais il est possible d'interpénétrer une unité amie pour charger l'adversaire.

Pour effectuer une interpénétration, une unité doit être en mesure de traverser au moins la moitié de la profondeur de l'unité interpénétrée, sauf pour les tirailleurs qui, lorsqu'ils sont traversés, **sont accolés** automatiquement derrière l'unité qui a commencé à les interpénétrer.

Les unités qui peuvent interpénétrer à BI sont les suivantes :

- 1 Les tirailleurs (S) peuvent traverser tous les types de troupes et être traversés par l'ensemble des types de troupes .
- 2 L'artillerie (Art) et les wagenburgs (W) peuvent être traversés par tous les types de troupes.
- 3 La Cavalerie légère (CL) peut traverser et être traversée par la Cavalerie légère (CL), moyenne (CM) et lourde (CP). Toutefois, les listes d'armées peuvent prévoir d'autres cas d'interpénétration.

Des interpénétrations involontaires sont aussi permises, comme par exemple celle qui sont dues à un recul à la suite d'une mêlée.

Quand il s'agit d'un mouvement obligatoire vers l'avant (par exemple le mouvement des chars en mouvement ou de poursuite), l'unité qui doit faire mouvement s'arrête au contact des troupes amies qui sont alors désorganisées, ou éventuellement les traversent, mais seulement si cela lui est permis.

Dans le cas d'un recul, le joueur peut choisir entre l'interpénétration, s'il se trouve dans un des cas cités plus haut, ou un mouvement vers l'arrière qui repousse et désorganise l'unité repoussée.

Il ne faut pas que cette dernière soit en mêlée. Dans ce cas le recul de la première unité est bloqué et l'unité qui stoppe ce mouvement subit toujours une désorganisation.

6.0 LES TIRS

6.1 GENERALITES

Les tirs sont effectués unité après unité, à la discrétion du joueur qui a l'initiative, avant ou après un mouvement éventuel.

Cela doit être fait avant d'activer l'unité suivante, mais le tir n'est pas obligatoire.

6.1.1 Procédure

L'unité qui choisit de tirer définit sa cible (voir 6.3.3 priorités de tir) et lance autant de dés que sa VBU, en tenant compte des modificateurs du nombre de dés donnés par la table de tir et ceux prévus au point 6.1.3.

1. Dans la table de tir, le nombre à prendre en considération est celui qui correspond à l'arme et à la distance de la cible.
2. Le nombre de gauche de la colonne s'applique au tir sur les troupes à pied, celui de droite aux troupes montées

6.1.2 Table de tir

(10U=Courte; 20U=Longue; 50U=Extrême)

N° DE POUR	10U	20U	50U
ARC LONG classe A	0/2	-1/1	No
ARC LONG classe B	0/1	-2/0	No
ARC COURT classe A	0/1	-3/0	No
ARC COURT classe B	-1/0	No/-1	No
ARC COMPOSITE classe A	0/1	-2/-1	No
ARC COMPOSITE classe B	0/1	-4/-3	No
ARC COMPOSITE classe C	-2/0	-4/-3	No
ARBALETES classe A	0/2	-2/0	No
ARBALETES classe B	0/1	No	No
ARMES A FEU PORTATIVES	-1/0	No	No
ARQUEBUSES classe A	1/2	-2/-1	No
ARQUEBUSES classe B	1/2	No	No
MOUSQUET	2/3	-1/0	No
JAVALOT	-1/0 (*)	No	No
FRONDE	0/1 (*)	No	No
ARTILLERIE classe A	4	2	0
ARTILLERIE classe B	3	2	No
ARTILLERIE classe C	3 (**)	2	0
ARMES DE JETS DIVERSES	0	No	No

(*) portée maximale 5 U

(**) portée minimale 5U

La liste d'armée indique le mode de tir utilisé par les unités.

Note Si aucune précision n'est donnée dans la liste d'armée, les arbalétriers, arquebusiers et mousquetaires ne peuvent tirer que s'ils sont immobiles. Ces troupes tirent toujours dans un arc de 45° et non 360° même s'ils sont classés comme CL.

6.1.3 Modificateur au nombre de dés

Les modificateurs du nombre de dés qui suivent sont cumulatifs :

-2 dés si le tireur a fait mouvement ou à l'intention de le faire dans le tour.

La FL et les S équipés de javalots font exception, aucun malus ne leur est appliqué en cas de mouvement.

Par contre ce malus reste valable s'ils se réorganisent et tirent dans le même tour.

-1 si les tireurs sont désorganisés.

-2 pour le tir indirect.

-2 pour les unités tirant contre des S de la CL et Art
-2 pour les unités tirant sur des unités situées à la limite d'un bois.

-1 pour les tirs contre les wagenburgs. Ce malus ne s'applique pas si c'est de l'artillerie qui tire.

+1 pour les tirs contre des chars de Guerre à l'arrêt.

+1 pour l'artillerie qui tire sur des piquiers sur deux

socles de profondeurs, des groupes en colonne ou des wagenburgs.

6.1.4 Dommages infligés

Chaque lancé de dé qui donne un 6 ou un double 5 inflige 1 Dommage. L'unité qui reçoit un ou plusieurs dommages effectue un test de cohésion pour déterminer d'éventuelles pertes. Les dommages, à la différence des pertes ne sont pas définitifs.

6.2 TEST DE COHESION

Chaque fois qu'une unité subit des dommages elle doit effectuer un test dit « de cohésion » le test sert à déterminer d'éventuelles pertes définitives. Dans ce cas l'unité est désorganisée après ce test, même s'il est réussi.

Pour pouvoir passer ce test et ne pas recevoir de pertes définitives, il faut, avec un dé 6, faire un tirage égal ou inférieur au nombre critique qui est le résultat obtenu en otant de la VBU (valeur de base de l'unité, voir 2.3) les dommages subis dans la même phase. Il y a un modificateur au nombre critique de +1 si le commandant est attaché à l'unité et de -1 si l'unité qui teste est désorganisée.

Le nombre critique ne peut jamais être inférieur à 1.

Exemple : une unité avec une VBU de 3 et qui est désorganisée subit 3 points de dommage.

Dans ce cas le nombre critique est 1 et non -1.

Un tirage de 1 est toujours une réussite au test, un tirage de 6 est toujours un échec.

En cas d'échec au test, l'unité subit, en plus de la désorganisation, une réduction définitive de VBU égale au nombre de points du dé en excès [au dessus du nombre critique]: pertes définitives égales au résultat du Dé 6 moins le nombre critique.

Lorsque le nombre critique est égal ou supérieur à 6, l'échec au test ne peut survenir qu'avec un tirage de 6 (6 est toujours un échec). Dans ce cas, la perte de VBU est de 1.

Si la VBU d'une unité est réduite à 0 ou moins, l'unité part en déroute et est immédiatement retirée de la table.

Exemple : une unité de CP avec une VBU de 7 reçoit 4 dommages le général étant attaché à l'unité, le nombre critique est 4.

$7(VBU) - 4 (\text{dommages}) + 1 (\text{Bonus pour le général attaché})$. Le résultat du tirage de dé est 3. Le test est réussi et l'unité est seulement désorganisée. Si un 5 ou un 6 avaient été tiré, le test de cohésion n'aurait pas réussi et l'unité aurait subi, en plus de la désorganisation une réduction définitive de VBU correspondante, soit 1 ou 2 pertes (respectivement pour un 6 ou un 5 au dé).

Autre cas : notre unité de CP avec une VBU de 7 reçoit 1 dommag : le nombre critique est 6. Le résultat du dé est 6, qui est toujours un échec. L'unité voit sa VBU réduite de 1: une perte définitive et est désorganisée.

6.2.1 Panique des éléphants à cause du tir.

L'échec du test de cohésion à la suite d'un tir n'entraîne pas le recul de l'unité défaite comme c'est le cas à la suite de la mêlée.

Font exception à cette règle, les éléphants qui en cas d'échec reculent d'un nombre d'U égal au tirage d'un dé 6. Toutes les unités contactées au cours du recul, qu'elles soient amies ou ennemies bloquent la retraite et subissent une perte définitive de VBU de 1 ou de 2 s'il s'agit d'unités montées, et sont en outre désorganisées.

Au cas ou l'éléphant qui recule rencontre d'autres éléphants, ces derniers après avoir subi les pertes et la désorganisation s'emballent et reculent immédiatement de un dé 6 U de la même façon que le premier éléphant.

6.3 LIMITATIONS DU TIR

6.3.1 Arc de tir

Les T, S, CM et Art tirent dans un arc de 45°. La mesure se fait à partir des coins avant du socle. La cavalerie légère (CL), les chars de guerre (CGP et CGL), et W tirent à 360°. Ce qui signifie qu'ils peuvent à chaque fois décider de quel côté ils tirent. La cavalerie ne peut tirer que lorsque cela est précisé sur la liste d'armée.

6.3.2 Visibilité et mesure

Pour qu'une cible soit visible pour un tir, on doit pouvoir tracer une ligne ininterrompue joignant les deux coins avant du socle de l'unité qui tire à deux coins de l'unité cible.

Aucun obstacle ne doit s'interposer dans la zone ainsi définie en cas de tir tendu (par exemple : arbalète ou arquebuse) La mesure de la distance s'effectue du milieu du front de l'unité qui tire au milieu du côté le plus proche, frontal ou latéral (celui qui est directement le plus proche) de l'unité cible.

Pour les troupes qui tirent à 360°, on ne mesure pas forcément depuis le front de l'unité, mais depuis le côté qui tire. On ne peut jamais tirer sur une unité en mêlée.

6.3.3 Priorités de tir

Une unité qui tire devra choisir ses cibles en respectant les priorités suivantes

- 1 L'unité la plus en face à courte distance.
- 2 L'unité ennemie la plus proche (dans l'arc de tir).
- 3 Tout autre unité à portée de tir.

Cette priorité doit être respectée même si elle empêche d'effectuer un tir à cause des malus. La règle de priorité sera ignorée si la cible prioritaire n'est pas visible ou se trouve en mêlée.

6.4 TIR INDIRECT

Certaines armes de tir peuvent tirer à travers, ou plus précisément, par dessus des troupes amies.

Ce type de tir dit « tir indirect » se fait avec un malus de -2. le tir indirect n'est autorisé que si la distance entre les tireurs et l'unité qui fait obstacle

est inférieure à la distance entre cet obstacle et la cible.

Ce sont les armes à tir courbe comme les arcs, javalots ou frondes qui peuvent utiliser ce type de tir mais non les armes à tir tendu comme les arbalètes, arquebuses ou mousquets.

Les armes de tir comme les mangonneaux, trébuchets ou catapultes utilisent le tir indirect sans malus, mais sont classés dans la table comme artillerie de classe C.

6.5 LANCER DU PILUM

Dans **Basic Impetus**, le lancer du pilum suit une règle particulière qui la différencie par rapport aux autres armes de tir.

Une fois au contact de front avec l'ennemi, une unité de légionnaires (fantassins protégés) armés du pilum a le droit de tirer un certain nombre de dés avant la mêlée .

1d6 si ce sont les légionnaires qui chargent.

3d6 si les légionnaires sont chargés.

Dans tous les cas les légionnaires auront 1 d6 en moins s'ils sont désorganisés. Au cas où deux unités de légionnaires sont contactées (frontalement), l'unité en support ne tire qu'un seul d6 l'unité en support ne tire aucun d6 si ce sont les légionnaires qui vont au contact.

Le lancer du pilum n'est autorisé que si l'unité est fraîche (n'a pas subi de perte)

Le lancer de pilum est simultané lorsque les deux camps sont dotés de pilum ou d'armes assimilées à celui-ci.

Après avoir effectué le lancer, suivi d'un éventuel test de cohésion, on procède à la mêlée proprement dite.

7.0 MELEE

7.1 GENERALITES

Quand deux adversaires ou plus entrent en contact, il se produit une mêlée.

Deux unités ennemies entrent en contact quand le front ou un des deux coins avant du socle d'une unité touche une partie quelconque de l'un des quatre côtés du socle de l'unité ennemie.

Ce mouvement est défini comme une charge, quelque soit la vitesse de l'unité attaquante.

La mêlée sera résolue immédiatement après le contact et donc avant l'activation éventuelle de l'unité suivante.

7.2 DIRECTION ET EFFETS DE L'ATTAQUE

Attaque frontale: Elle se produit quand l'unité attaquante contacte par son front ou un de ses coins avant le front de l'unité ennemie.

Attaque sur le flanc ou l'arrière: il y a une attaque sur le flanc ou l'arrière quand l'attaque provient d'une unité qui part entièrement derrière la ligne prolongeant le front de l'unité chargée.

A l'exception des piquiers de la renaissance une unité contactée sur le flanc ou l'arrière est immédiatement désorganisée.

Si une unité est prise de flanc ou par l'arrière et qu'elle perd la mêlée dans ce cas elle part donc en déroute.

Les wagenburgs (W) ignorent toutes les pénalités provoquées par les attaques sur le flanc ou l'arrière.

7.3 BONUS DE PROFONDEUR DES PIQUIERS ET DES FANTASSINS IMPETUEUX

En mêlée les piquiers bénéficient d'un bonus de 4 dés contre les montés et de 2 dés contre l'infanterie quand ils sont soutenus par une deuxième unité placée derrière eux.

En mêlée les fantassins impétueux (FP ou FL selon les listes d'armée) bénéficient d'un bonus de 2 dés contre l'infanterie quand ils sont soutenus par une deuxième unité du même type placée derrière eux.

Le bonus s'applique même si l'une ou les deux unités sont désorganisées.

7.4 BONUS D'IMPETUOSITE

Le bonus d'impétuosité est un modificateur du nombre de dé qui est attribué à l'unité qui charge au premier tour de la mêlée (ou, de la même façon, chaque fois qu'elle recontacte un ennemi après une poursuite réussie), tant qu'elle est fraîche.

Les troupes montées en bénéficient s'il s'applique chaque fois qu'elle charge tout type d'ennemi à l'exception des éléphants (E), wagenburgs (W), piques, et FP équipés de la longue lance.

L'infanterie n'en bénéficie, s'il s'applique, que contre d'autres unités d'infanteries sauf quelques exceptions précisées dans leurs listes d'armées.

Un bonus d'impétuosité supérieur à zéro indique que les troupes peuvent charger l'ennemi même si ce bonus ne peut s'appliquer parce qu'il est "annulé" par l'adversaire (par exemple pour des piétons chargeant des montés). Les chariots de guerre (CGP, CGL et CF) ne peuvent bénéficier de l'impétuosité s'ils démarrent leur charge à l'arrêt (non lancés).

Les éléphants (E) ne bénéficient pas du bonus d'impétuosité contre les S et la FL non impétueuse.

7.4.1 Arquebusiers et piquiers

Une unité d'arquebusiers ou de mousquetaires tant qu'elle est adjacente à une unité de piquiers, annule le bonus des troupes montées ennemies qui la chargent.

Pour qu'ils soient considérés comme adjacents, il suffit qu'au moins une partie d'un des côtés du socle des tireurs (et pas seulement un coin) soit au contact avec une partie du côté du socle des piquiers.

7.5 AUTRES MODIFICATEURS TACTIQUES

On se souvient qu'en plus des bonus d'impétuosité et de profondeur il existe d'autres modificateurs éventuels décrit précédemment et qui restent applicables.

-1 à cause de la désorganisation

+1 pour la défense d'une colline

-2 pour les montés et les piquiers qui sont en terrain difficile ou qui combattent des troupes situées entièrement en terrain difficile.

7.6 RESOLUTION DES MELEES

La procédure de mêlée est similaire à celle du tir. Les deux unités engagées en mêlée lancent un nombre de dés égale à leur VBU.

On ajoutera à ces dés les éventuels bonus d'impétuosité, de profondeur et les autres modificateurs vus plus haut.

Au cas où ce total serait égal voir inférieur à 0 l'unité engagée en mêlée lancera toujours un dé 6.

à la fin de la mêlée les unités qui ont reçu des Dommages effectuent le test de cohésion comme dans le paragraphe 6.2.

A la différence des résultats dus au tir, si elle échoue au test de cohésion l'unité qui perd la mêlée est en plus obligée de reculer.

Une unité qui est déjà désorganisée (suite à un mouvement, un tir ou une mêlée) et qui reçoit un nouveau résultat de désorganisation du à la mêlée subit aussi une perte définitive de VBU (dans le cas seulement où l'unité ne subie pas de pertes lors du combat).

7.6.1 Perte de la mêlée et recul de l'unité défaite

C'est l'unité qui reçoit le plus de perte de VBU du à l'échec au test de cohésion (et non par accumulation de désorganisations) qui perd la mêlée.

Au cas où chaque camps subit le même nombre de pertes définitives, il y a égalité et les deux unités restent sur place, face à face jusqu'à la phase de mêlée suivante.

Une phase de mêlée pourra suivre dans le même tour si l'une des unités n'a pas encore été activée sinon elle aura lieu au tour suivant.

Les chars à faux (CF) sont éliminés immédiatement si ils ne gagnent pas la mêlée.

L'unité qui perd la mêlée recule sans changer l'orientation de son front, d'une distance en U égal à 1d6 pour les troupes montées et la moitié de 1d6 arrondie au supérieur pour les piétons.

Les wagenburgs (W) ne reculent jamais.

Si l'unité qui recule rencontre des troupes amies qu'elle ne peut traverser en respectant la règle d'interpénétration, elle les repousse et les désorganise (voir 5.7).

L'unité en déroute, si elle n'est pas classée comme S ou CL cause une désorganisation et une perte définitive de VBU à toutes les unités situées même partiellement à 5 U derrière elle dans le prolongement de son recul, si celles ci ne sont pas déjà engagées dans ce même combat.

Dans le cas des éléphants (E) qui reculent toutes les unités, amies ou ennemies rencontrées au cours du recul subissent une perte de VBU définitive, ou 2 pertes s'il s'agit d'unités montées.

Chaque fois que l'éléphant qui recule rencontre d'autres éléphants, ces derniers, après avoir subi les pertes et la désorganisation, s'embalent et reculent immédiatement de 1d6 U de la même façon que le premier éléphant.

7.6.2 Poursuite

La CP et les chars de guerre (CGP, CGL et CF) qui gagnent la mêlée poursuivent obligatoirement et immédiatement de 1d6 U l'unité adverse qui recule ou qui est détruite.

Ceci permet de représenter la poursuite des éventuels fuyards.

Le mouvement de poursuite sera effectué parfaitement en ligne droite, ou éventuellement, au choix du joueur contrôlant l'unité qui poursuit en prenant une direction parallèle à celle de l'ennemi grâce à une rotation gratuite.

L'infanterie impétueuse poursuit obligatoirement de la moitié 1 dé 6 arrondi au supérieur.

L'obligation de poursuivre peut s'appliquer à d'autres en fonction de la liste d'armée.

Les autres troupes qui ont un bonus d'impétuosité supérieur à 0 peuvent décider de poursuivre à chaque recul ennemi mais devront toujours commencer par tirer le dé pour déterminer leur mouvement de poursuite.

Si à la suite de la poursuite, l'unité parvient à contacter à nouveau l'unité ennemi qui recule une autre phase de mêlée a lieu immédiatement.

7.6.3 Combat entre plusieurs unités

Lorsque deux unités ou plus sont en mêlée avec une ou plusieurs unités ennemies, il y a une mêlée multiple.

Dans le cas de mêlées impliquant plusieurs unités il faut déterminer quelles sont les deux unités principales de la mêlée les autres étant alors considérées comme unité en support.

Les unités principales combattent avec la totalité de leur valeur alors que les unités en support apportent une aide qui se traduit par un nombre de dé égale à la moitié de leur VBU (arrondie à la valeur supérieure) modifiée par d'éventuels bonus ou malus.

L'unité qui soutient bénéficie aussi de ces divers bonus tactiques (profondeur, impétuosité) on calcule alors sa valeur totale que l'on divise ensuite par deux, en arrondissant toujours à la valeur supérieure.

On considérera que l'unité principale est celle qui oppose la plus grande partie de son front au front de l'unité ennemie.

Au cas où une unité serait attaquée à la fois sur le front et le flanc par deux unités adverses, c'est l'unité qui attaque le front qui est l'unité principale et l'autre le support.

Une unité peut être employée comme support dans deux mêlées séparées. Toutefois, si elle combat comme unité principale, elle ne peut être en même temps unité en support et encore moins unité principale dans une autre mêlée.

L'unité principale sera la seule à subir des dommages, à passer le test de cohésion et à subir d'éventuelles pertes de VBU. Si elle est obligée de reculer, les unités amies qui la supportent devront aussi reculer.

Si l'unité principale part en déroute, les unités qui la supportent reculent.

Si l'unité principale poursuit les unités qui la supportent ne poursuivent que si elles sont

impétueuses ou classées CP.
Chacune des unités qui poursuivent ou se retirent doivent lancer un dé 6 séparément.

7.6.4 Désalignement obligatoire en mêlée

Dans **Basic Impetus**, il n'est pas prévu d'aligner automatiquement les unités avant d'effectuer la mêlée.

La probabilité de voir se réaliser un tel alignement est faible, même si des joueurs conditionnés par d'autres systèmes de jeux cherchent souvent inconsciemment à conformer la position du front de l'unité avec celle de l'unité chargée.

Si le cas se présente, on tire un dé 6: pour un résultat impair l'attaquant décale le socle d'un minimum vers la gauche pour un résultat pair vers la droite.

Cela implique aussi que de front une unité peut combattre un maximum de deux unités (une principale et l'autre secondaire).

7.6.5 Contact entre des lignes non parallèles

Quand un groupe se déplace à la rencontre de l'ennemi et en contacte au moins une unité, il sera probablement impossible d'obtenir un contact précis et parallèle de tout le groupe avec cette unité ou avec le groupe ennemi dont fait partie cette dernière.

En effet, Impétus ne prévoit pas un alignement automatique de l'unité dans l'hypothèse d'une mêlée. Dans ce cas, la première unité à contacter l'adversaire s'arrête alors que les autres continuent d'avancer dans la limite de leurs mouvements ou jusqu'au contact de la ligne ennemie.

La mêlée a lieu un fois que toutes les unités ont achevé ce mouvement.

7.6.6 Mêlée en plusieurs phases

Dans **Basic Impetus**, il peut se produire plusieurs phases de mêlée dans le même tour, il peut y avoir plusieurs phases de mêlée dans le cas d'une poursuite après la mêlée.

Exemple: A bat B et ce dernier recule. A poursuit et rattrape B, immédiatement ils combattent à nouveau. Dans ce cas il peut même y avoir plus de deux phases de mêlée.

7.6.7 Mêlées multiples en plusieurs phases

Dans le cas de mêlées multiples, une mêlée peut être réactivée quand une nouvelle unité entre en contact avec des unités déjà engagées. Dans ce cas il faut également appliquer les critères qui définissent quelle est l'unité principale et celle en support.

Ce n'est pas forcément l'unité qui réactive la mêlée qui combattra en tant qu'unité principale.

d'armées. La somme de VD d'une armée donne la valeur de démoralisation totale (VDT).

Une armée est défaite quand la valeur de démoralisation totale atteint 50% de la valeur de démoralisation totale calculée avant le début de la bataille. La déroute de l'armée se calcule à la fin du tour.

© 2006-7-8 Dadi&Piombo

8.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque unité possède une valeur de démoralisation (VD). Cette valeur est indiquée dans les listes