

De Bellis Jacobitis

Types de troupe, portées (entre parenthèses) , mouvement et facteurs de combat

Type de troupe	Terrain dégagé	Terrain difficile	Routes	Vs. Tr. À pied	Vs. Tr. Montées
Mousquets (200p)	200	200	400	+4	+4
Guerriers (200p)	200	200	400	+3	+2
Dragons (200p)	400	300	400	+2	+2
Cavaliers légers	500	200	500	+2	+2
Canon (700p)	200	interdit	300	+4	+4
Carré de Mousquets (200p)	100	interdit	100	+4	+4'
Carré de Guerriers (200p)	100	interdit	100	+3	+3
Général	500	300	500	-	-

Soutien arrière : Les Mousquets ajoutent +1 en combat rapproché contre des troupes montées s'ils sont soutenus par d'autres Mousquets contigus derrière et orientés dans la même direction et si aucun n'est en terrain difficile ou n'attaque un Camp.

Les Guerriers ajoutent +1 en combat rapproché contre des troupes à pied s'ils sont soutenus par d'autres Guerriers contigus derrière et orientés dans la même direction et si aucun n'est en terrain difficile ou n'attaque un Camp.

Impétuosité : Les Cavaliers légers, les Dragons et les Guerriers sont impétueux.

Facteurs tactiques :

+2	Domestiques de camp ou autre troupe à pied occupant un camp
+1	Élément du général
+1	En combat rapproché, plus haut ou défendant une rivière
+1	Dragons en combat rapproché
+1	Guerriers tirant sur des troupes montées
-1	En terrain dégagé, pris pour cible par un Canon à 300p ou moins
-1	Carré pris pour cible par un Canon
-1	Par flanc débordé Par élément ennemi au contact d'un flanc ou du revers Par 2e et 3e élément appuyant le tir d'un ennemi
-2	En combat rapproché en terrain difficile (sauf Dragons)
-2	Mousquets ou Guerriers forcés de pivoter pour faire face à des troupes montées ou Mousquets ou Guerriers forcés de pivoter pour faire face à des troupes montées ou flanqués par des troupes montées

Résultats des combats

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

Mousquets	détruits par les Guerriers détruits par des troupes montées en combat rapproché en terrain dégagé sinon ils reculent
Guerriers	détruits par des troupes montées en combat rapproché en terrain dégagé sinon ils reculent
Dragons	fuients s'ils sont battus par des troupes à pied qui tirent, sinon ils reculent
Cavaliers légers	détruits par un Canon en combat rapproché fuients s'ils sont battus par des troupes à pied, sinon ils reculent

Canon	détruit
Carré de Mousquets	détruit par des troupes à pied en combat rapproché, sinon l'ennemi recule
Carré de Guerriers	détruit par des troupes à pied en combat rapproché, sinon l'ennemi recule

Si le total est inférieur à la moitié de celui de l'ennemi :

Mousquets	détruits
Guerriers	détruits
Dragons	Fuient s'ils sont battus par des troupes à pied en combat rapproché, sinon ils sont détruits
Cavaliers légers	Fuient s'ils sont battus par des troupes à pied en combat rapproché, sinon ils sont détruits
Canon	détruit
Carré	détruit

Interpénétration : Les troupes montées peuvent interpénétrer les Dragons, les Dragons peuvent interpénétrer tous leurs alliés qui sont orientés dans la même direction ou dans la direction opposée s'il y a un espace derrière le premier élément rencontré.

Les troupes montées peuvent reculer à travers tous leurs alliés sauf les Mousquets.

Les Mousquets peuvent interpénétrer les Canons.

Règles spéciales

Carrés

Former le carré : le carré d'infanterie est (en général) un ... creux créant un front infini de fusils, capable de contenir la cavalerie. Il peut se déplacer et il ne peut pas être pris de flanc. Cela rend l'infanterie virtuellement invulnérable pour la cavalerie. Pendant les guerres napoléoniennes, un seul carré britannique fut rompu par de la cavalerie.

Pour former le carré, déplacer un élément dos-à-dos avec un autre élément identique. Le résultat est un nouvel élément constitué des deux précédents. Les Mousquets nécessitent un point d'activation supplémentaire pour former ou rompre le carré. Les Guerriers nécessitent trois points d'activation.

Carrés contre l'infanterie : les carrés sont des victimes désignées de l'infanterie. Cela du fait que, un côté reculant, les trois autres sont immédiatement pris de flanc ou, pire, assaillis par derrière.

Canons contre carrés : les carrés subissent le tir des canons à -1. Les boulets traversent non pas un mais deux côtés ou, bien pire, prennent en enfilade les flancs.

Déplacer/faire tirer les carrés : les carrés ont quatre fronts et donc ils peuvent se déplacer de 100p dans n'importe quelle direction sans pivoter. Les carrés peuvent tirer dans un angle de 360°. Les carrés ne peuvent pas se former en terrain difficile ni y pénétrer. Les carrés ne peuvent pas s'approcher à moins de 100p d'un élément/groupe mais ceux-ci peuvent s'approcher des carrés. Les carrés ne peuvent pas se joindre à un groupe mais ils peuvent déborder un ennemi, en agissant comme une partie d'un groupe.

Flancs et carrés : les carrés qui n'ont pas de front ne peuvent donc pas être pris de flanc. Pour déborder un carré, des éléments montés doivent se déplacer au contact bord à bord. Les troupes à pied peuvent déborder les carrés de façon traditionnelle ou de la même manière que les troupes montées mais elles ne peuvent pas prendre de flanc.

Troupes montées vainqueurs de carrés : Les troupes montées qui « battent » mais ne « doublent » pas un carré sont repoussées (elles reculent).

Justification : pourquoi inclure cette formation alors qu'elle fut rarement employée pendant le soulèvement? Parce qu'au moment de la conclusion désastreuse de Culloden, lord George Murray et lord Ogilvy formèrent leurs bataillons en carré et réussirent à se défendre contre les soldats gouvernementaux qui écumaient le champ de bataille et qui taillaient en pièces les survivants. S'ils peuvent le faire, les Britanniques aussi, vous aussi.

Guerriers

Tir : faire tirer un groupe ou un élément de Guerriers coûte un point d'activation. Les points d'activation sont conservés, après le mouvement, pour la phase de tir.

Réplique : des Guerriers, quand ils sont pris pour cible pendant le bond adverse, ne retournent pas le tir.

Exemple : un élément de mousquets avance à portée d'un élément de Guerriers et tire. Les Mousquets lancent un 1 pour un total de 5. les Guerriers lancent un 6 pour un total de 9. Les mousquets ne reculent pas car le lancer des Guerriers est purement défensif.

La charge des Highlanders : pour un point d'activation supplémentaire, un élément ou un groupe de Guerriers peut effectuer un deuxième mouvement consécutif si celui-ci les conduit au contact. Les points d'activation sont conservés pendant la phase de mouvement, puis le tir se produit. Ensuite le joueur jacobite peut utiliser les points d'activation économisés pour réaliser un deuxième mouvement suivi d'une mêlée.

Justification : les régiments jacobites, à l'exception du contingent français, étaient profondément indisciplinés. Leur tactique habituelle était d'approcher à portée de fusil d'un ennemi, de tirer une seule volée puis de charger en coins. Le premier rang d'une telle formation comptait les gentilshommes qui pouvaient s'offrir sabre et targe (seulement 1/5^e des jacobites). Le reste chargeait avec fusil et baïonnette (de nombreux simples soldats portaient d'un fusil à silex français ou espagnol de calibre .69). Ils auraient pu, bien sûr, tenir et tirer des volées mais cela nécessitait un effort significatif de leurs commandants.

Le général

Explication : le général a son propre élément de 15mm de profondeur.

Points d'activation : déplacer un général ne coûte pas de PA.

Combat rapproché : s'il est contacté alors qu'il est seul, il est capturé. Un joueur qui a capturé le général adverse et plus d'éléments que son ennemi gagne la partie.

Tir : si l'élément isolé d'un général est pris pour cible par des Mousquets, des dragons ou des Guerriers, lancez un dé. Avec 1-2, le général est capturé. Avec 3-6, le général fuit.

Canon : si un Canon tire sur l'élément isolé d'un général...le cheval du général est tué sous lui, le général se relève, se dépoussière, réquisitionne la monture d'aide de camp et il a maintenant une anecdote intéressante à raconter lors des parties. Il est sauf.

Rattachement : le général peut se rattacher à un autre élément en se déplaçant au contact de ce dernier, derrière lui en étant orienté dans la même direction. Cela procure un +1 à l'élément. Quand il recule, l'élément ne se déplace que de sa propre profondeur. Si l'élément est détruit, le général l'est aussi.

Justification : A Culloden, Bonny Prince Charlie tenta de rallier sa droite qui battait en retraite, se promettant de les reconduire personnellement contre la ligne gouvernementale. Il fut ignoré mais l'incident implique qu'un groupe de commandement plus mobile peut avoir une certaine influence, d'où cette règle.

Camps

Dans DBJ, les camps ne sont pas utilisés. La majorité des Jacobites dormait en plein air et les camps n'eurent aucun impact sur les tactiques, autant que je puis le voir. Comme règle optionnelle, vous pouvez piller un camp adverse et, dans une campagne, lui faire perdre un élément de faim après la bataille.

Listes d'armées

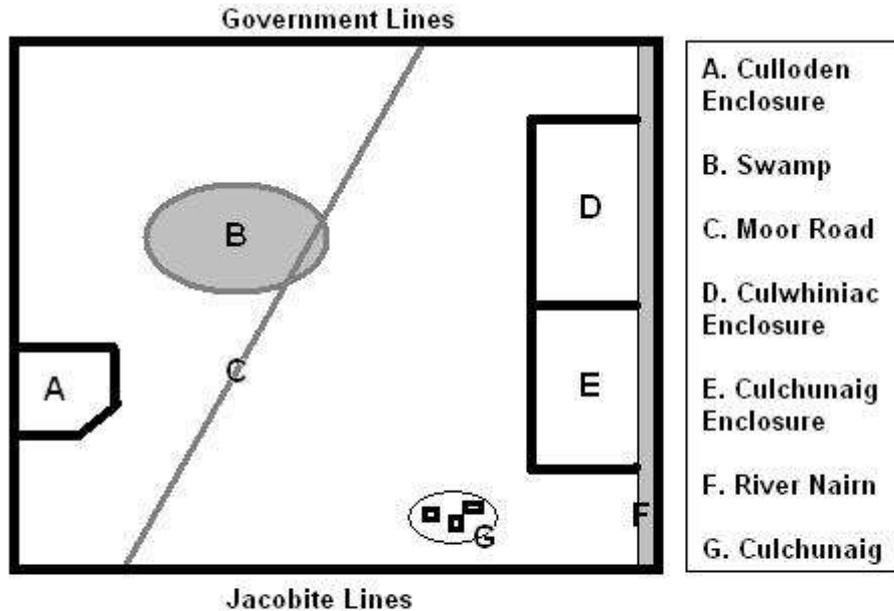
Gouvernement : 1 Général, 1x3 Guerriers, 3x3 Dragons, 1x1 Canon, 7x4 Mousquets

Jacobites : 1 Général, 1x2 Cavaliers légers, 1x3 Dragons, 1x4 Mousquets, 9x3 Mousquets

Simuler la bataille de Culloden

Terrain : plateau standard 60cm x

60cm



Déploiement : les armées se déploient normalement, les gouvernementaux étant les attaquants.

Clos : les éléments dont le front est en contact avec le muret d'enceinte d'un clos peuvent tirer par-dessus celui-ci et se défendre à +1 en combat rapproché ou contre un tir. Les attaquants au contact du muret ne bénéficient pas du bonus. Pour franchir le muret, un élément doit se déplacer au contact puis, le tour suivant, ne pas se déplacer de plus de 100p. Seul(e) un élément isolé ou une colonne peut franchir un muret. Des troupes à pied déjà en contact frontal avec un muret peuvent retirer une largeur d'élément du muret pour un coût de un PA, une fois par tour. La trouée est du terrain dégagé.

La rivière Nairn : est infranchissable et peut, à votre discrétion, être laissée hors-plateau de jeu.

Autres commentaires

Dragons : les Dragons tirent comme des bataillons d'infanterie affaiblis avec des fusils inférieurs. J'ai suivi la voie des joueurs d'Humberside et les ai classés +2 quand ils tirent mais, à Culloden, ils combattirent comme de la cavalerie ce qui leur vaut un +1 supplémentaire en combat rapproché.

Cavaliers contre fantassins : les troupes montées sont le pire cauchemar des piétons si elles trouvent un flanc. Selon la littérature que j'ai lue, dès qu'une ligne d'infanterie fléchissait en mêlée face à des cavaliers, elle était piétinée. La seule chose qui garde en vie l'infanterie est une rangée de baïonnettes et un nuage de plomb. S'éloigner de cela en évitant le front et vous avez le nirvana du cavalier.

Canons : dans DBJ les Canons tirent à 700p. c'est, selon Stuart Reid, la portée maximale des pièces de campagne de 3 livres employées par l'artillerie de Cumberland.

Carrés : bien que les carrés puissent tirer des 4 côtés à la fois, j'ai choisi de ne leur permettre de tirer qu'une seule fois, par simplification. Que deux éléments tirent comme un seul reflète la concentration réduite de la puissance de feu.