

DBA Version 2.2 - Feuille de référence

Placement du terrain

- Diviser la table en 4
- 1 ou 2 terrains obligatoires et 2 à 3 terrains optionnels
- 3 quartiers doivent avoir au moins 1 terrain
- Au moins 2 parties avec une rivière ou VN ou terrain difficile
- Pas plus d'une RIV, VN, oasis, ville, ni plus de 2 optionnels identiques

- VN, route et rivière doivent partir d'un bord de table et rejoindre le bord opposé en traversant que deux quartiers.
- Voie navigable: infranchissable.

Déploiement:

- Chaque joueur lance 1D6 + facteur agressivité
- Le score le plus faible est le défenseur et place le terrain suivant sa liste
- L'attaquant numérote 3 des bords 1,2,3 et le 4ème, 4,5,6 (sans BUA dessus)
- 1D6 pour déterminer le coté de l'attaquant, le défenseur est à l'opposé.
- Placement du camp du défenseur, puis de l'attaquant
- Déploiement des troupes du défenseur dans les 600 Ps de son bord, ou rivage, et 300 Ps de chaque coté sauf camps ou ville.
- Idem pour l'attaquant
- Le défenseur peut échanger 2 paires de ses éléments déployés.

Si un camps spécifie "Littoral", il peut réserver 0 à 4 éléments, pour les placer ensemble n'importe où sur une VN en un mouvement coutant 1 PIP au 1er tour.

Phase de jeu

Attaquant débute le jeu, puis défenseur en tours successifs alternés
 Lancer 1D6 pour le nombre de PIP
 1 PIP par mouvement: élément ou groupe

1 PIP supplémentaire (sauf 1er tour) si:

- 1/ Mouvement EL, Chariot de guerre, Art. Pour démonter, traverser ou sortir d'une ville.
- 2/ Général à plus de 1200 ps ou 600 ps si derrière colline, ville, camp, bois, oasis, dune.
- 3/ Général tué
- 4/ Si le général est dans une BUA, camp, bois, oasis ou marais

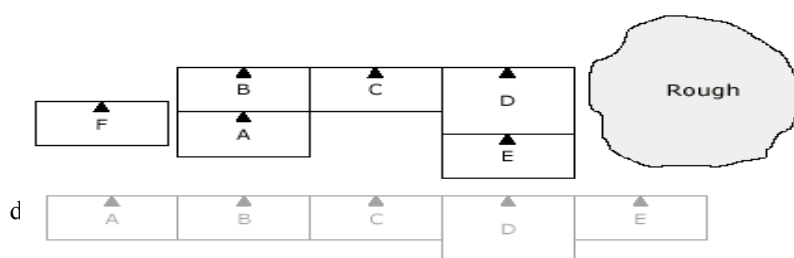
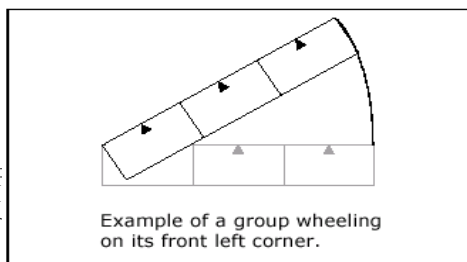
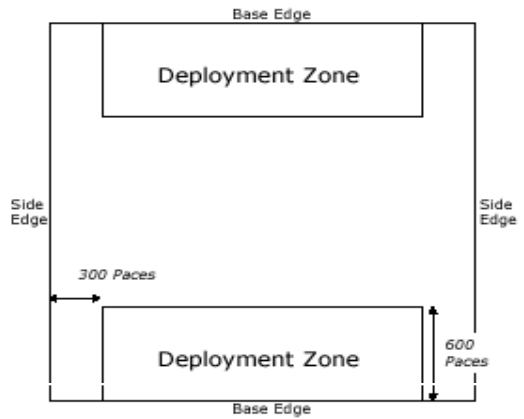
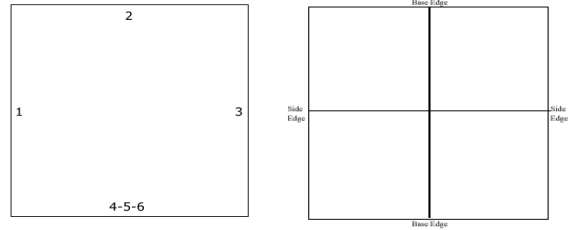
Tir des 2 joueurs si artillerie, chariot de guerre, archers
 Combat rapproché

Mouvement:

Element seul: Peut bouger dans n'importe quelle direction, peut passer dans un intervalle aussi large que son bord.
 Groupe: Ne peut avancer que tout droit ou tourner en pivotant autour du coin frontal. Tous les éléments dans la même orientation.
 Peut inclure une réduction de son front pour former une colonne **si** passage entre troupe, terrain, ou pour franchir une rivière et inclure un mouvement latéral d'une 1/2 largeur de socle (2cm) pour s'aligner à un ennemi.

Camps:

Pas utilisé si l'armée possède plus d'un chariot de guerre ou une ville



DBA Version 2.2 - Feuille de référence

Rivière: 100 ps pour traverser (sauf à sec)

Une troupe traverse la rivière avec le même angle ou s'aligne avec l'ennemi qui défend la berge.

Le premier Elément qui traverse lance D6 :

1,2 : Rivière sèche (ne ralenti pas le mvt / pas de défense).

3,4,5 : Rivière pleine (défense de berge)

6 : Rivière en cru (défense de berge) et lancer D6:

1,2 : *reste sur la berge et empêche ses amis de traverser*

3-6 : *traverse la rivière*

Un Elément ne peut traverser la ZDC d'un ennemi, sauf :

- pour contacter ou faire face à un Elément, BUA ou Camp

- pour se retirer vers l'arrière

- pour un mouvement après combat

Interpénétration:

Les troupes montées peuvent toujours traverser des psilois.

Les psilois peuvent traverser toutes troupes amies si orientation du même sens ou exactement opposées.

Des éléments qui reculent suite à un tir ou combat peuvent traverser des amis si même orientation si:

- Cavalerie excepté à travers des piques ou éléphants

- Lames reculant à travers lames ou lances

- Piques ou archers à travers lames

- Psiloi reculant à travers tout ami sauf psiloi

Distance de mouvement

500 pas Cavalerie légère en terrain dégagé ou sur route

400 pas Cavalerie, chameaux, char à faux en terrain dégagé ou autre troupe sur route hors Cav légère

300 pas Chevalier ou EL en terrain dégagé ou Ax et PS hors route

200 pas Autres piétons hors route, ou troupes montées en Bgo

100 pas Tant que le front d'un élément seul ou une colonne est dans une rivière autre que facile

L'artillerie et les chariots de guerre ne peuvent pas se déplacer dans du terrain difficile hors route. (100 pas = 2,5 cm)

Mouvements supplémentaires

- Cavalerie légère qui ne démarre ou ne passe pas dans la Zoc ennemi

- Psilois uniquement au 1er tour

- Chars à faux ou guerrier si leur second mouvement finit en combat, en débord ou en support arrière.

- Troupes en colonne ou élément seul sur route et qui ne contacte pas d'ennemi.

Tir (360° si troupe dans une ville, camps ou chariot de guerre)

500 ps Artillerie (ne tir que pendant son tour ou si elle est prise pour cible)

200 ps Chariot de guerre, archer

Facteur

Lames

Elephants

Lances, Chars à faux, Artillerie tirant

Chevaliers, piques, Chariots de guerre

Cavalleries

Auxiliaires, Guerriers et Hordes

Archers, Chameaux

Cav Légère, Psilois, Artillerie au CC

Suivant des camps, Citadins ville

Piétons

+5

+4

+4

+3

+3

+3

+2

+2

+1

Montées

+3

+5

+4

+4

+4

+3

+2

+2

+1

Modificateurs

+3 si piéton en ville

+2 si troupe dans un camps

+1 si général

+1 si plus haut que l'ennemi (colline)

+1 si défend une berge

-1 pour chaque débord

-1 pour chaque éléments aidant au tireur

-2 tous sauf Ax, Bw, WB, PS en Bgo

-2 si montées attaquant une ville, sauf EL

Soutiens :

PK: +3 en combat sauf contre Cav, Cvl légère, Char à faux, Archer, Psiloi

WB: +1 en combat sauf contre Cav, Cvl légère, Char à faux, Archer, Psiloi

SP: +1 en combat contre Chevalier ou Lance si supportés par SP et pas en terrain difficile

SP, BL, Ax: +1 en combat contre troupes montées et si supportés par Psiloi ou même troupe

DBA Version 2.2 - Feuille de référence

Résultat des combats: 1D6 + facteurs troupes + modifications + soutiens

Si égalité:

Chars à faux: Détruits

Pas le double de l'adversaire

Eléphants Détruits par PS, AX, LH, ou Art tirant. Sinon reculent
Chars à faux: Détruits
Chevaliers Détruits par EL, Chars à faux, LH, Bw contacté ce tour, ou si en Bgo. Sinon, reculent.
Cavalerie ou chameaux Fuit face Chars à faux, ou si Bgo. Sinon reculent.
Cavalerie légère Fuit face Chars à faux, Art tirant, ou si Bgo. Sinon reculent.
Piques ou lances Détruits par EL, Kn, LH ou Chars à faux si Ggo, ou par Wb non situé en ville ou camps. Sinon reculent.
Lames Détruits par Kn ou Chars à faux, ou par WB pas en ville ou camps. Sinon reculent.
Auxiliaires Détruits par Kn en Ggo. Sinon reculent
Archers Détruits par montées, sinon reculent
Psiloi Détruits par Kn, Cav, ou chameaux en Ggo, sinon reculent
Guerriers Détruits par EL, Kn, ou Chars à faux en Ggo. Sinon reculent.
Hordes Détruits si dans une ville, camps, ou par EL, Kn, ou Chars à faux en Ggo, ou par Wb pas en ville ou camps, ou cible d'un tir. Sinon sans effet !
Artillerie Détruite en combat rapproché. Sinon reculent.
Chariots de guerre Détruits par artillerie tirant, EL, ou s'ils sont situés en ville ou camps. Sinon, aucun effet.
Suivants ou Citadins Se rendent suite tir artillerie. Détruits en combat. Sinon, aucun effet.

Le double

Cavalerie Fuite face au PK, SP, Hordes si Ggo ou face Art en CC. Sinon détruite.
Cavalerie légère Détruites par troupes montées, Art tirant, Bw ou PS, ou si en Bgo. Sinon fuite.
Psiloi Détruits par Kn, Cav, Chameaux ou LH si Ggo, ou BW, Ax, PS. Sinon, fuient.
Autres Reculent face à Art en CC. Sinon détruits

Un élément qui recule se déplace vers l'arrière de sa profondeur de base, sans tourner. S'il s'agit d'éléphant, les amis rencontrés sont détruits ! Autrement, traversés si possible ou bien repoussés en arrière.

Un élément qui commence ou rencontre un ennemi est détruit.

Fuite:

Un élément qui fuit recule de sa profondeur de socle puis se retourne à 180°, et se déplace d'un mouvement complet.

Poursuite:

Un élément de Chevaliers, Char à faux, Guerriers ou Hordes dont l'adversaire recule, rompt le combat, fuit ou est détruit, doit poursuivre immédiatement d'une profondeur de sa base sauf s'il est situé dans un camp, ville, ou si cela lui ferait rentrer dans un terrain difficile autre qu'un marais, ou terrain accidenté.

Victoire et Défaite:

Le 1er joueur qui à la fin de n'importe quel tour a perdu soit son général, soit 4 éléments (les chars à faux, suivant et citadins ne comptent pas), **et qui à perdu plus d'élément que l'ennemi**, perd la bataille.
Un camp, une ville occupée compte comme 2 éléments..

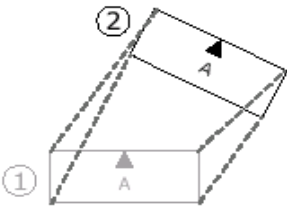
Légende:

VN: Voie navigable, RIV: Rivière, Kn: chevaliers, Cav: Cavalerie, PK: pique, Art: Artillerie, Wb: guerrier, LH: Cavalerie Légère
Ax: Auxiliaire, Bgo: Terrain difficile, Ggo: bon terrain, EL: Elephant.

DBA Version 2.2 - Feuille de référence

Example of measuring movement distance.

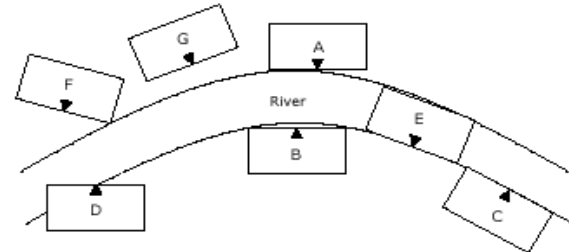
Element A moves from position 1 to position 2.



Left Front	200 Paces
Right Front	135 Paces
Left Rear	195 Paces
Right Rear	120 Paces

If Element A were a spear element, no corner would be allowed to move farther than 200 paces. In this case, the left front corner moves the farthest (200 paces). So the move is allowed.

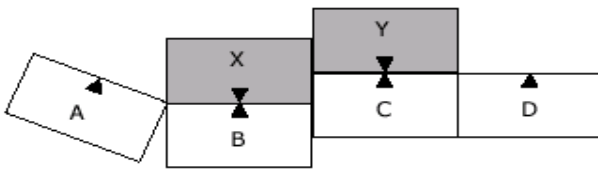
Elements A, B, and C are correctly positioned to defend the bank of the river.



Elements D, E, F, and G are not positioned to defend the bank of the river.

A overlaps X

D overlaps Y



B is in front contact with X
C is in front contact with Y.
C overlaps X and X overlaps C.

Arc of Fire

One Base Width

Element A may:

1. Retire directly to its rear, or
2. Move to front contact, or
3. Square itself with the enemy element.

1

2

3

