

Basic BAROQUE ...

... une extension de Basic Impetus à l'âge Baroque
Version test 0.4

Par Lorenzo Sartori, avec les contributions de Franco Antonelli,
John McLennan, Ken Clark et Ian MacDonald.
Traduction: Boris Radici

1) INTRODUCTION

Ceci n'est pas un ensemble de nouvelles règles mais une extension (en fait une version test en cours de développement) de Basic Impetus (BI) et d'Impetus pour la guerre en Europe de la fin du XVI^e siècle au début du XVIII^e siècle. (Marlborough). Pour jouer cette extension, vous avez besoin des règles de BI/Impetus.

2) SOCLAGE

Dimensions conseillées pour le front des éléments :

25-28mm : 18 cm

15-20mm : 12 cm

10mm : 8 cm (c'est faisable aussi pour du 6mm)

6mm : 6 cm (ou au choix 8 cm)

Le front de l'artillerie **peut** être de 6 cm en 28mm, 4 cm en 20-15-10mm et 2 ou 3 cm en 6mm.

Profondeurs conseillées en 15mm

PM (Piquiers&Mousquetaires) : 4 à 6 cm

Tercios (TE-FP): 12 cm

Tirailleurs (S) et PM de la fin du 17^e s. : 3 cm

Fantassins irréguliers (à l'exemple des Highlanders) : 5 ou 6 cm

GensdArmes (GA-CP), Pistoliers (TR-CP), Cavaliers Légers (CL) et Spahis (SP-CM) : 6 cm

Cavalerie de la fin du 17^e s. : 3 à 4 cm

Reîtres (RE-CP) : 8 à 10 cm (on conseille de former 2 colonnes)

Dragons (DR-FL) : 4 cm ou 8 cm (si les chevaux gardés à l'arrière sont représentés)
Pour les profondeurs des autres échelles, vous référez à BI/Impetus

3) TYPES DE TROUPES

Pour des raisons de simplicité, ces nouveaux types de troupes sont calqués sur ceux de BI/Impetus et pour faciliter la transition, vous trouverez pour chaque type une double abbréviation.

TROUPES MONTÉES

GensdArmes (GA-CP) (Gallopers)

Cavalerie de choc comptant sur leur charge rapide pour défaire l'ennemi. Cavaliers impétueux entraînés à charger au galop, mais utilisant le pistolet et l'épée au corps à corps. Ils doivent poursuivre s'ils remportent la mêlée.

Pistoliers (TR-CP) (Trotters)

Cavalerie équipées de pistolets, typique de la Guerre de trente Ans. Sans utiliser forcément la caracole, ils déchargent très certainement leurs pistolets à bout portant (voir paragraphe 5) avant de rentrer au contact en avançant au trot.

Les cuirassiers (en armure trois-quart) entrent dans cette catégorie.

Reîtres (RE-CP)

Cavaliers qui tentent d'éviter le contact, préférant décharger leurs pistolets en utilisant la caracole. Le tir de pistolets est considéré comme "Armes diverses" sur la table de tir. Ils ne poursuivent pas quand ils remportent la mêlée.

Spahis (SP-CM)

Identiques à la cavalerie moyenne de BI/Impetus. C'est la cavalerie

principalement en service à cette époque dans les armées orientales.

Cavalerie Légère (CL)

La même qu'à BI/Impetus.

Cavaliers et Mousquetaires (HM) (Horse & Muskets)

Certains Pistoliers (TR), comme les Suédois, étaient souvent soutenus par des détachements de mousquetaires qui leur étaient rattaché, constituant ainsi des formations mixtes. On peut représenter ces unités par un seul socle où sont mélangés des cavaliers et des mousquetaires, mais on peut aussi utiliser une unité normale de cavalerie et placer à son contact (sur l'arrière (comme indicateur) un socle de largeur réduite garni de quelques mousquetaires. Ils tirent normalement mais avec un modificateur négatif (voir plus loin).

L'INFANTERIE

Piquiers & Mousquetaires (PM-FP)

Unités mixtes de piquiers et de mousquetaires.

Elles sont assimilées à des FP en tout point mais en plus peuvent tirer.

Les piquiers annulent le bonus d'impétuosité des troupes montées.

Tercio (TE-FP)

Identique à une unité de PM mais considérée comme une grande unité.

En mêlée, il bénéficient du bonus de profondeur des piquiers (voir 7.3).

Les Tercios ignorent le malus d'une attaque sur le flanc ou l'arrière.

Mousquetaires (T)

Unité constituée uniquement d'homme armés de mousquets et donc classée comme T à BI/Impetus.

Certains mousquetaires, comme les Suédois, obéissent à des règles spéciales (voir listes d'armée).

Tirailleurs (S)

Les mêmes qu'à BI/Impetus.

Dragons (DR-FL)

Ils sont classés ici comme de l'infanterie légère avec la faculté de tirer et bénéficiant d'une bonne mobilité.

Ils tirent seulement quand ils sont à l'arrêt.

Artillerie (Art)

La même qu'à BI/Impetus.

Certains PM étaient dotés de canons régimentaires. On peut les représenter par un petit canon inclus sur leur socle, mais en termes de jeu, cela leurs donne simplement un bonus de +1 au tir.

4) TERRAIN

Un nouvel élément de terrain a été ajouté aux précédents : **la haie**. Cet élément de terrain peut être de taille normale et représenter un pré enclos de haies ou une haie simple de longueur équivalente au périmètre du pré ou encore un chemin deux fois moins long, bordé de haies de chaque côté.

Les unités qui combattent à travers des haies perdent leur bonus d'impétuosité.

Pour traverser des haies, les unités doivent effectuer un mouvement entier (du maximum autorisé) et elles terminent désorganisées.

5) REGLES ADDITIONNELLES

a) Mouvements

Mouvements des troupes montés

Toutes les troupes montées peuvent réaliser des mouvement latéraux ou obliques sans être désorganisées. Les Dragons peuvent faire de même.

Retraite

Toutes les troupes peuvent accomplir un mouvement de retraite.

Cette retraite consiste en un déplacement directement sur l'arrière de l'unité, d'un double mouvement entier (l'unité se déplace à double vitesse). L'unité qui

retraite peut traverser n'importe quelles unités amies sur son chemin.

L'unité qui retraite est désorganisée. Si l'unité était déjà désorganisée, elle peut faire retraite en subissant alors une perte définitive en plus de rester désorganisée.

Recul après une mêlée

Les troupes montées qui perdent une mêlée doivent reculer de $5U+1d6$ et sont désorganisées.

Poursuite

Les gendarmes (GA) doivent poursuivre quand ils remportent une mêlée.

Les autres troupes (en dehors de celles dont l'impétuosité est nulle ie $I=0$) choisissent de poursuivre ou pas sauf les Reîtres (RE) qui ne peuvent poursuivre.

Les unités de dragons (DR), Mousquetaires(M), Piquiers& Mousquetaires(PM) poursuivront seulement face à de l'infanterie puisqu'elles ne peuvent, d'elles mêmes, entrer en contact avec des troupes montées (voir point suivant).

Restrictions aux charges

Les DR, M, PM et les unités de Tercio ne peuvent charger des troupes montées (entrer en contact de troupes montées).

Contre-charge

Les contre-charges sont résolues comme à Impetus.

Pour BI la contre-charge n'est autorisée que si l'unité (avec $I>0$) n'est pas désorganisée. Contre-charger une unité ennemie fait qu'on la rencontre à mi-distance de charge en bénéficiant ainsi de du bonus d'impétuosité.

Demi-tour

(Pour BI) Toute unité, non désorganisée, peut réaliser un demi-tour. L'unité termine son demi-tour désorganisée.

Artillerie en mêlée

(Pour BI) L'artillerie contactée en mêlée est retirée du jeu.

b) Tir

La distance du tir est déterminée par une ligne partant du centre de l'unité qui tire et joignant n'importe quel bord de l'unité cible, tout en restant dans un arc de tir de 45° . Les cibles éligibles sont définies par la distance de tir.

Pour BI, les troupes qui se déplacent n'ont qu'une pénalité de -1 au tir au lieu de -2 .

Table de tir

On se servira de la table de tir de BI/Impetus **en divisant de moitié les portées pour les mousquets** à l'exception de la distance "à bout-portant" de $5U$ à Impetus qui correspond à la zone de contrôle.

Pour Impetus, les unités de T et PM qui n'ont pas plus de 50 % de pertes peuvent tirer en opportunité à bout-portant contre une unité ennemie qui les charge (on résout le tir avant d'effectuer la mêlée, comme pour le lancer du pilum). Cette charge doit être frontale.

Modificateur de mousquets

Ces modificateurs s'appliquent aux unités de PM et aux Tercios. Comme la proportion de mousquetaires pouvait varier entre les unités/les armées, ces unités sont gratifiées d'un modificateur de mousquets (MM). C'est un modificateur de tir (en nombre de dés).

Rapport de 1 pour 2 ou moins : $MM = -3$

Rapport de 1 pour 1 : $MM = -2$

Rapport de 2 pour 1 : $MM = -1$

Rapport de 3 pour 1 ou plus : $MM = 0$

Pour chaque dé en moins en MM une unité armée de piques et de mousquets reçoit un dé en plus en mêlée représentant un nombre proportionnellement plus grand de piquiers. Ainsi une unité avec un $MM = -2$ reçoit 2 dé en plus en mêlée.

Tir de pistolet à bout-portant

Cette règle concerne les unités de pistoliers (TR). Ce tir est simulé en lançant 2 dés avant la mêlée (comme le pilum) qu'ils charges eux-mêmes ou qu'ils reçoivent une charge. L'unité dispose de cette capacité de

tir tant qu'elle est "fraîche" et seulement au contact. Une unité de pistoliers ne peut

tirer ainsi si elle est contactée sur le flanc ou l'arrière.

© 2006-2010 Dadi&Piombo