

IMPETUS

(règles de tournoi 2011)

Les règles qui suivent se présentent comme un prolongement du livre de règles et sont recommandées pour l'organisation de tournois. Elles sont destinées également aux joueurs en quête de systèmes de jeu rapides et équilibrés. Cette version comprend aussi quelques règles expérimentales.

RÈGLES POUR TOURNOIS

PÉRIODES HISTORIQUES

Dans un souci d'équilibre, toutes les époques couvertes par Impetus ont été subdivisées en 7 sous-périodes, chacune développée en différents volumes. Il est conseillé aux organisateurs de tournoi de suivre ce découpage et d'élaborer leur tournoi sur des sous-périodes contigües. On peut également envisager des tournois à thèmes.

Sous-période I - Âge de Bronze (Volume 1)

Sous-période II - Âge Classique (Volumes 2, 3, 4, 5, 10)

Sous-période III - Âge Impérial (Volumes 6, 7, 8, 9, 10)

Sous-période IV - Les Âges Sombres (Volumes 11, 12, 13, 14, 15, 22, 29)

Sous-période V - La Féodalité (Volumes 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 29)

Sous-période VI - Le Bas Moyen-Âge (Volumes 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29)

Sous-période VII - La Renaissance (Volumes 30, 31, 32, 33, 34).

Il est conseillé aux organisateurs de tournois d'annoncer 4 mois à l'avance, les périodes jouées lors du tournoi. S'ils ne sont pas découpés en sous-périodes, les tournois devraient s'intituler "Antiques" (sous-périodes I, II & III) ou "Médiévaux" (Renaissance) (sous-périodes IV, V, VI & VII). En 28 mm, les tournois peuvent être ouverts à toutes périodes.

VOLUME

1. L'âge des chariots et du bronze
2. L'âge des hoplites
3. Alexandre le Grand et les Successeurs
4. Rome et l'Italie
5. Rome et le bassin méditerranéen
6. Rome et la fin de la République
7. Rome et l'Empire
8. La chute de Rome
9. Britannia
10. La Chine ancienne
11. Les peuples des steppes
12. Les armées de l'Islam
13. L'âge de Justinien
14. L'âge de Charlemagne
15. L'an mil
16. Les croisades en Terre Sainte
17. La naissance de l'Europe de l'Est
18. L'Espagne Féodale et la Reconquête
19. L'Europe Féodale
20. L'Empire et les Citées état Italiennes
21. L'Empire Mongol

22. L'est lointain médiéval
23. L'Europe du XIV siècle
24. L'Empire Ottoman
25. La Guerre de Cent Ans
26. L'Italie du XV siècle
27. L'Europe du XV siècle
28. La Guerre des Roses
29. L'Inde médiévale
30. L'Inde de La Renaissance
31. La Guerre au Nouveau Monde
32. Les Grandes Guerres d'Italie
33. L'Europe de La Renaissance
34. L'Est lointain à La Renaissance

TERRAIN

a) Tournois 15 mm en 500/400/300 points

Conformément au livre de règles, le Défenseur positionne 2 à 6 éléments de terrain, dont la majorité doit être placée en dehors des zones de déploiement. L'Attaquant peut retirer/déplacer au maximum 2 de ces éléments mais en conservant au minimum 2 éléments de terrain.

Dans le cas où subsistent seulement 2 éléments, l'un au moins doit être placé en dehors des zones de déploiement.

Le Défenseur n'est pas autorisé à placer plus de la moitié (arrondie à l'entier inférieur) des éléments de terrain d'un même type (infranchissable, difficile, inégal, colline), par exemple si le Défenseur pose 5 éléments, pas plus de 2 ne seront des terrains infranchissable ou difficile ou inégal ou des collines.

b) Tournois 28 mm en 300 points

Le Défenseur positionne 2 à 4 éléments de terrain et l'Attaquant peut en retirer/déplacer 1 au maximum. Un seul élément sera alors placé en dehors des zones de déploiement. Le Défenseur n'est pas autorisé à placer plus de la moitié (arrondie à l'entier inférieur) des éléments de terrain d'un même type (infranchissable, difficile, inégal, colline).

Règle sur les **rivières**. Une rivières ne devra pas strictement courir parallèlement à une des largeurs de table.

En 400 points, la rivière doit être positionnée à plus de 40U des bords de table,

En 300 points, en 15 mm, la rivière doit être positionnée à plus de 30U des bords de table,

En 300 points, en 28 mm, la rivière doit être positionnée à plus de 20U des bords de table.

Les organisateurs de tournoi sont encouragés à préparer des éléments de terrain en suffisance pour que les joueurs aient le choix (l'idéal est de disposer de 6 éléments par joueur de 15 mm et 4 par joueur de 28 mm).

DÉPLOIEMENT

Le Défenseur déploie son corps le plus important en premier puis l'attaquant fait de même, viennent ensuite les autres corps dans l'ordre de leurs choix.

SYSTÈME DE POINTS (version 2010)

Quand l'armée ennemie est mise en déroute, le vainqueur remporte un bonus 30 points + 100 points qui correspondent à 100 % des VD de l'adversaire, diminué du pourcentage en VD de ses propres pertes. Le vaincu marque un nombre de point égal au pourcentage de VD des unités qu'il a détruit.

Dans tous les autres cas, les deux joueurs marquent 20 points de bonus + l'équivalent du pourcentage de VD ennemies détruites.

Pour une déroute simultanée des deux armées, chacun marque 70 points.

Toutes les unités qui appartiennent à un corps en déroute sont considérées détruites.

Exemples :

1) A (VDT=34) met en déroute B (VDT=30), en perdant 9 points de VD.

A remporte 30 pts. + 100 moins 26 (le pourcentage de 9 sur 34), soit 104 points.

B gagne 26 points.

2) Même situation mais A perd 15 points de VD pour mettre B en déroute, ce qui représente 44 % de sa VDT (toujours de 34). A gagne : $30 + 100 - 44 = 86$ pts. Et B 86 pts.

3) A(VDT=34) détruit 6 points de VD de B (VDT=30) qui lui détruit 13 points de VD chez A. Aucune armée n'est mise en déroute.

A gagne 20 pts. de bonus + 20 (en %) = 40 pts.

B gagne 20 pts. de bonus + 38 (en %) = 58 pts.

Pour faciliter les décomptes de parties et épargner aux généraux de fatigantes batailles arithmétiques, un tableau de calcul de pourcentages est disponible en téléchargement: <http://www.dadiepiombo.com/scorechart.pdf>

RÈGLES ADDITIONNELLES POUR LES GÉNÉRAUX

GÉNÉRAL DE GÉNIE

Un général de génie peut relancer l'un ou les deux dés du jet d'initiative. Il peut choisir de laisser l'initiative à son adversaire.

Il peut rejouer un des deux dés lors d'un jet sur la "Table de capture ou mort d'un général".

Quand il n'est pas rattaché à une unité il double son rayon de commandement (structure de commandement) pour les unités de son propre corps.

S'il obtient un double 6 lors de l'initiative il devient inébranlable et ne baissera pas d'un niveau sur un éventuel double 1. Autrement, quand il tire un double 1 il devient immédiatement "Expert" et ne peut pas retirer les dés.

GÉNÉRAL CHARISMATIQUE

Un général charismatique peut relancer l'un ou les deux dés du jet d'initiative. Il peut rejouer un des deux dés lors d'un jet sur la "Table de capture ou mort d'un général".

Il donne un bonus de +1 au test de discipline pour la réorganisation des unités qu'il contrôle (l'encouragement qu'il procure compense leur manque d'entraînement). Les autres règles prévues s'appliquent (Livre de règles 2.7.1).

Clarifications à propos des généraux charismatiques (2.7.1) : la perte immédiate d'1 point de VBU à toutes les unités de l'armée s'applique seulement si le général a été perdu à l'issue du test de capture et de mort et non si son unité est simplement détruite.

GÉNÉRAL EXPERT

Un général expert peut relancer l'un des dés du jet d'initiative (pas les deux). Quand il n'est pas le commandant en chef (CenC) de l'armée et qu'il obtient un double 6, il n'est pas promu général de génie ou charismatique mais il est assuré d'être maintenu à son niveau s'il tire un double 1 par la suite. Autrement, quand il tire un double 1, il devient immédiatement "passable" et ne peut relancer de dé.

GÉNÉRAL INCOMPÉTENT

Lors d'un tournoi d'une seule journée, un seul général incompetent peut être joué si le commandant en chef est un général de génie ou charismatique.

GÉNÉRAL LÂCHE

Les généraux lâches ne sont pas autorisés lors des tournois d'une seule journée.

PERSONNAGES

Jeanne d'Arc (Extra Impetus 1) n'est pas autorisée lors d'un tournoi d'une seule journée.

MARCHES DE FLANC (Règle expérimentale)

version 0.2.1

1) Un joueur peut envoyé un ou plusieurs corps effectuer une marche de flanc. Un général incompetent ou le général en chef de l'armée (C-en-C) ne peuvent pas commander un corps en marche de flanc. On ne peut pas envoyer plus de 50 % de son armée (mesurée par la VD) en marche de flanc.

2) Une marche de flanc doit être indiquée sur le plan de bataille avant de le déploiement. Les corps concernés ainsi que le côté (gauche ou droit) où elle a lieu, doivent être précisés.

3) A la fin de chaque tour, le joueur qui a envoyé un corps en marche de flanc jette 2d6 et ajoute le niveau d'initiative du général du corps concerné. Avec un résultat de 12+ la marche de flanc entre en jeu au début du tour suivant. Il faut ajouter au jet de 2d6 un modificateur cumulatif de +1 (+1,+2, +3 ...)après le premier tour.

Si on obtient un double 1 ou un double 6 le général change normalement de niveau. Si le général est médiocre et qu'il devient incompetent, la marche de flanc a failli et ses troupes sont considérées perdues pour l'application des conditions de victoire. Si le double 1 est obtenu avec un général d'un niveau supérieur à médiocre, il change naturellement de niveau et en plus le modificateur cumulatif repart à 0 au tour suivant.

4) Si la marche de flanc réussie, le joueur déploie ses unités, où il le souhaite, dans les 12U du bord de table et à au moins 5U des unités ennemies (mesurer des points les plus proches). Les unités qui n'ont pas la place ou qui ne sont pas déployées sont éliminées.

5) Après le déploiement du corps en marche de flanc, le joueur ennemi peut faire une roue de 90° maximum à ses unités situées dans les 15U de toute unité ennemie sans qu'elles soient désorganisées.

6) Dans le cas où deux corps d'armée ennemis rentreraient dans le même tour sur le même côté, les joueur déploient une par une, à tour de rôle leurs unités en commençant par celui qui a obtenu le meilleur score aux dés (après application des modificateurs). Dans le cas où ils ont obtenu le même score, on les départage avec leur structure de commandement ou on relance les dés s'ils ont la même. Les distances de 12u et de 5U doivent aussi être respectées dans ce cas là.

7) Déterminer ensuite l'initiative comme d'habitude.

RÈGLES SPECIALES POUR LES TOURNOIS D'UNE JOURNEE

Tournois en 15 mm

Dimensions des tables de jeu : 120×180 cm (6×4 pieds) ou 120×90/120×120 (4×3/ 4×4 pieds) en 300 points.

Déploiement avancé : les armées peuvent être déployées à 20U (au lieu de 30U) du milieu de la table.

Nombre de parties : 3 (ou 4).

Durée d'une partie :

- 1h45 (déploiement inclus). Le dernier tour est joué complètement.
- Une autre possibilité est de fixer la limite à 2h mais dans ce cas les dernières actions à être résolues sont uniquement : détermination de l'initiative, tirs (y compris tirs de réaction), mêlées. Les seuls mouvements permis sont des réactions (esquives, poursuites et reculs et ceux conditionnés par la ZOC). Aucun autre mouvement volontaire ne peut être exécuté, y compris les réorganisations.
- L'arbitre avertira les joueurs 30 mn, 15 mn et 5 mn avant la fin de la partie.

Composition des armées en 400 points : 2 à 4 corps d'armée. Le corps le plus important ne doit pas dépasser plus de 60 % de la VDT.

Les minima des listes d'armée sont divisé par deux.

Composition des armées en 300 points : 1 à 2 corps d'armée. Le corps le plus important ne doit pas dépasser plus de 75 % de la VDT.

Les minima des listes d'armée sont divisé par deux.

Composition des armées en 300 points : Dans le cas où un joueur ne joue qu'un seul corps d'armée, il peut déployer tout ou partie de ses unités. Le nombre d'unités qu'il garde pour un déploiement alterné est fixé par le niveau de son général. L'autre joueur fera de même (ou déploiera son premier corps) avant que le premier joueur ne termine le déploiement du reste de ses unités.

Tournois en 28 mm

Budget : 300 points

Dimensions des tables de jeu : 120×180 cm (6×4 pieds)

Nombre de parties : 3 (ou 4).

Durée d'une partie :

- 1h45 (déploiement inclus). Le dernier tour est joué complètement.
- Une autre possibilité est de fixer la limite à 2h mais dans ce cas les dernières actions à être résolues sont uniquement : détermination de l'initiative, tirs (y compris tirs de réaction), mêlées. Les seuls mouvements permis sont des réactions (esquives, poursuites et reculs et ceux conditionnés par la ZOC). Aucun autre mouvement volontaire ne peut être exécuté, y compris les réorganisations.
- L'arbitre avertira les joueurs 30 mn, 15 mn et 5 mn avant la fin de la partie.

Composition des armées en 300 points : 1 à 2 corps d'armée. Le corps le plus important ne doit pas dépasser plus de 75 % de la VDT.

Les minima des listes d'armée sont divisé par deux.

Composition des armées en 300 points : Dans le cas où un joueur ne joue qu'un seul corps d'armée, il peut déployer tout ou partie de ses unités. Le nombre d'unités qu'il garde pour un déploiement alterné est fixé par le niveau de son général. L'autre joueur fera de même (ou déploiera son premier corps) avant que le premier joueur ne termine le déploiement du reste de ses unités.

RÈGLES SPECIALES POUR LES TOURNOIS SUR 2 JOURS

Budget : 500 points (15 mm), 300 points (28 mm)

Dimensions des tables de jeu : 120×180 cm (6×4 pieds)

Nombre de parties : 4.

Durée d'une partie : 3h. Le dernier tour est joué complètement.