

Les changements de BI (Basic Impetus) et *Les petits +*

(Cette liste reprend les principales innovations intervenues dans la V2 de BI dont la version française est parue l'année dernière)

DÉPLOIEMENT

- *Les terrains sont tirés aléatoirement sur une table et alternativement par le défenseur et l'attaquant*
- *Le déploiement est alterné par type de troupe ou par corps d'armée entier pour les grandes batailles*

INITIATIVE

- *Le joueur qui emporte l'initiative peut décider de laisser jouer son adversaire en premier*

MOUVEMENT

- *La vitesse de charge pour les CP1/Hordes guerrières (3H au lieu de 2H) et CP2 H au lieu de 3H)*
- *Demi mouvement latéral sans désorganisation pour la CM et FL (sauf Horde guerrière et Grande Unité)*
- *Le mouvement est réduit à demi-vitesse pour toutes les troupes en terrain difficile*
- *Le demi-tour n'est pas soumis à un test et ne désorganise pas*
- *Les modificateurs au test d'esquive sont basés sur la vitesse relative des unités*
- *Les hordes guerrières éprouvées perdent leur caractère impétueux*

ZOC

- *On ne peut entrer dans une ZOC ennemie que par un mouvement qui autorise le contact*
- *Une unité qui démarre son mouvement dans une ZOC ennemie peut le faire droit devant pour la quitter et ce, sans souffrir de pénalité*

TIR

- *Tir défensif pour les archers (T) chargés de front et les wagenburgs (2D de tir) soumis à un test (3+ longbow A ; 4+) et modificateurs de dés de tir: -1D si Désorganisée et +1D si contre montés. Ce tir est autorisé quand le tireur intervient en support de l'unité qui est chargée.*
- *La CP1 a +1 au test de cohésion contre les tirs (comme la FP)*
- *Un tireur a courte portée subit une pénalité de -1D contre de la CL mais -2D contre des S*
- *Pénalité au tir contre une cible dans un bois -1D*
- *La mesure de la portée d'un tir sur une Grande Unité peut se faire sur le rang avant ou le rang arrière*

COMBAT

- *Les éléphants éprouvés conservent quand même leur Impetus (comme les CF)*
- *Le pilum : 2D en défense et 4D en attaque (contre toujours 2D déf/att pour les autres armes de tirs en mêlée)*
- *Dans les listes, la FL avec VBU=5 peut disposer d'armes de jet en mêlée (2D)*
- *Les Tirailleurs (S) et la CL ayant I=0 peuvent quand même charger des Tirailleurs*
- *Une unité d'infanterie plus haute sur une colline que l'ennemi (ou défendant un village ou la rive d'un cours d'eau) obtient l'avantage d'un +1 au test de cohésion*

CAPACITÉS SPÉCIALES : les As !

Commentaires

Il est intéressant de comparer cette nouvelle version de BI avec la règle complète d'IMPETUS afin de voir quels changements pourraient y être intégrés.

Le tir défensif qui apparaît comme la principale innovation existe en fait déjà à IMPETUS sous une autre forme : ce n'est rien d'autre que le tir d'opportunité. On peut alors considérer cela comme un conseil, pour ainsi dire, à jouer les unités de tireurs (T) : placez-les en opportunité !

La distinction CP1/CP2 apporte de la précision dans cette classe où se retrouvait pêle-mêle les compagnons d'Alexandre ou les chevaliers français de la Guerre de cent ans et peut avantageusement être intégré à IMPETUS (les CP1 profitent notamment du même bonus que les FP quand ils subissent un tir).

De plus, l'apparition de la vitesse de charge pour ces unités qui sont là pour frapper les rend un peu plus efficace et permet aux piétons impétueux qui en bénéficient également d'être plus offensifs (les gaulois sont à nouveau dans la plaine !). En revanche, ces derniers perdent leur caractère impétueux dès qu'ils sont éprouvés. Deux innovations qui pourraient facilement être intégrées également.

Concernant le mouvement, d'autres innovations sont particulièrement intéressantes. C'est le cas du demi-mouvement latéral ou oblique sans désorganisation des FL et T ou encore de la demi-vitesse qui s'applique à tous sans exception dans les terrains difficiles. Cette dernière modification ajoutée à la pénalité de tir réduite à -1D contre des S à la lisière d'un bois rééquilibre un peu l'avantage que les piétons légers tiraient de l'occupation de ces terrains.

Une autre avancée intéressante concernant ces unités, les Tirailleurs (S) peuvent maintenant en découdre en engageant le combat contre leurs homologues ce qui permet d'éviter certaines situations de blocage. Par contre, il eut été plus réaliste d'intégrer dans BI la règle concernant leur dispersion quand ils sont contactés en terrain clair.

Une autre précision intervient pour les S et vient les différencier un peu de leurs homologues montés CL : la pénalité au tir à courte portée est de -1D pour les CL contre -2D pour les S ce qui confortent ces derniers dans leur rôle d'écran aux tirs adverses.

Viennent enfin de petits changements tout autant appréciables au combat. Les Éléphant (El) ne perdent plus leur Impetus quand ils sont blessés. L'avantage de la colline ne s'applique qu'aux piétons et se traduit plus solidement par un +1 au test de cohésion plutôt que par un bonus de combat.

Enfin, une modification importante intervient sur les dés du pilum qui passe de 1D/3D à 2D/4D ce qui le renforce notablement ... un peu trop peut être. Les 2D en attaque peuvent se

comprendre pour mettre le pilum au même niveau que les autres armes de jet de mêlée. Par contre les 4D en défense risquent de le rendre particulièrement meurtrier relevant d'un cran la résistance des légionnaires déjà particulièrement solides (VBU=5 ou 6). Voilà mes impressions sur cette nouvelle version de BI sur laquelle je n'avais pas pris le temps de me pencher sérieusement (bien que j'en ai participé à sa traduction). En conclusion, cette V2 propulse BI et en fait un jeu à part entière vraiment digne d'intérêt qui demeure d'autant plus une excellente introduction à son grand frère IMPETUS et a surtout l'avantage de fournir toutes les listes d'armées (340, comme l'affirme la couverture) ! Ça donne envie !