

César aux portes de Québec, une variante DBA pour la guerre de sept ans par Ed White et traduit par Pierre de Magistra



J'ai retrouvé cet article dans mes archives mais je n'avais aucune mention de l'auteur. Si celui peut se signaler ou si vous le connaissez, n'hésitez pas à me l'indiquer.

INTRODUCTION

Une des raisons possibles du bon fonctionnement des règles élégamment simples de DBA est leur grand nombre de types de troupes différents, chacun avec ses forces et ses faiblesses.

Les théâtres d'opérations d'outremer de la guerre de sept ans avaient la même variété de types de troupes. De plus, les styles de combat de certains types de troupes du XVIIIème siècle semblent avoir des équivalents antiques directs. Par exemple, les facteurs des légionnaires romains subissant une

charge celte apparaissent très semblables à ceux des réguliers britanniques chargés par des Highlanders quelques 2000 années plus tard.

Les amendements qui suivent essaient de prendre en compte l'importance de l'usure pendant l'ère de la poudre à canon. Ils fonctionnent sur les présupposés suivants:

1. Le premier round de corps-à-corps comprend aussi le tir à courte portée de l'artillerie et des fusils.
2. La puissance des réguliers contre d'autres réguliers et d'autres types de troupes dépendait de leur capacité à délivrer des volées à courte portée ou de l'arme blanche.

Comme cette capacité dépendait tellement de la qualité de la troupe, il y a des réguliers de grande, de moyenne et de faible qualité.

TYPES DE TROUPES

Les types de troupes ci-dessous utilisent les facteurs de mouvement, de combat et de situation tactique donnés à leurs équivalents antiques dans DBA (ou dans le cas d'un type de troupe , les facteurs des "Hordes").

J'ai aussi inclus des types de troupes du théâtre européen pour être exhaustif et comme point de départ pour ceux qui souhaiteraient développer cette période.

Réguliers – Infanterie en ordre serré; le gros des réguliers entraînés. Peut-être des troupes de qualité supérieure, par exemple des grenadiers ou les régiments britanniques aux Indes ou de qualité inférieure comme les bataillons de cipayes des princes indiens ou des recrues régulières européennes = Lames (Bd)

Infanterie légère – Milice canadienne, compagnies franches de la Marine, Highlanders gouvernementaux, milice provinciale

(américaine) = Auxilia (Ax)

Tirailleurs – Amérindiens, coureurs de bois, rangers, infanterie légère britannique, Jägers, Grenzers, Jezzailchis mercenaires = Psiloi (Ps)

Guerriers – Highlanders rebelles de 1745-1746, Ghazis = Guerriers (Wb)

Colons – Civils armés qui ne sont pas organisés en unités de milice = Domestiques de camp (CF)

Levée – Bandes d'infanterie des princes indiens = Horde (Hd)

Cavalerie lourde – Cuirassiers, dragons lourds = Chevaliers (Kn)

Cavalerie – Dragons légers, hussards, cavalerie indienne en ordre lâche = Cavalerie (Cv)

Cavaliers légers – cavalerie indienne d'escarmouche, Cosaques; Facteurs de combat +2 contre les troupes à pied, +1 contre les troupes montées = Cavalerie légère (LH)

Éléphants :avec capacité de tir des troupes à pied s'ils ont des canons montés dans des nacelles = Éléphants (El)

Artillerie

1. Artillerie lourde:pièces de siège et pièces lourdes indiennes. Portée maximale 1200p, portée longue 700p.
2. Artillerie de campagne:pièces de campagne européennes. Portée maximale 800p, portée longue 500p. peut tirer pendant son propre bond et celui de l'adversaire, mais elle doit atteler pour se déplacer et elle ne peut pas tirer quand elle est attelée. Peut exécuter 2 des actions suivantes dans son propre bond:atteler, se déplacer, dételer, tirer.
3. Roquettes indiennes:facteurs de combat +2 contre les troupes à pied, +3 contre les troupes montées. Portée

600p (pas de longue portée). Se déplacent comme les Chameaux, peuvent tirer comme II) ci-dessus = artillerie (Art)

TIR DES TROUPES A PIED

Les troupes à pied, à l'exception des Guerriers et de la Levée, peuvent initier le combat à 200p, facteur de combat pour tous = +2.

COMBAT

Les Tirailleurs ne peuvent pas soutenir les Réguliers de l'arrière.

Un élément de Réguliers peut soutenir des Réguliers (+1) par derrière en combat rapproché, sauf pour l'attaque d'ouvrages de campagne.

Un élément directement derrière la cible d'une pièce d'Artillerie doit aussi lancer le dé comme cible sauf s'il s'agit de Tirailleurs.

Un élément à pied à distance de tir peut échanger des tirs avec de l'Artillerie (facteur de combat +2) ou peut subir le tir et utiliser son facteur de combat rapproché, auquel cas l'Artillerie ignore tous les effets contraires.

FACTEURS DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRES

Par résultat de recul ou de fuite subi par l'élément	- 1
Ayant contacté de l'Artillerie de campagne cette période	- 1
L'élément est la cible de l'Artillerie à longue portée	+ 2
Élément à pied ou Artillerie défendant des ouvrages de campagne, sauf sous le feu de l'Artillerie lourde	+ 2
Amérindiens en terrain difficile	+ 1
Amérindiens à découvert ou attaquant des ouvrages de campagne	- 1

Réguliers de grande qualité (S) en combat rapproché	+ 1
Réguliers de faible qualité (I) en combat rapproché	- 1
Cuirassiers en combat rapproché contre une autre Cavalerie lourde	+ 1

RÉSULTATS DES COMBATS

Les troupes qui ont fui ou qui ont reculé comptent -1 à tous les jets de dé suivants pour chacun de ces résultats. Les éléments accumulant 5 (ou 3 pour une partie plus rapide) modificateurs sont détruits.

Les troupes sous le feu de troupes à pied et obtenant un score inférieur à celui de leurs adversaires reculent, même si leur score est inférieur à la moitié du score adverse.

L'Artillerie qui recule doit atteler pour ce faire et ne peut pas tirer jusqu'à ce qu'elle soit dételée.

Les Colons qui fuient sont capturés par des Européens, détruits par des Amérindiens.

Les Tirailleurs non-européens et la Levée fuient s'ils obtiennent un score inférieur à l'artillerie.

Les troupes combattant pour franchir des ouvrages de campagne dont l'adversaire recule, fuit ou est détruit peuvent poursuivre dans les défenses.

OPTIONS

Les utilisateurs de carabines rayées américaines ou de jezzails peuvent engager le combat à 300p.

L'idée que les généraux du XVIIIème siècle puissent conduire une garde du corps personnelle dans la mêlée ne convient réellement pas à la période. Permettre aux Généraux de se déplacer d'un élément à l'autre, en utilisant le mouvement de la Cavalerie légère et en comptant comme une cible: Cavalerie légère pour le tir. Si l'ennemi le contacte alors qu'il n'est

pas avec un élément ami ou quand il est avec un élément qui est détruit, le Général est perdu.

Pour de grosses batailles, ignorer le premier facteur tactique supplémentaire ci-dessus.

A la place, compter chaque retraite ou chaque fuite d'un élément dans un corps comme 2 points de fatigue (fp) et chaque élément détruit comme 4 fp.

En combat, tous les éléments du corps subissent un malus égal au total des fp accumulés divisé par le nombre d'éléments restant, arrondi à l'entier inférieur.

SUGGESTIONS DE LISTES D'ARMÉES

<p><u>Britanniques aux Indes</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 2 Réguliers britanniques (grande qualité)<ul style="list-style-type: none">• 6 réguliers cipayes• 2 Cavalerie indigène (Cavalerie)• 2 Artillerie de campagne	<p><u>Mysore</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 1 Éléphant• 3 Silhadars (Cavalerie)• 3 Risalas (Réguliers inférieurs)<ul style="list-style-type: none">• 2 Levée• 1 Artillerie lourde<ul style="list-style-type: none">• 1 Roquettes• 1 Artillerie lourde / Réguliers français / Cavalerie française / Ghazis
<p><u>Britanniques au Canada</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 5 Réguliers• 1 Highlanders gouvernementaux<ul style="list-style-type: none">• 1 Milice provinciale<ul style="list-style-type: none">• 1 Rangers• 1 Infanterie légère<ul style="list-style-type: none">• 1 Amérindiens• 2 Artillerie de campagne	<p><u>Français au Canada</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 4 Réguliers• 1 Compagnies franches de la Marine<ul style="list-style-type: none">• 2 Milice canadienne• 1 Coureurs des bois<ul style="list-style-type: none">• 3 Amérindiens• 1 Artillerie de campagne



Bataille au cours du siège de Cuddalore (1783). Dessin de Richard Simkin (1890)