

DE BELLIS INDICA

De Gary Preston

Règles pour la guerre aux Indes aux xviii^e et xix^e siècles

Echelles. 1 figurine = 50 hommes
40mm = 100 pas
les règles sont écrites pour des éléments de taille doublée en 15mm (ex. : 6 cavaliers ou 16 fantassins en ordre serré par base...)

Une armée comprend des troupes dont les valeurs ajoutées ne doivent pas dépasser 36 points.

type de troupes	route	terrain normal	terrain difficile	mêlée	tir	portée	points
Cavalerie lourde (HC)	400p	400p	150p	+3	+1	100p	2
Cavalerie légère (LC)	400p	500p	200p	+2	+1	100p	2
Eléphants (EI)	300p	300p	200p	+4	+2	300p	3
Lanciers de levée (Sp)	400p	300p	150p	+2	-	-	1
Archers de levée (Bw)	400p	300p	150p	+1	+1	200p	1
Ghazis* (Gz)	400p	300p	150p	+3	-	-	2*
Jezzailichs (Jz)	400p	300p	200p	+1	+3	300p	2
Arquebuses à méche (Mt)	400p	300p	150p	+2	+3	200p	2
Mousquets (Ms)	400p	200p	100p	+4	+4	200p	4
Roquettes (Rck)	300p	300p	150p	+2	+2	600p	2
Canons légers (GG)	400p	300p	150p	+2	+2	600p	2
Canons de campagne (FG)	400p	200p	100p	+2	+3	800p	3
Canons lourds (HG)	300p	100p	50p	+2	+4	1200p	4

Les commandants sont des figurines séparées et se déplacent de 600p.

Notes : les éléphants ont des canons légers montés sur pivot dans des nacelles.
Les roquettes sont transportées par des chameaux.
Les Ghazis sont des fanatiques équivalents des Barbares.
Pour faire d'un élément des troupes de haute qualité, +1 point.
Pour faire d'un élément des troupes de basse qualité, -1 point.
(Par ex., pour les Mousquets, les Européens sont Ms(H), les Cipayes Ms et les fusiliers indigènes Ms(L))

Les Ghazis sont impétueux. Laissés à eux-mêmes, ils avanceront vers l'ennemi le plus proche. Il faut 1 PIJ pour les déplacer droit devant, 2 PIJ pour les arrêter ou les déplacer autrement.,

Les batailles continuent jusqu'à ce qu'une armée fuit le champ de bataille. Les armées qui ont perdu la valeur de 12 points en éléments deviennent démoralisées. La perte du commandant compte comme 6 points.

Une fois démoralisés, les éléments fuient à moins d'être arrêtés. Un élément peut effectuer un mouvement tactique (il est encore possible de démoraliser l'autre camp.

Les deux camps agissent alternativement : mouvement – tir – mêlée

Commandement

Les généraux lancent 1D6 pour obtenir le nombre d'unités ou de groupes qu'ils peuvent déplacer.

Le score du dé est modifié selon l'aptitude du général.

Les Lanciers et les Archers de levée peuvent être régénérés, quand ils sont tués, sur votre ligne de base pour un coût de 1 PIJ.

Lancer 1D6 au début de la partie pour connaître l'aptitude au commandement de votre général :

Dé =	1	2	3	4	5	6
Européens	-1	0	0	+1	+1	+2
Réguliers indigènes	-2	-1	0	0	+1	+1
Irréguliers	-2	-2	-1	-1	0	+1

Les unités/groupes qui sont à plus de 1200p du général ou à plus de 600p hors de vue du général coûtent 1 PIJ supplémentaires à déplacer.

Changer la formation d'un groupe représente un mouvement complet.

Changer la position relative des éléments dans un groupe s'effectue comme des mouvements d'éléments indépendants.

Interpénétration

La Cavalerie peut traverser des Jezzailchis et les Jezzailchis des alliés qui sont orientés dans la même direction ou dans la direction opposée.

La Cavalerie peut reculer à travers des alliés sauf s'il s'agit d'Eléphants, de Mousquets, de Roquettes ou de Canons.

Les Lanciers et les Archers de levée peuvent reculer à travers des Mousquets s'ils sont orientés dans la même direction.

Sinon les troupes sont repoussées par celles qui reculent s'ils sont orientés dans la même direction sauf s'ils s'agit d'Eléphants ou de Canons.

Les troupes incapables de reculer sont détruites.

Tir

Les unités capables de tirer PEUVENT le faire si elles ne sont pas en mêlée ou en débordement.

Une cible qui n'est pas encore été visée DOIT répliquer si possible.

Utilisez votre facteur de tir contre le facteur de mêlée de l'adversaire.

Le joueur qui n'est pas en phase tire le premier.

L'artillerie lourde ne peut tirer que pendant la phase adverse et ne doit pas avoir pivoté ou s'être déplacée pendant son « bond ».

Les Canons de campagne ne peuvent pas bouger/pivoter et tirer pendant leur « bond ».

Les Canons légers peuvent pivoter (mais pas bouger) et tirer pendant leur « bond ».

Une 2^e ou 3^e unité tirant sur la même cible agit comme un soutien.

Modificateurs

- +1 général avec l'unité
- +1 canons tirant à mitraille (¼ portée)
- +1 roquettes tirant sur de la cavalerie
- 1 canons tirant à longue portée (plus de ½ portée)
- 1 canons tirant sur de la cavalerie
- 1 par unité en appui-feu

- +1 couvert léger (inefficace contre les Canons de campagne et les Canons lourds)
- +2 couvert dur (+1 contre des Canons de campagne ou des Canons lourds)
- 1 ennemi de qualité supérieure

Mêlée

Les unités contactées de flanc/à revers peuvent pivoter pour faire face si elles ne sont pas déjà en contact sur leur front.

- Modificateurs :
- +1 général avec l'unité
 - +1 plus haut que l'ennemi
 - +1 toute unité montée avec un soutien de Cavalerie légère en dehors d'un terrain difficile
 - 1 par flanc débordé ou ennemi sur le flanc/ revers
 - 1 toute infanterie (sauf Jezzailchis, Lanciers et Archers de levée) en terrain difficile
 - 2 toute cavalerie en terrain difficile
 - 2 cavalerie attaquant de l'infanterie derrière un obstacle mineur
 - 1 autres troupes attaquant de l'infanterie derrière un obstacle mineur
 - 4 cavalerie attaquant de l'infanterie derrière un obstacle majeur
 - 2 autres troupes attaquant de l'infanterie derrière un obstacle majeur
 - 1 cavalerie contre Chameaux/Eléphants
 - 1 ennemi de qualité supérieure

Résultats :

Total inférieur (mais supérieur à la moitié) = Recul Mais:	
Cavalerie lourde	détruite par des Eléphants ou en terrain difficile
Cavalerie légère	détruite en terrain difficile
Eléphants	détruits par des Jezzailchis, des Canons ou en terrain difficile
Ghazis	détruits par la Cavalerie lourde en terrain dégagé ou par des Eléphants
Lanciers de levée	détruits par la Cavalerie lourde en terrain dégagé ou par des Ghazis
Archers de levée	détruits par la Cavalerie au contact ou par des Ghazis
Jezzailchis, Arquebuses	détruits par la Cavalerie lourde en terrain dégagé
Mousquets	détruits par la Cavalerie lourde en terrain dégagé ou par des Ghazis
Roquettes	détruites en terrain difficile
Canons	détruits au contact. Ignorent le recul
Total inférieur ou égal à la moitié = Destruction sauf:	
Cavalerie légère	fuit 600p sauf au contact de la cavalerie ou en terrain difficile
Jezzailchis	fuient 600p sauf face à la cavalerie en terrain dégagé, aux Jezzailchis, aux Lanciers de levée ou aux Arquebuses