

DE BELLIS ANTIQUITATIS

Extension pour la période 1500-1900

INTRODUCTION

Ces règles sont conçues pour être une addition à DBA v1.1. Elles n'altèrent pas ces règles mais elles essaient de permettre aux joueurs « antiques et médiévaux » de s'aventurer dans les périodes postérieures sans avoir besoin d'apprendre de nouvelles règles ni de produire des armées nouvelles et nombreuses. La simplicité de l'approche de DBA est conservée. La taille des bases est conçue pour maximiser la compatibilité avec d'autres règles. Comme toujours, les batailles entre armées qui ne sont pas contemporaines ne sont pas recommandées.

Le principe de cette extension est que, jusqu'à la fin du XIXe siècle, les armées en batailles rangées se formaient en général en lignes, en colonnes et en masses et que les portées des projectiles étaient relativement courtes, du fait de la nature des armes ou de l'effet limitant d'importantes quantités de fumée sur la visibilité. Le changement se produit avec l'introduction de la poudre ne dégageant pas de fumée, des chargeurs rapides à changer dans les années 1880 et les adaptations consécutives des tactiques en direction de l'escarmouche et du tir de neutralisation à longue distance, dans lesquelles la majorité des soldats devait montrer un degré d'initiative individuelle encore inconnu. Cela suggère un point de rupture viable entre 1885 et 1915.

TYPES DE TROUPES

Toutes les classes de troupes de DBA sont conservées mais certaines comprennent maintenant des troupes postérieures qui combattaient comme leurs prédécesseurs. Certaines classes nouvelles traduisent des types de troupes postérieurs équipés d'armes à feu.

Les Pistolets (Pi) sont ces cavaliers qui s'appuyaient sur un feu de pistolets en masse à partir de formations profondes et tournoyantes (tactique de la caracole) ou ceux qui tiraient avant de charger à fond. 4 fig. par élément profond de 30mm.

Les Dragons (Dr) représentent tous les hommes montés mais principalement entraînés à tirer démontés avec des armes à feu (ou parfois des arcs) et ils sont donc classés comme des troupes à pied. Les Dragons tirent à distance. 3 dragons à pied et 1 cheval (monté ou tenu) par élément profond de 40mm.

Autre possibilité : monter un cheval sur une base de 40mmx20mm et le placer temporairement derrière un élément correctement équipé.

Les Tireurs (Sh) représentent tous les fantassins qui tirent aux ordres avec des armes à feu dépourvues de baïonnettes, en grosses formations, seuls ou flanqués de piquiers. Ils peuvent se déplacer et tirer chaque « bond ». 3 ou 4 fig. par élément profond de 20mm.

Les Mousquets (Ms) couvrent toutes les troupes à pied régulières de type européen en ordre serré et tirant des volées entre la fin du XVIIe siècle et la fin du XIXe siècle, combattant en lignes et en colonnes avec des fusils lisses (ou parfois rayés), tous disposant de baïonnettes pour se défendre contre les troupes montées. La présence de tirailleurs ou de canons régimentaires est prise en compte. En combat rapproché, les Mousquets bénéficient d'un rang de soutien arrière de Mousquets, pour représenter les formations en colonnes d'attaque ou en carrés. Certains Mousquets en début de période peuvent inclure des fig. armées de piques. Les colonnes d'attaque ne doivent être permises que lorsqu'elles sont historiquement justes. 4 fig. par élément profond de 20mm.

Les Jägers (Jg) sont des fantassins, souvent équipés d'armes rayées, qui, comme les Psiloï et les Auxiliaires, combattaient en formation lâche ou dispersée mais qui tiraillaient à distance et avec une

certainne précision. Certaines troupes peuvent être déployées soit comme Jägers soit comme Mousquets et sont indiquées sous la forme Jg/ms. 2 fig. par élément profond de 20mm.

Les Fusils (Rf) sont les successeurs des Mousquets et des Jägers à partir de la moitié du XIXe siècle capables de tirer des volées, montrant de l'initiative individuelle et opérant en terrain difficile autant qu'à découvert. Ils ont en général des armes rayées. Les tirailleurs sont pris en compte. Ils bénéficient d'un soutien arrière d'un rang de Fusils en combat rapproché. 3 ou 4 fig. par élément profond de 20mm.

Les Canons (Cn) sont les pièces d'artillerie à poudre du XVIIe siècle et d'après, qui avaient des affûts allégés, des munitions standardisées et des attelages efficaces. Les Canons sont basés et combattent comme l'Artillerie. Ils bénéficient d'une portée maximale améliorée et d'une efficacité supérieure à courte portée. L'artillerie rayée de la moitié du XIXe siècle était employée tactiquement comme l'artillerie lisse et elle n'est donc pas différenciée.

Autre artillerie :

Traitez les roquettes indiennes comme des Archers, les roquettes Congreve comme de l'Artillerie mais avec les facteurs des Archers et les premières mitrailleuses comme des Cannons mais avec les facteurs des Fusils. Tous les autres types d'artillerie utilisent les facteurs et les restrictions de l'Artillerie.

Mouvement (pas) et facteurs de combat (portées entre parenthèses)

Type de troupe	terrain dégagé	terrain difficile	vs troupes		
			route	à pied	
Archers (200p)	300	300	400	+2	+4
Artillerie (500p)	200	interdit	300	+4	+4
Auxiliaires	300	300	400	+3	+2
Canon (1000p)	200	interdit	300	+4	+4
Cavalerie	400	200	400	+3	+3
Cavaliers légers	500	200	500	+2	+2
Chameaux	300	200	400	+3	+4
Chars à faux	400	200	400	+4	+4
Chariots de guerre	200	interdit	300	+4	+5
Chevaliers	300	200	400	+3	+4
Domestiques de camp				+1	+1
Dragons (200p)	400	300	400	+2	+2
Eléphants	300	200	400	+4	+5
Fusils (400p)	300	300	400	+4	+5
Guerriers	200	200	400	+3	+2
Jägers (300p)	300	300	400	+2	+2
Lames	200	200	400	+5	+3
Lances	200	200	400	+4	+4
Mousquets (200p)	200	200	400	+4	+4
Piques	200	200	400	+3	+4
Pistolets	300	200	400	+3	+3
Psiloï	300	300	400	+2	+2
Tireurs (100p)	200	200	400	+4	+4

Elément isolé ou en tête de colonne et franchissant une rivière : 100p

SOUTIEN ARRIERE

En combat rapproché, les Piques ajoutent +3, les Mousquets +2 et les Lances, les Tireurs, les Fusils, les Guerriers ou les Pistolets +1 s'ils sont soutenus par un autre élément de même type contigu derrière et orienté dans la même direction et s'ils ne sont ni en terrain difficile, ni à l'attaque d'un Camp, ni pris pour cible ou s'ils viennent juste de contacter de Archers, de l'Artillerie ou des Canons.

Les Tireurs, les Mousquets ou les Fusils ne peuvent pas revendiquer ce soutien s'ils viennent juste de contacter des troupes montées.

Les Lances ou les Lames combattant des troupes montées ou attaquant un Camp ajoutent +1 s'ils sont soutenus par un élément de Psiloï.

FACTEURS TACTIQUES

+2	Domestiques de camp ou autre troupe à pied occupant un camp
+1	Tireurs juste contactés par des troupes montées mais flanqués ou soutenus par des Piques
+1	élément du général en combat rapproché ou pris pour cible
+1	plus haut ou défendant une rivière (sauf à un gué ou un pont) en combat rapproché
-1	à découvert et pris pour cible par des Canons à moins de 300 pas, par des Fusils ou des Jägers
-1	par flanc débordé et/ou par élément ennemi au contact d'un flanc ou de l'arrière par 2e ou 3e élément appuyant un ennemi qui tire Un camp n'a pas de flanc et ne peut être débordé que par des Archers.
-2	toute troupe (sauf Les Auxiliaires, les Dragons, les Jägers, les Fusils ou les Psiloï) en terrain difficile hors-route ou sur route troupe montée au contact d'un ennemi en terrain difficile hors-route ou sur route

RESULTATS DES COMBATS

Si le total est égal à celui de l'ennemi :

Chars à faux	Détruits
--------------	----------

Si le total est inférieur à celui de l'ennemi mais supérieur à sa moitié :

Eléphants	Détruits par les Psiloï, les Auxiliaires, les Cavaliers légers, l'Artillerie, les Jägers, les Fusils, les Canons ou en terrain difficile. Sinon ils reculent.
Chars à faux	Détruits
Chevaliers	Détruits par les Eléphants, les Chars à faux ou les Cavaliers légers ou par les Archers, les Fusils ou les Canons qu'ils viennent juste de contacter ce "bond" ou s'ils sont en terrain difficile. Sinon ils reculent.
Autre troupe montée	Détruites par les Canons ou les Fusils qu'ils viennent juste de contacter ou s'ils sont en terrain difficile. Sinon ils reculent.
Dragons	Détruits par les Chevaliers, les Chars à faux ou les Fusils en terrain dégagé ou par les Guerriers. Sinon ils fuient de 600 pas.
Tireurs	Détruits par toute troupe montée au contact ou par des Fusils en terrain dégagé ou par les Guerriers. Sinon ils reculent.
Lames	Détruits par les Chars à faux ou les Fusils en terrain dégagé ou par les Guerriers.

	Sinon ils reculent.
Piques, Lances	Détruits par les Chevaliers, les Pistolets, les Fusils ou les Chars à faux en terrain dégagé ou par les Guerriers. Sinon ils reculent.
Auxiliaires	Détruits par les Chevaliers en terrain dégagé. Sinon ils reculent.
Archers	Détruits par toute troupe montée au contact. Sinon ils reculent.
Guerriers	Détruits par les Eléphants, les Chevaliers, les Fusils ou les Chars à faux en terrain dégagé. Sinon ils reculent.
Psiloï, Jägers	Détruits par les Chevaliers en terrain dégagé. Sinon ils reculent.
Mousquets, Fusils	Détruits par les Chevaliers ou les Chars à faux en terrain dégagé ou par les Guerriers. Sinon ils reculent.
Artillerie, Canons	Détruits au contact. Sinon ils reculent.
Chariots de guerre	Détruits par l'Artillerie, les Canons ou les Eléphants.
Domestiques de camp	Abandonnent le camp et fuient.

Si le total est inférieur ou égal à la moitié de celui de l'adversaire :

Cavaliers légers	Détruits par des troupes montées, les Chariots de guerre, les mousquets, les Fusils, les Canons ou les Archers ou en terrain difficile. Sinon ils fuient de 600p.
Dragons	Détruits par des troupes montées, les Chariots de guerre, les mousquets, les Fusils, les Canons ou les Archers ou en terrain difficile. Sinon ils fuient de 600p.
Psiloï, Jägers	détruits par les Chevaliers, la Cavalerie ou les Cavaliers légers en terrain dégagé ou par les Auxiliaires, les Dragons, les Jägers ou les Psiloï. Sinon ils fuient de 600p.
Autres	Détruits

INTERPENETRATION

Les troupes montées peuvent traverser les Psiloï, les Dragons ou les Jägers qui sont orientés dans la même direction ou dans la direction opposée et s'il y a de l'espace après le premier élément traversé.

Les Psiloï, les Dragons ou les Jägers peuvent traverser n'importe quel allié qui est orienté dans la même direction ou dans la direction opposée et s'il y a de l'espace après le premier élément traversé.

Les Tireurs peuvent traverser, ou être traversés par, des Tireurs, des Piques, des Lames, des Psiloï ou des Dragons qui sont orientés dans la même direction ou dans la direction opposée et s'il y a de l'espace après le premier élément traversé.

Les troupes montées peuvent reculer à travers n'importe quel allié (à l'exception des Piques, des Mousquets ou des Eléphants) seulement s'il est orienté dans la même direction.

Les Lames ou les Fusils peuvent reculer à travers des Lames, des Fusils ou des Lances seulement s'ils sont orientés dans la même direction.

Les Piques, les Mousquets ou les Archers peuvent reculer à travers des lames ou des Fusils seulement s'ils sont orientés dans la même direction.