

The fate of Reiters

Five battles of the French Wars of Religion 1562-1598



TABLE DES MATIÈRES

1. PRÉSENTATION DU JEU	3	6.5 AVANCE APRÈS RÉACTION	9
1.1 MATÉRIEL	3	7.0 COMBATS	10
1.2 ÉCHELLE DU JEU	3	7.1 PRINCIPES DU COMBAT	10
1.3 UNITÉS COMBATTANTES	3	7.2 PROCÉDURE DE RÉOLUTION DU COMBAT	10
1.3.1 Description	3	7.3 IDENTIFICATION DE L'AP ET DU DP	10
1.3.2 Types d'unités combattantes	4	7.4 MODIFICATEURS AU COMBAT	10
1.3.3 Facteur de qualité	4	7.4.1 Modificateur de charge	10
1.3.4 Facteur de combat	4	7.4.2 Bonus des Commandements	11
1.3.5 Capacité de mouvement	4	7.4.3 Modificateur de différentiel de classes	11
1.3.6 Distance de tir	4	7.4.4 Modificateur de soutien	11
1.3.7 États d'une unité combattante	4	7.4.5 Modificateur d'attaque supplémentaire	11
1.4 COMMANDANTS	5	7.4.6 Modificateur de terrain	11
1.5 BAGAGES	5	7.5 RÉSULTATS DES COMBATS	11
1.6 MARQUEURS	5	7.5.1 Résultats	11
2.0 MISE EN PLACE DU JEU	5	7.5.2 Substitution	12
2.1 MISE EN PLACE DES MARQUEURS ET DES UNITÉS	5	7.5.3 Recul	12
2.2 INITIATIVE	5	7.6 ÉLIMINATION D'UN COMMANDANT	12
3.0 TOUR DE JEU	6	7.6.1 Conséquences de l'élimination d'un lieutenant général	12
4.0 TERRAINS ET MOUVEMENTS	6	7.6.2 Conséquences de l'élimination d'un chef de colonne	12
4.1 PRINCIPES	6	7.6.3 Remplaçant	12
4.1 DESCRIPTION DES ZONES GÉOGRAPHIQUES	6	7.7 AVANCE APRÈS COMBAT	12
4.1.1 Types de ZG	6	7.8 TIR DE L'ARTILLERIE	13
4.1.2 Bordures des ZG	7	7.9 CHOC ENTRE PIQUIERS	13
4.1.3 Points de jonction des ZG	7	8.0 RÉORGANISATION	13
4.1.4 Désorganisation liée au mouvement	7	9.0 CONDITIONS DE VICTOIRE	13
4.1.5 Lignes de vue	7	10.0 RÈGLES AVANCÉES	13
4.2 ZONE DE CONTRÔLE (ZDC)	7	10.1 PRINCIPES GÉNÉRAUX DES ORDRES	13
4.3 EMPILEMENT	7	10.2 MODIFICATION D'UN ORDRE	14
4.4 DISPOSITION	8	10.3 DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE	14
4.5 RENFORTS	8	11.0 RÈGLES OPTIONNELLES	14
4.6 ARQUEBUSIERS MONTÉS OU ARGOULETS	8	11.1 CARACOLE	14
5.0 COMMANDEMENT	8	11.1.1 Déclaration d'une Caracole	14
5.1 CHAÎNE DE COMMANDEMENT	8	11.1.2 Résolution d'une Caracole	14
5.2 RAYON DE COMMANDEMENT	8	11.2 FLOTTEMENT DANS LES RANGS AU COMBAT	15
5.3 UNITÉ ISOLÉE	8	11.3 SOIF DE L'OR	15
6.0 RÉACTION	9	11.4 ENFANTS PERDUS	15
6.1 PRINCIPES	9	11.4.1 Création d'un EP	15
6.2 TIR DE RÉACTION	9	11.4.2 Ordre	15
6.3 CHARGE DE RÉACTION	9	11.4.3 Mouvement	15
6.4 REcul AVANT COMBAT	9	11.4.4 Réaction et combat	15
6.4.1 Recul face à l'infanterie	9	NOTES DE CONCEPTION	19
6.4.2 Recul face à la cavalerie	9	NOTES HISTORIQUES	20
6.4.3 Cas particuliers des commandants	9		





1. PRÉSENTATION DU JEU

Ce jeu simule à l'échelle tactique les guerres de religion qui ont ravagé le royaume de France dans la seconde moitié du XVI^{ème} siècle. Chaque bataille a été choisie pour son intérêt historique ou son originalité. Si pour des raisons historiques certains affrontements peuvent être asymétriques, les conditions de victoire permettent de rétablir l'équilibre entre les deux joueurs. Il faudra savoir tirer parti des spécificités de chaque unité pour atteindre les objectifs fixés dans chaque scénario.

Ces règles comprennent des renvois aux notes de conception (NdC) que vous trouverez en dernière page. Trois exemples de jeu complètent ces règles.

Ces règles ont été écrites pour pouvoir être utilisées également avec le jeu précédent de la série «*Par le fer, le feu et la foi*». Certaines règles ne s'appliquent pas au volet «*Fate of the Reiters*» mais seulement à «*Par le fer, le feu et la foi*».

Abréviations :

AP	Attaquant Principal	IS	Isolé
LG	Lieutenant-Général ou maréchal	LdR	Ligne de Ravitaillement
CC	Chef de Colonne	LdV	Ligne de Vue
CR	Charge de Réaction	PM	Points de Mouvement
DdT	Distance de Tir	PdF	Pas de Force
DP	Défenseur Principal	TQ	Test de Qualité
DS	Désorganisation ou Désorganisé	TR	Tir de Réaction
EP	Enfants Perdus	ZdC	Zone de Contrôle
FC	Facteur de Combat	ZG	Zone Géographique
FQ	Facteur de Qualité		

1.1 MATÉRIEL

Un exemplaire du jeu comprend :

- un livret de règles et d'exemples,
- une aide de jeu reprenant les tables utiles,
- cinq fiches de scénarios,
- cinq cartes représentant les champs de batailles,
- deux planches de pions symbolisant des unités combattantes, des commandants et des marqueurs nécessaires à la compréhension et au déroulement du jeu,
- deux dés à 6 faces.

Nous vous proposons trois niveaux de règles, de difficulté croissante, pour faciliter l'apprentissage :

- **Les règles de base** donnant les mécanismes essentiels du jeu ;
- **Les règles avancées** introduisant la notion d'ordres. Le joueur se retrouve dans la situation d'un général en chef dont les ordres sont plus ou moins bien compris et exécutés ; il doit anticiper non seulement les réactions et le plan de son adversaire, mais encore la façon dont ses propres troupes devront réagir ;
- **Les règles optionnelles** qui ajoutent un peu plus d'historicité.

Chaque scénario propose en outre des règles spéciales pour prendre en compte les aspects propres à la bataille simulée.

Chaque carte représente le champ de bataille divisé en Zones Géographiques afin de localiser les placements des unités combattantes et des commandants et de quantifier leurs mouvements sur la carte. Des éléments topographiques sont symbolisés (relief, végétation, cours d'eau, construction, route, etc.).

1.2 ÉCHELLE DU JEU

Une unité représente de 100 à 500 combattants, une à deux pièces d'artillerie. Un pion commandant représente un chef, son "état-major" et une petite garde rapprochée. Une colonne désigne soit une avant-garde ou arrière-garde, soit le corps principal appelé bataille (*voir NdC N°1*).

Une ZG représente de 300 à 500 m de côté.

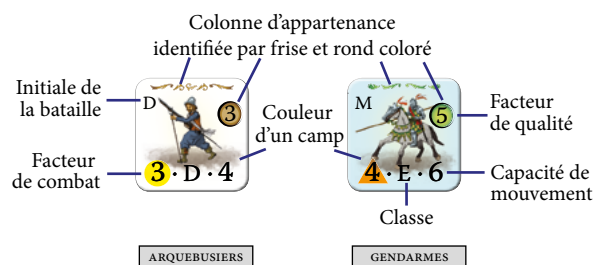
Un tour de jeu représente de 20 à 30 min.

1.3 UNITÉS COMBATTANTES

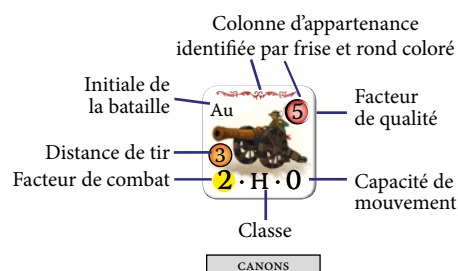
1.3.1 Description

Une unité est caractérisée par plusieurs facteurs :

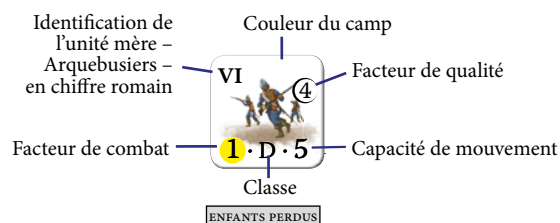
- Pour l'infanterie et la cavalerie



- Pour l'artillerie



- Pour les enfants perdus (*règle optionnelle*)



L'initiale de la bataille permet d'identifier plus facilement les pions à utiliser :

M	MÉTRIEUX DIT VIRE CULS
AU	AUNEAU
D	DORMANS
Co	COGNAT
V	VIMORY

Les enfants perdus ne possèdent pas d'initiale, ils sont communs à toutes les batailles.

La couleur de fond distingue chaque camp :

	CATHOLIQUE
	PROTESTANT

Le couleur du cercle autour du Facteur de Qualité et la frise correspondent à la colonne d'appartenance de l'unité.



1.3.2 Types d'unités combattantes

Il existe plusieurs types d'unités combattantes (voir *NdC N°3 et notes historiques*).

Unités d'infanterie					Unités d'artillerie	
Piquiers	Milice	Arquebusiers	Suisses	Lansquenets	Canon	Couleuvrine
Unités de cavalerie						
Gendarmes	Cheval-Léger	Reîtres	Cuirassiers	Argoulets (arquebusiers montés)	Argoulets démontés	

*unités présentes dans Par le Feu, le Fer et la Foi uniquement

1.3.3 Facteur de qualité

Le Facteur de Qualité (FQ) est utilisé pour réaliser un test de qualité (TQ). Un TQ sert pour la réorganisation d'une unité, le tir de réaction, la charge de réaction, les combats et lors du mouvement.

Un TQ est réussi si le résultat du lancer d'un dé $\leq$ FQ.

Le FQ d'un lieutenant-général ou d'un chef de colonne peut toujours se substituer au FQ d'une unité, quelle que soit la nature du TQ à réaliser (mouvement, réaction, combat, réorganisation), s'il se trouve dans la même ZG que l'unité (voir 5.1 *Chaîne de commandement*) (voir *NdC N°2*).

1.3.4 Facteur de combat

Une **unité combattant au corps à corps** - dont la dotation principale est l'**arme blanche** - a un FC figuré sur un **triangle orange**. Une **unité ayant une capacité de tir à faible distance** - dont la dotation principale est l'**arme à feu** - a un FC sur un **rond jaune**.



unité combattant
par le choc



unité combattant
par le feu

1.3.5 Capacité de mouvement

Elle est exprimée en points de mouvement (PM) qui sont dépensés pour déplacer l'unité sur la carte, démonter ou remonter pour les Arquebusiers à cheval.

1.3.6 Distance de tir

La distance de tir (DdT) est la distance maximum à laquelle une unité d'artillerie peut tirer (1, 2 ou 3 ZG de distance, en fonction du calibre, couleuvrine ou canon). La DdT est calculée en comptant la ZG de la cible mais pas celle contenant l'unité qui tire.

1.3.7 États d'une unité combattante

Une unité combattante est soit à :

- Plein effectif
- Effectif diminué (verso), après la perte d'un Pas de Force (PdF).
- Éliminée

Certaines unités (Enfants Perdus et Argoulets) sont éliminées dès la première perte de PdF.

Une unité combattante peut devenir désorganisée suite à un combat (voir 7.5.1) ou un mouvement (voir 4.1.4). Une 2^e désorganisation entraîne la perte de 1PdF et le retrait du marqueur DS. Une unité désorganisée peut être réorganisée (voir 8.0).

Une unité combattante devient isolée si elle est hors du rayon de commandement de son chef de colonne ou du LG de son armée (voir 5.0).

Les différents états sont cumulatifs (une unité peut être diminué, désorganisée et isolée).

Effets des états temporaires :

Unité désorganisée :

	Combat	modificateur de -1 au FC
	Mouvement	-1PM pour l'infanterie -2PM pour la cavalerie
	ZdC	aucune
	Réaction	interdit
	- recul avant combat, - charge de réaction (CR) - tir de réaction (TR)	
	Charge	interdit
	Soutien	aucun

Unité isolée :

	Combat	attaque : interdit défense : autorisé
	Réaction	autorisé
	- recul avant combat, - charge de réaction (CR) - tir de réaction (TR)	
	Soutien	aucun
	Réorganisation	interdit
	Mouvement	Obligation de se rapprocher de son commandant

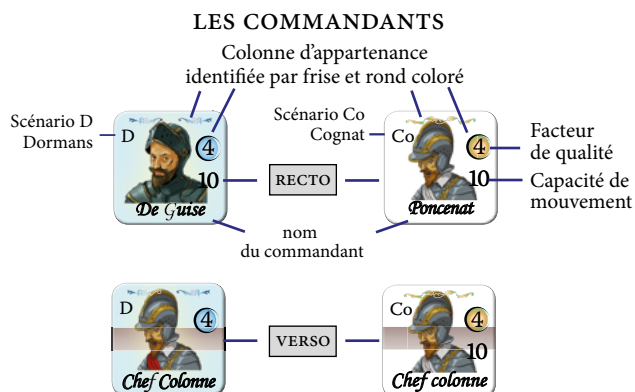


1.4 COMMANDANTS

Les commandants (lieutenant général (LG) et chef de colonne (CC)) sont caractérisés par deux facteurs :

- Facteur de qualité (FQ)
- Capacité de mouvement

Ils possèdent éventuellement un bonus ou un malus. Ce modificateur est explicité sur la fiche du scénario correspondant : bonus tactique pour un combat, un mouvement, etc. (voir *NdC N°4*).

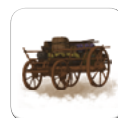


Le FQ et la capacité de mouvement ont les mêmes fonctions que pour les unités combattantes. Le FQ d'un commandant peut toujours se substituer au FQ d'une unité quel que soit la nature du TQ à réaliser – mouvement, réaction, combat, réorganisation –, s'il se trouve dans la même ZG que l'unité.

Un commandant ne peut jamais être désorganisé mais peut être éliminé. Le verso d'un commandant correspond à un chef de colonne standard, en remplacement d'un commandant - lieutenant-général et/ou chef de colonne historiques - éliminé (voir 7.6).

1.5 BAGAGES

Les bagages ne sont pas des unités combattantes. Ils ne possèdent pas de caractéristiques chiffrées. Ils ne peuvent pas se déplacer, ni retraire.



1.6 MARQUEURS

Les pions marqueurs sont utilisés pour noter les états de certaines unités, les ordres...



Charge



Choc de piquiers



Caracole



Désorganisé



Isolé



Identification
de l'unité mère
d'un EP



Temps

Marqueurs de comptabilisation des Points de Victoire (unité et dizaine)



x1



x10



x1



x10

Marqueurs d'ordres



Attaque



Décrochage



Escarmouche



Marche



Retrait



Réserve



Tenir

2.0 MISE EN PLACE DU JEU

2.1 MISE EN PLACE DES MARQUEURS ET DES UNITÉS

Placement : chaque scénario indique les placements des unités sur les cartes. Le joueur a la possibilité de répartir ses unités comme il le souhaite parmi les ZG de placement indiquées. Les colonnes sont identifiées par des couleurs et symboles identiques, et le placement de celles-ci est renseigné par le numéro d'identification de la ZG.

Empilement : la limite d'empilement doit être respectée.

Disposition des unités : elle n'est prise en compte que pour les combats.

Le marqueur du temps est placé sur l'échelle située sur la carte.

2.2 INITIATIVE

L'initiative est donnée pour chaque scénario. Le joueur qui a l'initiative débute la partie. L'initiative traduit la situation stratégique et/ou tactique d'un des camps en lui donnant l'opportunité de démarrer l'engagement. L'initiative donnée en début de scénario est conservée par le joueur qui débutera chaque nouveau Tour de jeu (il sera toujours le premier joueur en Phase), sauf si la règle avancée 10.3 Ordres et initiative est appliquée.



3.0 TOUR DE JEU

Un tour de jeu comprend **trois phases**, divisées en **plusieurs séquences**. Le joueur dont c'est la phase est dit **actif**, l'autre joueur est dit **passif** quel que soit la situation tactique du combat. Un tour de jeu est complet lorsque chaque joueur a joué sa phase active et que la phase de clôture de tour est accomplie.

Phase du joueur A qui a l'initiative

- Commandement
- Mouvements
- Réaction du joueur B : recul avant combat, tir de réaction, charge de réaction
- Combats
- Réorganisation

Phase du joueur B

- Commandement
- Mouvements
- Réaction du joueur A : recul avant combat, tir de réaction, charge de réaction
- Combats
- Réorganisation

Phase de clôture de tour

- Détermination de la Victoire
- Déplacement du marqueur temps

4.0 TERRAINS ET MOUVEMENTS

4.1 PRINCIPES

Les unités et les commandants ont un nombre de points de mouvement égal à leur capacité de mouvement. La désorganisation d'une unité modifie toutefois cette capacité (voir 1.3.7). Les points de mouvement sont utilisés pour effectuer une action de mouvement. Sont considérées comme un mouvement les actions suivantes :

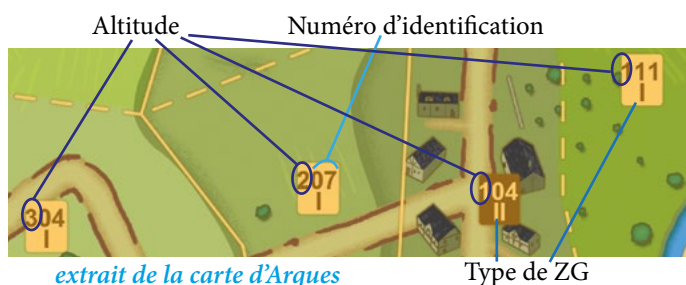
- Un mouvement d'une ZG à une autre ZG,
- La démonte et la remonte des argoulets,
- Le recul avant combat lors d'une réaction.

La charge de réaction (6.3), l'avance après réaction (6.5) et le recul après combat (7.5.3) ne sont pas des actions de mouvement. L'artillerie et les bagages sont immobiles (voir NdC N°5). Les actions de mouvement ne sont jamais obligatoires. Les points de mouvement ne peuvent pas être conservés d'une séquence sur l'autre : tout point non utilisé est perdu. Il n'est pas possible de transférer des points d'une unité ou d'un commandant à un autre. On doit terminer l'action de mouvement d'une unité ou d'un commandant avant de passer à un autre.

Il n'est pas possible de rentrer dans une ZG occupée par une unité ennemie, sauf s'il s'agit d'un pion Bagages seul.

4.1 DESCRIPTION DES ZONES GÉOGRAPHIQUES

La carte de chaque bataille est découpée en zones géographiques. Chaque zone est délimitée par une bordure et contient un rectangle donnant les indications suivantes :



- La **couleur du rectangle** précise le caractère bloquant de la zone sur la ligne de vue (voir 4.1.5) ;
- Le **premier chiffre arabe** en haut à gauche donne l'altitude de la zone, 0 étant le plus bas niveau ;
- Les **deux chiffres arabes** suivant l'altitude sont le numéro d'identification de la zone ;
- Le **chiffre romain** du bas donne le type de la zone.

Le déplacement d'une ZG à une autre peut se faire au travers d'une bordure ou d'un point de jonction entre plusieurs bordures. Le coût en points de mouvement est payé pour entrer dans la zone. Le coût du déplacement dépend, notamment, du type de zone et du type de bordure.

4.1.1 Types de ZG

Afin de modéliser en termes de jeu les éléments du terrain, chaque zone se voit attribuer un type.

Les types de ZG sont les suivants :



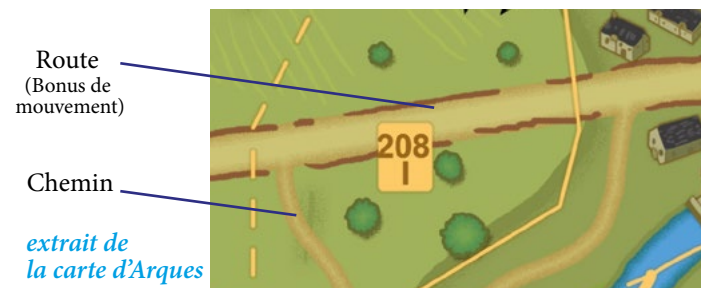
extrait de la carte de Coutras

	type de Zone Géographique		Point Mouvement	Type de terrain
○	ZG (I)	ouvert	1PM	prairie, champ, parc, hameau
○	ZG (II)	difficile	2PM	bois, verger, vignes, village
○	ZG (III)	très difficile	3PM	ville, fortification, forêt dense, marais, zone inondée, montagne
○	ZG (X)	interdite		large cours d'eau, lac

Mouvement sur route : si la totalité du mouvement d'une unité ou d'un commandant s'effectue sur une succession continue de zones de type I ou II contenant une route, elle bénéficie

- d'1 PM de plus s'il s'agit d'une unité d'infanterie
- et de 2 PM de plus s'il s'agit d'une unité de cavalerie ou d'un commandant.

Précision : les **chemins** ne donnent pas de bonus au mouvement.





4.1.2 Bordures des ZG

Les zones sont séparées par des bordures. Leur franchissement peut occasionner un surcoût de points de mouvement ou être interdit. Les types de bordures sont les suivants :

	Obstacle difficile à franchir – ruisseau, haie, fossé, gué – représenté par un trait plein simple +1PM
	Obstacle très difficile à franchir – palissade, barricade, mur, rivière, canal – représenté par un trait plein double +2PM
	Obstacle infranchissable – fortification, cours d'eau important – représenté par un trait plein gras
	Une bordure en pointillés ne nécessite pas de surcoût pour être traversée

4.1.3 Points de jonction des ZG

Il est possible d'aller d'une ZG à une autre en passant à la jonction de plusieurs bordures. Le coût de mouvement du point de jonction est égal à celui de la bordure dont le coût est le plus élevé parmi celles y convergeant. Si l'une des bordures joignant le point est un obstacle infranchissable, on ne peut pas passer par ce point.

4.1.4 Désorganisation liée au mouvement

Selon le nombre de points de mouvement dépensés pour passer d'une ZG à une ZG adjacente, il est possible que l'unité soit désorganisée.

- Si le nombre de PM dépensés = 3, l'unité doit réaliser un TQ. Si le test réussit, aucune conséquence. S'il échoue, l'unité est DS, le malus de PM lié à cet état s'applique immédiatement.

- Si le nombre de PM dépensés ≥ 4 , l'unité est DS automatiquement (le malus de PM est appliqué immédiatement)

Une unité déjà désorganisée – suite à un combat ou à un mouvement – qui est désorganisée une seconde fois à cause d'un mouvement subit une perte d'un pas de force (**PdF**). L'unité est retournée et le marqueur DS retiré (*voir NdC N°6*). (*voir exemple de mouvement*).

4.1.5 Lignes de vue

Elles sont utilisées pour résoudre les tirs d'artilleries et les réactions. La ligne de vue est déterminée en traçant une ligne imaginaire entre la zone du tireur et la zone ciblée.

Les éléments suivants influent sur la ligne de vue :

4.1.5.1 Les bordures

La couleur de la bordure traversée indique si elle est bloquante ou pas. Une ligne jaune laisse passer la ligne de vue, la ligne marron la bloque.

4.1.5.2 Les points de jonction

La ligne de vue peut passer au travers d'un point de jonction entre plusieurs bordures. Si l'une des bordures convergeant vers le point de jonction est marron, la ligne de vue est bloquée.

4.1.5.3 Les zones bloquantes

Une zone peut bloquer la ligne de vue. Si le rectangle de la zone est marron, elle bloque la ligne de vue. S'il est jaune, la ligne de vue peut la traverser. Un tir dans ou depuis une zone en marron est possible.

4.1.5.4 L'altitude des zones

L'altitude d'une zone peut bloquer la ligne de vue, même si la zone n'est pas elle-même bloquante (i.e si le rectangle est jaune).

L'altitude bloque la ligne de vue dans les cas suivant :

- Au moins une ZG intermédiaire * est à un niveau supérieur aux ZG du tireur et de la cible
- La ZG du tireur est à un niveau inférieur à la ZG ciblée
- La ZG de la cible est à un niveau inférieur et adjacente à la ZG du tireur
- La ZG de la cible est à un niveau inférieur et une ou deux ZG intermédiaires * sont au même niveau que la ZG du tireur

4.1.5.5 ZG contenant des unités : lorsque la ZG du tireur, la ZG ciblée et les ZG intermédiaires sont au même niveau, un tir à DdT = 2 ou 3 est impossible si une ou les deux ZG intermédiaires * contiennent des unités amies ou ennemies - infanterie, cavalerie, artillerie, bagages **. Dans tous les autres cas, la LdV n'est pas bloquée par les unités.

(*) : C'est-à-dire la ou les ZG situées entre la ZG de l'unité qui tire et la ZG de l'unité ciblée.

(**) : Les commandants ne bloquent jamais une LdV

4.2 ZONE DE CONTRÔLE (ZdC)

Toutes les unités exercent une ZdC, sauf les commandants, l'artillerie et les bagages. Un pion *Bagages* n'exerce pas de ZdC et n'empêche pas une unité ennemie de pénétrer dans la ZG qu'il occupe. Si une unité ennemie pénètre dans une ZG contenant un pion *Bagages* seul, ce dernier est éliminé.

Une unité présente dans une ZG exerce une ZdC sur les ZG adjacentes, c'est-à-dire ayant une bordure commune ou un point de jonction qui ne soit pas infranchissable. Un point de jonction est suffisant pour exercer une ZdC, sauf si une bordure infranchissable arrive à ce point de jonction.

La conséquence de la présence d'une ZdC ennemie est un coût de mouvement supplémentaire de +1PM pour toute unité amie pénétrant dans cette ZG (*voir NdC N°7*).

4.3 EMPILEMENT

Il s'agit du nombre maximum d'unités quel que soit le type – infanterie, cavalerie, artillerie & bagages, sauf commandants et EP – qui peuvent être placées dans une même ZG. On peut placer dans une même ZG autant de marqueurs et de commandants souhaités. Une unité amie ne peut jamais être positionnée dans la même ZG qu'une unité ennemie, quel que soit le moment du jeu. Un commandant seul dans une ZG n'empêche pas une unité ennemie d'entrer dans celle-ci, il est alors automatiquement éliminé. Des unités de colonnes différentes peuvent être empilées ensembles.

Le nombre maximum d'unités présentes dans une ZG dépend du type de celle-ci :

	type de Zone Géographique		empilement
	ZG (I)	ouvert	4 unités empilées
	ZG (II)	difficile	3 unités empilées
	ZG (III)	très difficile	2 unités empilées
	ZG (X)	interdite	aucune unité autorisée

Cette limite doit être respectée à tout moment, durant les mouvements et les reculs.

Un moyen mnémotechnique : la somme (type de la ZG I, II ou III, soit respectivement 1, 2 ou 3) + (nombre d'unités dans la ZG) ≤ 5 , sauf pour une ZG interdite.



4.4 DISPOSITION

Lors d'un combat, y compris un TR ou une CR, les unités sont disposées dans la ZG de façon à présenter distinctement l'Attaquant Principal (AP) et le Défenseur Principal (DP) ainsi que les éventuelles unités en soutien. Celles-ci sont positionnées en ligne derrière l'AP ou le DP, clairement visibles. Il ne peut y avoir qu'un seul AP et DP désignés par combat.

4.5 RENFORTS

La ZG d'entrée et le tour d'arrivée des renforts sont indiqués pour chaque scénario.

Une unité ne peut pas entrer sur la carte si la ZG d'entrée est occupée par une unité ennemie. Elle peut entrer dans une ZdC ennemie en dépensant +1PM. L'entrée d'une unité sur la carte est retardée tant que la ZG est occupée par une unité ennemie.

4.6 ARQUEBUSIERS MONTÉS OU ARGOULETS

Il s'agit d'une unité de cavalerie qui peut démonter et combattre comme une unité d'infanterie d'Arquebusiers.

Les pions présentent au recto des Argoulets montés et au verso des Argoulets démontés.

Recto
Argoulets ou
arquebusiers montés



Verso
Argoulets démontés



Une unité d'Argoulets **montés** est considérée comme une unité de **cavalerie**. Une unité d'Argoulets **démontés** est considérée comme une unité d'**infanterie**. Cette distinction est importante lors de la séquence de réaction.

L'unité ne peut démonter ou remonter qu'une seule fois par séquence de mouvement à la fin de son mouvement en dépensant **2PM**.

Le coût de la démonte – **2PM** – est déduit de la capacité de mouvement du recto du pion – *Argoulets montés* –. Le coût de la remonte – **2PM** – est déduit de la capacité de mouvement du verso du pion – *Argoulets démontés*.

Le coût de la démonte/remonte de **2PM** est ajouté au coût du mouvement normal.

Si l'unité reste dans sa ZG, le coût du mouvement correspond au coût de la remonte/démonte de **2PM**.

Le coût de la démonte et de la remonte des *Argoulets* compte pour déterminer si le nombre de PM dépensés entraîne une DS.

Une unité montée ayant un marqueur DS qui devient démontée conserve cet état et vice et versa.

5.0 COMMANDEMENT

L'état d'une unité - commandé ou isolé - est vérifié durant cette séquence.

5.1 CHAÎNE DE COMMANDEMENT

Chaque colonne est commandée soit par un Chef de Colonne, soit par le Lieutenant Général.

Le CC ne peut commander que les unités de sa colonne. Le LG commande les unités de sa colonne et peut également se substituer à un autre CC pour commander les unités des autres colonnes placées dans son rayon de commandement.

Exception : *seul le commandant de la colonne, CC ou LG, peut modifier ses ordres* (voir 10.2).

Les CC n'ont pas besoin d'être dans le rayon de commandement du LG pour agir normalement, ils sont considérés autonomes. (voir NdC N°8)

5.2 RAYON DE COMMANDEMENT

Une unité est :

- **Commandée** si elle est dans le rayon de commandement de son chef de colonne ou du LG, qui, lui, peut commander toute unité de son armée ;
- **Isolée** si elle est hors du rayon de commandement de son chef de colonne ou du LG de son armée. Dans ce cas il faut placer un marqueur Isolé sur l'unité.

Ce rayon de commandement correspond à **3 ZG**. On ne compte pas la ZG dans laquelle se trouve le commandant mais on compte la ZG dans laquelle se trouve l'unité.

Le rayon de commandement peut être tracé au travers de toute zone, bordure ou point de jonction, **exception** faite des zones de type (X) et des bordures ou points de jonction infranchissables.

Le rayon de commandement ne peut pas être tracé au travers d'une zone occupée par une unité ennemie, mais il peut passer au travers d'une zone sur laquelle s'exerce une ZdC ennemie. (voir NdC N°9).

Un commandant ou des bagages seuls dans une zone ne bloquent pas le rayon de commandement.

5.3 UNITÉ ISOLÉE

L'état de commandement de l'unité est vérifié au moment de la séquence de commandement du joueur.

Si une unité est isolée lors de cette séquence, elle le reste jusqu'à la séquence de commandement du tour suivant, même si lors des séquences suivantes du tour elle s'est déplacée pour être dans le rayon de commandement d'un commandant. Inversement, une unité qui quitte le rayon de commandement d'un commandant après la séquence de commandement reste commandée jusqu'à la séquence de commandement du joueur du tour suivant.

Une unité isolée ne peut pas attaquer, mais elle peut se défendre et réagir normalement.

Elle ne peut pas être réorganisée car elle est hors du rayon de commandement d'un commandant.

Une unité isolée peut bouger, mais son mouvement doit la rapprocher de son commandant ou du Lieutenant Général en tête de l'armée jusqu'à être dans leur rayon de commandement.



6.0 RÉACTION

6.1 PRINCIPES

Lors de la séquence de réaction, les unités ou commandants du joueur passif peuvent tenter de réagir à l'entrée pendant la séquence de mouvement précédente, d'unités actives dans une zone vide, adjacente à celle des unités passives. Cette zone adjacente est dite **zone de réaction**. Si des unités actives étaient déjà présentes dans la zone de réaction avant la séquence de mouvement précédent la séquence de réaction, il n'y a pas de réaction possible.

Il existe 3 types de réactions :

- tir de réaction (6.2)
- charge de réaction (6.3)
- recul avant combat (6.4)

La réaction est toujours facultative. Seules les unités adjacentes à une zone de réaction peuvent tenter une réaction.

Une unité passive ne peut faire qu'une réaction par séquence, mais une unité active peut déclencher plusieurs réactions.

Le joueur passif décide de l'ordre dans lequel les réactions de ses unités sont résolues, chaque unité devant avoir terminé sa réaction avant de passer à la suivante.

On ne tient pas compte des autres unités passives de la zone pour vérifier la réunion des conditions propres à chaque réaction.

Lorsque plusieurs zones de réaction existent, le joueur passif choisit à quelle zone l'unité réagit.

Toutes les unités passives d'une même zone ne sont pas obligées de réagir à la même zone de réaction : s'il y a plusieurs zones de réaction, certaines peuvent réagir à une zone, et d'autres à une autre.

6.2 TIR DE RÉACTION

Seules les unités d'infanterie et de cavalerie non désorganisées ayant un **facteur de combat situé sur un rond jaune** - c'est-à-dire possédant une arme à feu - peuvent effectuer un Tir de Réaction (TR) contre les unités de la zone de réaction. Une unité d'artillerie ne peut pas effectuer de TR.

Le joueur passif désigne l'unité du joueur actif qui est ciblée par ce TR. Il désigne ainsi l'AP du joueur actif et son DP qui effectue le TR.

Un TR ne peut être effectué que sous certaines conditions :

- La LdV doit être dégagée
- L'unité doit réussir un TQ

Si le test échoue :

- Le tireur du joueur passif ne peut pas effectuer de TR

Si le test réussit :

- Le DP du joueur passif peut effectuer un TR contre l'AP du joueur actif.

6.3 CHARGE DE RÉACTION

La charge de réaction est une action de combat initiée par une unité passive. Elle ne constitue pas un mouvement et donc elle n'est pas soumise aux *règles du chapitre 4*.

Pour être éligible à la charge de réaction, l'unité passive doit être une unité de cavalerie dotée d'une aptitude au choc - **son facteur de combat est sur un triangle orange**.

Le joueur passif désigne l'unité chargée, qui sera l'attaquant principal (puisque le joueur actif reste l'attaquant), l'unité chargeant étant le défenseur principal.

La charge de réaction suppose la réunion des conditions suivantes :

- La capacité de mouvement de l'unité chargeant doit être strictement supérieure à celle de **toutes** les unités actives de la zone de réaction.

Rappel : la capacité de mouvement d'une unité est réduite si elle est désorganisée.

- L'unité chargeant doit avoir une LdV sur la zone de réaction ;
- La bordure séparant la zone de l'unité passive et la zone de réaction doit être en pointillé. Si l'unité charge au travers d'un point de jonction, les bordures y convergeant doivent toutes être en pointillé ;
- La zone de réaction doit être de type I ;
- L'unité chargeant doit réussir un TQ, sinon la charge est annulée.

La charge est ensuite résolue selon les *règles du chapitre 7* relative au combat. (voir 7.4.1.)

6.4 REcul AVANT COMBAT

Une unité passive de cavalerie peut, dans certaines conditions, reculer avant le combat. Elle peut reculer indépendamment de la présence d'autres unités amies dans sa ZG.

Le recul avant combat est un mouvement ainsi il est soumis aux *règles du chapitre 4*.

Le recul avant combat doit se faire en direction de la ligne de ravitaillement de l'unité passive de cavalerie selon les *règles du paragraphe 7.5*.

6.4.1 Recul face à l'infanterie

Si la zone de réaction est occupée uniquement par des unités d'infanterie, une unité passive de cavalerie peut reculer d'une zone sans avoir à passer de TQ.

6.4.2 Recul face à la cavalerie

Si la zone de réaction est occupée par des unités de cavalerie (éventuellement accompagnées d'infanterie), une unité passive de cavalerie peut reculer d'une zone aux conditions suivantes :

- Disposer d'une capacité de mouvement strictement supérieure à celle de toutes les unités actives de la zone de réaction ;
- Réussir un TQ, en cas d'échec, le recul est annulé.

6.4.3 Cas particuliers des commandants

Un commandant peut toujours réagir par un recul automatique, sans TQ, vers une zone adjacente qui n'est pas occupée par une unité ennemie.

Un commandant n'est pas obligé de reculer vers la ligne de ravitaillement de son camp et peut reculer en ZdC ennemie.

Ce recul est un mouvement et donc il est soumis aux *règles du chapitre 4.0*.

6.5 AVANCE APRÈS RÉACTION

Lorsqu'une zone est libérée par un recul de cavalerie ou la destruction d'une unité passive suite à une charge de réaction, la zone peut être occupée par tout ou partie des unités actives de la zone de réaction ayant déclenché le recul ou la charge de cavalerie.

L'avance suppose néanmoins que la bordure ou le point de jonction franchi lors de l'avance avant combat ne soit pas infranchissables.

Cette avance après réaction n'est pas un mouvement. Elle ne nécessite pas la dépense de points de mouvement et ne peut pas entraîner une désorganisation.

Toutes les unités du joueur passif qui ont effectué une réaction peuvent combattre normalement si elles sont attaquées lors de la séquence de combat du joueur actif.



7.0 COMBATS

7.1 PRINCIPES DU COMBAT

Le combat est toujours facultatif. Le combat oppose **une** unité active, appelée **Attaquant Principal (AP)**, plus d'éventuelles unités actives en soutien situées dans la même zone et **une** unité passive, dite **Défenseur Principal (DP)**, aidé éventuellement par des unités passives placées en soutien dans la même zone. Pour la résolution des combats, le joueur actif est toujours considéré comme l'attaquant et le joueur passif comme le défenseur.

Le combat recouvre à la fois le corps à corps et les tirs d'artillerie. Aucun combat au corps à corps n'est possible au travers d'une bordure ou d'un point de jonction infranchissables.

De même aucun tir n'est possible si l'attaquant principal n'a pas de LdV sur le défenseur principal.

Seule une unité active commandée peut attaquer, par contre une unité passive isolée se défend normalement.

Une unité active peut attaquer même si elle a subi un tir de réaction ou une charge de réaction.

Il n'est pas possible d'attaquer plusieurs zones simultanément, ni de coordonner une attaque contre une zone à partir de plusieurs zones.

En revanche une même zone peut être attaquée successivement depuis plusieurs zones différentes.

Une unité active ne peut donc attaquer qu'une fois par séquence de combat.

Exception : *les piquiers et les reîtres peuvent attaquer deux fois par séquence (voir 7.9 et 11.1).*

Une unité passive peut être attaquée plusieurs fois au cours de la même séquence, mais dans des combats successifs.

Une seule attaque – combats ou tir d'artillerie – est autorisée par séquence de jeu depuis une même zone géographique.

Le joueur actif décide de l'ordre de ses attaques. Il n'est pas tenu d'annoncer toutes ses attaques au début de la séquence, il peut attendre de connaître le résultat d'un combat avant d'annoncer le suivant.

On doit résoudre complètement un combat avant de passer à un autre.

Le résultat des combats ne s'applique qu'à l'Attaquant Principal (AP) et au Défenseur Principal (DP).

7.2 PROCÉDURE DE RÉSOLUTION DU COMBAT

1- Identification de l'AP et du DP :

- Le joueur actif désigne l'Attaquant Principal.
- Le joueur passif désigne le Défenseur principal.

2- Établir la liste des modificateurs à appliquer au FC de l'AP :

- Charge
- Commandant *
- Différentiel de classes
- Ordre (règles avancées)
- Soutien (sauf pour TR & CR)
- Unité désorganisée

3- Établir la liste des modificateurs à appliquer au FC du DP :

- Attaque supplémentaire
- Commandant *
- Effet du terrain : bordure (la plus favorable au DP) et ZG
- Ordre (règles avancées)
- Soutien (sauf pour TR & CR)
- Unité désorganisée

* si indiqué dans le scénario.

4- Établir le différentiel selon la formule suivante

[FC de l'AP+ Modificateurs]-[FC du DP + Modificateurs].

5- Résoudre le combat

Le résultat détermine la colonne de résolution du combat sur la table de combats (**Table 2 : Combats**).

Le joueur actif jette un dé dont le résultat détermine la ligne de résolution du combat sur le même tableau.

Le résultat du combat se lit sur la table de combats à l'intersection de la colonne et de la ligne.

6- Appliquer les résultats

Les résultats du combat ne s'appliquent qu'aux unités désignées comme attaquant et défenseur principal. Si l'unité est éliminée suite à la perte de tous ses points de force, les points de force infligés en sus sont ignorés.

7.3 IDENTIFICATION DE L'AP ET DU DP

Lors de chaque combat, le joueur actif désigne la zone d'attaque et la zone attaquée.

Puis il désigne l'attaquant principal dans la zone d'attaque. Le joueur passif choisit le défenseur principal dans la zone attaquée. Ces unités sont disposées à côté de la bordure ou de la jonction utilisée pour le combat. Les autres unités présentes dans ces zones viennent en soutien si elles en réunissent les conditions, et sont placées derrière l'attaquant et le défenseur principal. (*voir NdC N°10*)

7.4 MODIFICATEURS AU COMBAT

7.4.1 Modificateur de charge

Au début de chaque scénario, placer un marqueur Charge sous chaque unité de cavalerie lourde – Gendarmes & Cheval-légers. Ce marqueur confère un modificateur de +2 au FC de l'AP lors de la résolution du combat.



Les Gendarmes & Cheval-légers ne bénéficient qu'une seule fois par jeu d'un bonus de charge en attaque. Ce bonus est matérialisé par le pion Charge placé sous le pion Gendarmes & Cheval-légers. Ce bonus ne peut être utilisé ni en défense ni en CR. (*voir NdC N°11*)



Ce marqueur est retiré dès que l'unité a bénéficié de ce modificateur. Pour bénéficier du bonus de charge, l'unité chargeant – l'AP – doit être située dans une ZG (I) et l'unité chargée – le DP – doit être également dans une ZG (I). Les bordures ou les points de jonction séparant les deux ZG ne doivent nécessiter aucun surcoût, c'est à dire ne doivent être représentées que par des pointillés.

Le marqueur Charge est supprimé dès que l'AP a bénéficié de ce bonus. L'unité de cavalerie lourde désorganisée, par un mouvement ou suite à une réaction du joueur passif, ne peut plus bénéficier du bonus de charge pour cette action mais conserve toujours son marqueur Charge, jusqu'à ce qu'il soit utilisé.

7.4.2 Bonus des Commandements

Certains commandants peuvent faire bénéficier certaines troupes présentes dans leur ZG d'un modificateur ajouté au FC. Les commandants ainsi que les modificateurs sont indiqués dans les règles spéciales du scénario.

7.4.3 Modificateur de différentiel de classes

Les différentes manières de combattre, propres à chaque unité, confèrent un avantage ou une faiblesse face à d'autres unités. Les classes de combattants sont par ordre décroissant :

- A : Reitres, Cuirassiers
- B : Piquiers Suisses et Lansquenets
- C : Autres piquiers
- D : Arquebusiers, Argoulets démontés, Enfants Perdus
- E : Gendarmes, Cheveau-légers
- F : Argoulets montés
- G : Miliciens
- H : Artillerie

La classe A est supérieure à B qui est supérieure à C, etc.

On compare les classes de l'AP et du DP uniquement (pas celles des unités en soutien). Une classe supérieure confère à l'AP un modificateur +1 au FC, une classe inférieure lui donne un modificateur -1 au FC, lors de la résolution du combat. (voir *NdC N°12*)

7.4.4 Modificateur de soutien

Les unités présentes dans une zone d'attaque ou une zone attaquée, qui ne sont pas désignées comme attaquant ou défenseur principal, sont considérées comme soutien de ces derniers, si elles en remplissent les conditions.

Pour apporter leur soutien, ces unités doivent :

1- Être dotées d'un type d'arme différente.

Conformément aux tactiques en usage à cette époque, l'association du choc et du feu apporte une meilleure efficacité des unités au combat (voir *NdC N°13*). Pour être éligible au soutien une unité doit donc avoir un type d'arme différent de celui de l'attaquant ou du défenseur principal. Ainsi, seules peuvent soutenir un attaquant ou un défenseur principal ayant un facteur de combat sur un triangle orange (choc), les unités ayant un facteur de combat sur un rond jaune (feu), et inversement.

2- Ne pas être désorganisées.

3- Ne pas être isolées.

Les unités en soutien peuvent appartenir à une colonne différente de l'unité soutenue. Le modificateur est de +1 au FC de l'unité soutenue par une unité en soutien.

Dans le cas de plusieurs rounds de combats (voir 7.9 et *Règles optionnelles 11.1*), le soutien est déterminé pour chacun de ces rounds.

Il n'y a pas de modificateur de soutien lors d'un tir de réaction ou lors d'une charge de réaction.

7.4.5 Modificateur d'attaque supplémentaire

Si au cours de la même séquence de combat, la même zone est attaquée, de manière consécutive une deuxième fois et que le joueur passif désigne le même défenseur principal, le FC du défenseur principal subit une pénalité de -1.

Cette pénalité s'applique également lors du second round de combat dans l'hypothèse d'un choc de piquiers (voir 7.9) ou de caracole (voir 11.1).

Elle ne s'applique pas si l'attaque n'est pas consécutive ou si le joueur passif désigne un autre défenseur principal. La pénalité reste de -1 au-delà de 2 attaques consécutives.

7.4.6 Modificateur de terrain

Pour déterminer les modificateurs de terrain applicables, on prend en considération le type de bordure séparant la zone attaquante et la zone attaquée, ainsi que le type de la zone attaquée. Si l'attaque se fait au travers d'un point de jonction, on retient la bordure qui offre la meilleure protection, en termes de modificateur, pour le défenseur principal. Le modificateur est différent selon le type d'unité de l'attaquant principal (*Table 1: Effets du terrain*). Les modificateurs de terrain se traduisent par un bonus apporté au FC.

Cas particulier pour les batailles de Saint-Denis et d'Arques : le modificateur ne bénéficie qu'au camp qui occupe au début du scénario la ZG ayant une bordure trait plein double représentant une fortification ou une palissade. Lors d'un combat au travers de cette bordure impliquant un DP qui n'est pas du camp placé en début de scénario, on considère la bordure comme un trait en pointillés.

7.5 RÉSULTATS DES COMBATS

7.5.1 Résultats

1- TQ : l'unité doit effectuer un test de qualité. S'il réussit, il n'y a aucun effet sur l'unité. S'il échoue l'unité est désorganisée. Placer un marqueur DS. Une unité désorganisée qui échoue ce TQ subit une seconde désorganisation : elle perd 1PdF et son marqueur DS est enlevé.

2- DS : l'unité est désorganisée, placer un marqueur DS sur celle-ci. Une unité déjà désorganisée subissant un résultat DS perd un PdF et n'est plus considérée désorganisée. Cette perte ne peut pas être annulée par un recul. Les effets liés à la désorganisation sont immédiatement appliqués à l'unité subissant un résultat DS.

3- Perte de 1 ou 2 PdF (notée 1 ou 2 sur la *Table 2 : combats*) : L'unité perd 1 ou 2 PdF. Au premier, elle retournée sur sa face diminuée, au second, elle est éliminée. Les unités d'Argoulets montés ou démontés, d'Artillerie et celles d'Enfants Perdus (voir 11.4) n'ont qu'un seul PdF, elles sont donc éliminées à la première perte. Lorsque la perte de PdF est suivie d'un astérisque, il peut y avoir mort d'un commandant (voir 7.6). Une unité désorganisée subissant un résultat 1PdF reste désorganisée



7.5.2 Substitution

Le joueur passif, et seulement lui, peut annuler un résultat Perte de 1 PdF en effectuant un recul d'une zone vers une zone adjacente (voir 7.5.3). Si le résultat est Perte de 2 PdF, le joueur passif ne peut annuler qu'une perte en reculant le défenseur principal (**DP**) d'une zone, l'autre perte est encaissée par l'unité.

Si le recul n'est pas possible, la perte doit être appliquée.

Exceptions :

- 1- L'artillerie ne peut pas reculer.
- 2- Une unité désorganisée ne peut pas annuler une perte en reculant.
- 3- Un choc entre piquiers est soumis à des règles spéciales (voir 7.9).
- 4- Les ordres donnés, si l'on joue les règles avancées, modifient les possibilités de recul (voir 10.1 et suivants).
- 5- Un résultat # dans la table de combat interdit la substitution.

7.5.3 Recul

Le recul doit s'effectuer par priorité en direction du bord de la carte identifié comme la ligne de ravitaillement. Cette ligne de ravitaillement est donnée pour chaque bataille.

Le type de la bordure ou point de jonction et celui de la zone traversés peuvent influencer le recul :

- Bordure en pointillés et/ou ZG (I) : avant d'effectuer un recul, l'unité doit réaliser un TQ.
 - S'il réussit, l'unité peut reculer
 - S'il échoue, l'unité peut reculer mais elle est désorganisée
- Bordure trait plein simple et/ou ZG (II) ; l'unité peut reculer sans réaliser de TQ. Elle est automatiquement désorganisée à l'issue du recul
- Bordure trait plein double ou infranchissable et/ou ZG (III) ou ZG (X) : le recul est impossible, le nombre de perte de PdF indiqué doit être éliminé.

On tient compte de la bordure ou du terrain le plus pénalisant pour le recul.

Cas particuliers de reculs au travers de ZG occupées par des unités amies ou ennemies :

- Recul dans ou au travers d'une ZG occupée par une unité amie : autorisé en respectant la limite d'empilement.
- Recul dans ou au travers d'une ZG occupée par une unité ennemie : interdit.

La présence de commandant et / ou de bagages ennemis seuls dans une ZG n'empêche pas le recul.

Une unité amie peut reculer dans une ZdC ennemie sans être sujette à une réaction ennemie (CR ou TR) en respectant la limite d'empilement. Une unité qui recule hors-carte est éliminée. Si l'unité ne peut pas reculer, elle ne peut pas effectuer de substitution.

Si le **DP** recule, le joueur passif a la possibilité de faire reculer les unités en soutien de son **DP**. Chaque unité en soutien qui souhaite reculer peut le faire aux mêmes conditions qu'un **DP** qui recule suite à un combat.

Un commandant – chef de colonne ou lieutenant-général a toujours la possibilité de reculer avec les unités de son camp impliquées dans un combat (**DP** et soutien).

7.6 ÉLIMINATION D'UN COMMANDANT

Le résultat d'un combat marqué d'un astérisque * dans la **Table 2 : combats** peut entraîner l'élimination d'un commandant. Le résultat du lancer d'un dé modifié < 5 élimine un commandant. On ajoute au résultat du lancer d'un dé le nombre d'unités amies d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie (sauf EP, bagages et commandants) – à effectif plein ou diminué – encore présentes après application du résultat du combat sur les unités. Ce test est réalisé pour chaque commandant présent dans la ZG.

Par exemple, une ZG contient 3 unités, deux à plein effectif et un AP diminué. Le résultat du combat indique 1PdF de pertes avec un astérisque pour tester la mort d'un commandant. Après application du résultat, il ne reste que deux unités. Le résultat du lancer d'un dé est de 1 auquel on ajoute +2 soit 3. Le résultat est < 5, le commandant est éliminé.

7.6.1 Conséquences de l'élimination d'un lieutenant général

Chaque unité de son armée doit effectuer immédiatement un TQ et appliquer les résultats même si ce n'est pas la phase du joueur.

On retourne le pion LG éliminé pour présenter le verso diminué. Le pion du nouveau chef est placé dans la ZG la plus proche contenant des unités amies.

7.6.2 Conséquences de l'élimination d'un chef de colonne

Chaque unité de sa colonne – ayant le même code couleur - doit effectuer immédiatement un TQ et appliquer les résultats même si ce n'est pas la phase du joueur.

On retourne le pion CC éliminé pour présenter le verso diminué ou non. Le verso représente un CC de substitution qui est au mieux équivalent mais jamais meilleur que celui initialement désigné. Le pion du nouveau chef est placé dans la ZG la plus proche contenant des unités amies.

7.6.3 Remplaçant

Un pion LG ou CC dont le verso est apparent – ce qui signifie qu'il a déjà été éliminé et donc remplacé par un autre *Chef de colonne* – ne peut être éliminé une seconde fois. On considère qu'il y a toujours un officier subalterne pour le remplacer et faire office de *Chef de colonne*.

7.7 AVANCE APRÈS COMBAT

L'avance après combat ne peut s'effectuer qu'au travers d'une bordure ou d'un point de jonction qui ne soit pas infranchissable.

Une ZG laissée vacante, suite à l'élimination du **DP** ou le recul de celui-ci - suite au résultat d'un combat - et de ses unités en soutien, peut être occupée par l'**AP** ainsi que chaque unité qui a apporté un modificateur lors du soutien, sauf l'artillerie qui est immobile. Une unité qui était présente dans la ZG de l'**AP** mais qui n'a pas contribué au soutien de celui-ci ne peut avancer après un combat. Le **DP** ne peut avancer suite à un combat. L'avance dans une ZG laissée vacante ne coûte pas de PM. Une unité DS peut avancer après un combat. Une unité IS ne peut avancer après un combat car elle ne peut ni attaquer ni apporter son soutien à un combat. Les bagages et commandants seuls dans une ZG n'empêchent pas l'avance d'unités ennemies et sont automatiquement éliminés.



7.8 TIR DE L'ARTILLERIE

Le tir d'artillerie est un mode de combat qui est soumis aux mêmes règles énoncées en 7.1. Une seule unité d'artillerie désignée Attaquant Principal (AP) peut tirer depuis une ZG.

Le joueur actif choisit une unité d'artillerie et désigne l'unité ciblée. Selon le calibre de l'unité d'artillerie, l'unité ciblée peut être située à 1, 2 ou 3 zones. Il s'agit de la distance de tir qui est indiquée sur le pion. Elle est calculée en comptant la zone ciblée, mais pas celle contenant l'unité qui tire.

Chaque tir d'artillerie est résolu séparément. Il n'est pas possible de cumuler le FC de plusieurs unités d'artillerie pour effectuer un tir contre la même cible. Une unité d'artillerie ne peut tirer qu'une seule fois par séquence de combat. Chaque unité d'artillerie supplémentaire située dans la même ZG que l'AP et à Distance de Tir (DdT) de la cible, apporte un bonus de +1 au Facteur de Combat (FC).

Pour que le tir soit possible, l'unité active d'artillerie doit avoir une ligne de vue dégagée sur l'unité passive ciblée.

Le FC de l'unité d'artillerie active peut recevoir les modificateurs suivants :

- Si le tir est à une DdT de 3 zones : -1 ;
- Si le tir est à une DdT de 1 zone, bonus éventuel de soutien (voir 7.4.4) ;
- Modificateurs de terrain (voir 7.4.6) ;
- -1 si l'unité d'artillerie est désorganisée ;
- Artillerie supplémentaire : +1.

Le joueur actif jette un dé dont le résultat est comparé au FC modifié de l'unité d'artillerie tirant.

Si le résultat du dé est inférieur ou égal au FC modifié, l'unité ciblée est touchée et se voit infliger :

- La perte d'un PdF, sans possibilité de substitution, si le résultat est strictement inférieur au FC ;
- Une désorganisation, si le résultat est égal au FC. La désorganisation est immédiatement appliquée.

7.9 CHOC ENTRE PIQUIERS

Toutes les unités de piquiers sont concernées par le *Choc entre piquiers* : Suisses, Lansquenets et Piquiers catholiques. Lors d'un combat, lorsque l'AP et le DP sont des Piquiers, placer un marqueur *Choc entre piquiers* sur chaque unité engagée. Deux rounds de combats sont possibles au lieu d'un contre le même DP. On applique les résultats du 1^{er} round avant de résoudre le 2^d round. Si le DP est éliminé suite au 1^{er} round de combat, le 2^d round est ignoré et le marqueur enlevé.



- Choc de Suisses contre Lansquenets et Lansquenets ligueurs contre Lansquenets royalistes
 - Deux rounds de combat sont obligatoires
 - Le recul pour le DP est interdit, il est remplacé par des pertes de PdF obligatoirement.
- Choc de Suisses ou Lansquenets contre Piquiers catholiques :
 - Deux rounds de combat possibles, au choix de l'AP au début du combat.
 - Le recul est autorisé pour le DP, à la place de pertes de PdF

8.0 RÉORGANISATION

Les conditions de réorganisation sont les suivantes :

- L'unité doit être située dans le rayon de commandement de son CC ou du LG
- L'unité ne doit pas être située dans une ZdC ennemie
- Une unité désorganisée n'ayant pas de ZdC, elle n'empêche donc pas la réorganisation d'une unité ennemie DS adjacente.

Pour réorganiser une unité désorganisée il faut que celle-ci effectue un TQ :

- S'il réussit, l'unité redevient normale, on enlève le pion DS
- S'il échoue, l'unité reste désorganisée

Si son CC ou un LG se trouve dans la ZG de l'unité à réorganiser, le TQ peut s'effectuer en prenant comme référence le FQ du commandant à la place du FQ de l'unité, au choix du joueur. Le FQ du commandant peut servir autant de fois qu'il y a d'unités à réorganiser dans la ZG où il se situe.

9.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Les marqueurs de PV (unité et dizaine) de chaque camp sont placés sur l'échelle de comptabilisation des PV. Les PV accumulés par chaque camp sont comptabilisés en déplaçant ces marqueurs sur l'échelle. Les PV sont gagnés pour l'atteinte d'objectifs particuliers, indiqués dans le scénario ; occupation d'une ZG, – c'est-à-dire ayant une unité non isolée située dans cette ZG –, élimination d'un commandant, élimination d'unités et de bagages.

A la fin de la partie, lors de la phase de clôture du dernier tour de jeu, on effectue un différentiel entre le nombre de PV le plus élevé et le nombre de PV le moins élevé. Ce différentiel Δ indique le niveau de victoire atteint par le camp ayant le plus de PV.

(voir NdC N°14)

10.0 RÈGLES AVANCÉES

Les règles avancées supplantent les règles de base.

10.1 PRINCIPES GÉNÉRAUX DES ORDRES

Contrairement à un vrai commandant, le joueur a une vision globale du champ de bataille et peut donc mieux décider de l'emploi de ses troupes. Dans le but d'améliorer le rendu d'une bataille, nous vous proposons un système d'ordres qui, sans interdire au joueur de diriger ses troupes en temps réel, crée des contraintes supplémentaires et impose de mieux planifier son attaque.

Les ordres influent de deux façons sur le jeu. La première est que selon l'ordre de la colonne, les unités vont subir des modifications sur les règles applicables aux actions qu'elles peuvent mener. La seconde est que selon les ordres adoptés par les colonnes de chaque camp, l'initiative va pouvoir changer.

Chaque scénario indique l'ordre imposé à chaque colonne lors de son entrée en jeu. L'ordre s'applique à toutes les unités de la colonne, et uniquement à celles-ci, pour peu qu'elles soient dans le rayon de commandement de leur chef. Toute unité entrant sur le champ de bataille comme renfort est considérée commandée durant toute la phase de mouvement et adopte l'ordre donné pour sa colonne.

Si l'unité est isolée, elle est considérée comme ayant reçu l'ordre Réserve.

L'ordre appliqué à la colonne est placé sous commandant, CC ou LG.

N.B. : Aucun des modificateurs induits par l'ordre ne s'applique au commandant. Ainsi le commandant a toujours une capacité de mouvement de 10 (puisque'il ne peut pas être désorganisé), même si sa colonne est sous l'un des ordres conférant un modificateur de +2 ou -2 PM.



L'ordre n'est pas secret mais il est placé sous le commandant de la colonne et ne peut être vérifié par l'adversaire que lors d'un changement d'ordre, pour vérifier l'application d'un modificateur et lors de la séquence de clôture pour déterminer qui aura l'initiative le tour suivant :

Il existe 7 ordres différents :

- Attaque,
- Décrochage,
- Escarmouche,
- Marche,
- Réserve,
- Retrait,
- Tenir.

La **Table 3 : Ordres** indique l'impact de ces ordres sur les actions de mouvement, de combat et de réaction.

10.2 MODIFICATION D'UN ORDRE

Lors de la séquence d'Ordres, qui intervient après la séquence de Commandement quand les règles avancées sont jouées, chaque commandant peut tenter de changer l'ordre de sa colonne.

(voir *NdC N°15*)

Il n'est pas possible de modifier l'ordre d'une colonne arrivant en renfort avant la séquence d'Ordres du tour suivant celui de son entrée en jeu. Le changement d'ordres se fait en tirant un dé dont le résultat, modifié par les modificateurs figurant sur la **Table 4 : Modificateurs de changement d'ordre**, doit être strictement inférieur au FQ de son commandant.

La séquence d'Ordres s'insère entre les séquences de commandement et de mouvements comme indiqué ci-dessous :

Phase du joueur A

- **Commandement**
- **Ordres**
- **Mouvements**
- **Réaction du joueur B : recul avant combat, tir de réaction, charge de réaction**
- **Combats**
- **Réorganisation**

10.3 DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Contrairement aux règles de base, l'initiative peut changer d'un tour sur l'autre en fonction des ordres choisis pour chaque colonne (voir *NdC N°16*).

Au début de chaque phase de clôture du tour, une séquence de Détermination de l'initiative en fonction des ordres donnés est ajoutée avant la séquence de Détermination de la Victoire.

Les joueurs révèlent les ordres donnés à chaque colonne. Un facteur d'initiative est attribué à chaque ordre en fonction de sa valeur d'agressivité. Plus l'ordre tend vers l'attaque, plus sa valeur est importante.

Les facteurs d'initiative sont les suivants :

- Attaque : 2
- Escarmouche : 1
- Tenir : 0
- Réserve : 0
- Marche : 0
- Décrochage : -1
- Retrait : -2

Chaque camp fait la somme de ses facteurs d'initiative et celui dont la somme est la plus élevée aura l'initiative au tour suivant.

En cas d'égalité, le joueur qui avait l'initiative pour le tour en cours la conserve.

Pour que son ordre soit comptabilisé, la colonne doit comprendre au moins une unité combattante (bagages exclus) et un commandant. Si elle ne comprend plus qu'un commandant ou une unité, son ordre n'est pas comptabilisé.

11.0 RÈGLES OPTIONNELLES

Les règles optionnelles sont modulables ; on peut en utiliser une, plusieurs ou toutes à la fois. Chaque point de règle optionnelle ajouté apporte beaucoup de réalisme sur la façon dont les hommes vivent le combat en général et le pratiquent en particulier à cette époque.

11.1 CARACOLE

11.1.1 Déclaration d'une Caracole

Seuls les Reîtres peuvent déclarer une Caracole durant la séquence de mouvement du joueur actif. L'unité peut déclarer une caracole si elle est dans une zone adjacente à une zone occupée par une unité ennemie ou si elle termine son mouvement dans une zone adjacente à une unité ennemie. La zone attaquée doit être une ZG (I) et la bordure séparant les deux zones doit être en pointillés. Si la zone attaquée est séparée de la zone d'attaque par un point de jonction, la totalité des bordures y convergeant doit être en pointillés.

Pour se souvenir de cette déclaration, on place un marqueur de Caracole sur l'unité.



Une seule unité de Reîtres peut déclarer une Caracole par zone d'attaque. Elle devra être désignée comme attaquant principal en cas de réaction du joueur passif et lors de la séquence de combat suivante.

Comme tout mouvement, l'unité de Reîtres entrant dans une zone vide adjacente à une zone ennemie peut déclencher une réaction. Si cette réaction est un TR ou une CR, l'unité passive réagissant bénéficie d'un modificateur de +1 à son FC. (voir *NdC N°17*)

Si à la suite de la réaction l'unité de Reîtres subit une désorganisation ou une perte, la Caracole avorte et on enlève le marqueur.

La Caracole s'insère ainsi dans la phase du joueur :

- **Commandement**
- **Mouvements & Déclaration des caracoles**
- **Réaction du joueur B : recul avant combat, charge de réaction & tir de réaction**
- **Combats & résolution des caracoles**
- **Réorganisation**

11.1.2 Résolution d'une Caracole

Lors de la séquence de combat, toute unité ayant déclaré une Caracole lors de la séquence de mouvement précédente est obligée d'attaquer l'une des zones ennemies adjacentes. S'il y en a plusieurs, le joueur actif choisit celle qui est attaquée. L'unité en Caracole étant obligatoirement désignée comme attaquant principal. On applique toutes les règles du combat sous réserve des modifications suivantes :

Il est possible d'effectuer deux attaques consécutives avec l'unité de Reîtres.

On applique les résultats de la première attaque avant de décider et résoudre la seconde.

Si la zone attaquée est laissée vacante par élimination ou recul de l'ennemie, l'unité de Reîtres et les unités en soutien peuvent avancer d'une zone et il n'est pas possible de lancer une seconde attaque.



S'il reste des ennemis dans la zone attaquée, le joueur actif peut décider d'une seconde attaque contre le même défenseur principal ou s'il a été éliminé contre un autre défenseur principal choisi par le joueur passif.

Pour pouvoir procéder à cette seconde attaque, l'unité de Reitres doit réussir un TQ

- Si le test échoue, il n'y a pas de seconde attaque et le combat s'arrête là. S'il réussit la seconde attaque est résolue.
- Si à la suite du premier combat l'unité de Reitres subit une désorganisation ou une perte, la seconde attaque par Caracole est avortée et on enlève le marqueur.

Le marqueur Caracole est ensuite enlevé.

11.2 FLOTTEMENT DANS LES RANGS AU COMBAT

Durant une **séquence de combat uniquement**, si une unité subit une perte de **1** ou **2PdF** – suite au résultat d'un combat, à une 2^{nde} désorganisation ou lorsqu'il reste 1PdF de perte après avoir déjà substitué la perte de 1PdF par le recul d'une ZG - alors toute unité située dans la même ZG doit effectuer un TQ et appliquer le résultat immédiatement. Cela traduit l'impact sur le moral que produit naturellement la vue de camarades tombés au combat. Si le TQ échoue, l'unité est désorganisée. Une seconde désorganisation entraîne une perte de PdF. Cette seconde perte n'entraîne pas de nouveau TQ. On effectue un seul TQ lié à une perte par séquence, par unité située dans la ZG où la perte de PdF a lieu.

11.3 SOIF DE L'OR

Cette règle permet de simuler le risque de désorganisation de certaines troupes de mercenaires causé par leur avidité et leur goût pour le pillage.

Cette règle ne s'applique que si le pion bagage se trouve seul - sans unité de son camp - dans une ZG.

Une unité de Lansquenets qui est adjacente à la fin de sa séquence de mouvement à une ZG contenant un pion *Bagages* ennemi, doit effectuer un TQ. Si le TQ échoue, l'unité est désorganisée. Une seconde désorganisation entraîne une perte de PdF.

Les Suisses - plus disciplinés - ne sont pas concernés par cette règle.

11.4 ENFANTS PERDUS

Il s'agit d'un détachement d'infanterie issu d'un plus gros contingent ; une unité d'Enfants Perdus (EP) représente environ 50 hommes. Une unité d'EP n'a que 1 PdF, et la même Classe que son unité mère. Son facteur de mouvement et son FQ sont plus élevés que ceux de l'unité mère.

Seuls les Protestants peuvent créer des EP.

11.4.1 Création d'un EP

Lors de la séquence de mouvement, une unité d'*Arquebusiers*, dite unité mère, peut créer jusqu'à deux unités d'EP en dépensant **1PM** supplémentaire par EP créée. Un pion EP est identifié par un chiffre Romain (I, II, etc.).

Pour identifier l'unité d'infanterie mère à laquelle est rattaché ce pion, placer sous celle-ci un marqueur portant le même chiffre Romain que celui du pion EP.



L'unité d'EP ne peut pas effectuer de mouvement durant cette séquence, par contre son unité mère le peut si elle a encore suffisamment de PM.

Une seule unité EP créée ne modifie pas les PdF de l'unité mère. Une **seconde unité** EP créée **diminue d'un PdF** l'unité mère. Elle est retournée pour présenter son effectif diminué d'un PdF. Une unité d'*Arquebusiers* diminuée ne peut pas créer d'EP. Une unité d'*Arquebusiers* diminuée suite à la création de deux EP ne peut plus créer d'EP supplémentaire.

Une unité désorganisée d'*arquebusiers* peut créer des EP, ces derniers ne sont pas désorganisés. Des EP désorganisés peuvent réintégrer leur unité mère quel que soit le statut de celle-ci - DS ou non. C'est le statut de l'unité mère qui prévaut lorsque les EP la réintègre. Ainsi, un EP qui est DS qui réintègre son unité mère ne sera plus DS et ne désorganise pas cette dernière.

Si une unité d'EP est éliminée, il faut conserver le marqueur avec le chiffre Romain correspondant sous l'unité mère d'*arquebusiers* pour mémoire.

Une unité d'EP peut être réintégrée à l'unité mère durant la séquence de mouvement ; l'unité EP doit être dans la même ZG que l'unité mère qui dépense **1PM** par EP réintégré.

Il faut que les deux unités d'EP soient réintégrées durant la séquence de mouvement pour que l'unité mère recouvre sa valeur initiale (recto apparent). Tant qu'une unité d'*Arquebusiers* a suffisamment de PdF, elle peut créer jusqu'à **2 EP**.

11.4.2 Ordre

Une unité d'EP a le statut de son unité mère : commandée - et de ce fait appliquant cet ordre - si l'unité mère est dans le rayon de commandement ou isolée dans le cas contraire.

11.4.3 Mouvement

Les unités EP ne sont pas comptabilisées dans la limite d'empilement par ZG. A la fin de la séquence de mouvement de chaque joueur, l'unité d'EP doit être dans une ZG adjacente ou dans la même ZG que l'unité mère. Si cette distance n'est pas respectée à la fin de la séquence de mouvement, l'unité d'EP est supprimée du jeu immédiatement, sans réintégrer son unité mère. Une unité d'EP n'exerce **pas de ZdC**. Si cette règle optionnelle est appliquée, des EP peuvent être positionnés dans des ZG adjacentes à la ZG contenant leur unité mère lors du placement des unités en début de scénario.

11.4.4 Réaction et combat

Réaction : Une unité d'EP peut reculer d'une ZG sans dépenser de PM face à une unité d'infanterie ou de cavalerie qui termine son mouvement dans une zone adjacente, même non-vide. Les conditions sont les suivantes :

- face à une unité de **cavalerie** du joueur actif, l'EP doit effectuer un TQ. Si le TQ échoue, l'unité d'EP reste dans la ZG. Si le TQ réussit, l'EP peut reculer dans une ZG adjacente non occupée par une unité ennemie, sauf à travers un obstacle infranchissable ou dans un ZG (X).

- face à une unité d'**infanterie** du joueur actif, l'EP peut reculer dans une ZG adjacente non occupée par une unité ennemie, sauf à travers un obstacle infranchissable ou dans un ZG (X).

Combat : une unité EP peut combattre normalement avec toutefois la particularité de ne pas bénéficier ni de faire bénéficier d'un soutien lors d'un combat.

Résultat du combat : une unité d'EP peut subir tous les résultats des combats indiqués dans la **Table 2 : combats**. Le recul des EP se fait en respectant les contraintes communes au recul.

Une première unité d'EP peut être éliminée sans conséquence pour son unité mère. Si une seconde unité d'EP est éliminée, l'unité mère ne pourra recouvrer son plein effectif et restera diminuée d'un PdF. Si l'unité mère est éliminée, ses EP le sont

EXEMPLES DE MOUVEMENT



- → (1) Les Argoulets en ZG023 dépensent 3PM pour entrer dans la ZG124 identifiée III (3PM de coût de mouvement), la bordure entre les ZG023 et ZG124 est un trait plein simple et coûte 1PM supplémentaire. Les Arquebusiers finissent leur mouvement en démontant, ce qui coûte 2PM supplémentaires. L'unité a donc dépensé 6PM lors de ce mouvement, ce qui est supérieur à la limite de 4PM ; les Argoulets sont désorganisés.
- → (2) Les Argoulets en ZG034 dépensent 1PM pour entrer dans la ZG031 identifiée I (1PM de coût de mouvement), la bordure entre les ZG023 et ZG124 est en pointillés et ne coûte aucun PM supplémentaire. Les Arquebusiers finissent leur mouvement en démontant, ce qui coûte 2PM supplémentaires. L'unité a donc dépensé 3PM lors de ce mouvement, ce qui est égal à la limite de 3PM ; les Argoulets effectuent un test de qualité (TQ). Le résultat du lancer d'un D6 est 3 ce qui est inférieur ou égal à leur Facteur de qualité ; le test est réussi, l'unité n'est pas désorganisée.
- → (3) Cuirassiers : 1PM est dépensé pour entrer dans la ZG031 identifiée I (1PM de coût de mouvement), la bordure entre les ZG025 et ZG031 est en pointillés et ne coûte aucun PM supplémentaire. Les Cuirassiers continuent le mouvement pour entrer dans la ZG033 ; cela leurs coûte 2PM pour la ZG033 plus 2PM supplémentaires car la bordure entre ces deux ZG est en trait plein double. L'unité a donc dépensé 5PM lors de ce mouvement, ce qui est supérieur à la limite de 4PM ; les Cuirassiers sont désorganisés.

EXEMPLE DE COMBAT



Les Catholiques attaquent la ZG012 depuis la ZG011. Une attaque se fait d'une seule ZG vers une autre ZG adjacente. L'Attaquant Principal est l'unité de Gendarmes, le Défenseur Principal est l'unité d'Argoulets démontés.

Détermination du Facteur de Combat et des modificateurs :

- **Attaquant catholique :**

- FC=4.
- Charge : pas de bonus de charge (ZG(II) du DP, bordure pleine).
- Commandant : aucun bonus de chef.
- Différentiel de classes : **-1** (la classe D des Argoulets est supérieure à celle des Gendarmes qui est E).
- Ordre : règle avancée non jouée ici.
- Soutien : les Gendarmes ont leur FC sur un triangle orange, c'est une unité de choc; elle bénéficie d'un soutien en provenance des Arquebusiers dont le FC est sur un rond jaune, c'est à dire qui tire. Les Paysans dont le FC est sur un triangle orange n'apporte pas de soutien. Le modificateur est de **+1**.
- Unité désorganisée : aucune.
- Somme des modificateurs : **-1+1 = 0**

- **Défenseur protestant :**

- FC=2.
- Première attaque : pas de malus.
- Commandant : aucun bonus de chef.
- Effet du terrain : quand l'AP sont des Gendarmes **+2** pour la ZG(II) et **+1** pour la bordure en trait plein.
- Ordre : règle avancée non jouée ici.
- Soutien : aucun.
- Unité désorganisée : **-1**.
- Somme des modificateurs : **2+1-1 = +2**

Le différentiel est AP (4 (FC)+0 (modificateurs)) – DP (2 (FC) +2 (modificateurs)) = 0.

Le résultat du lancer de un D6 dans la colonne 0 de la table des combats est 5 ; les Gendarmes doivent réaliser un test de qualité et les Argoulets sont désorganisés pour la seconde fois et donc éliminés. Le résultat du lancer d'un D6 est de 4, le TQ des Gendarmes est réussi car le résultat est inférieur à leur Facteur de qualité de 5.

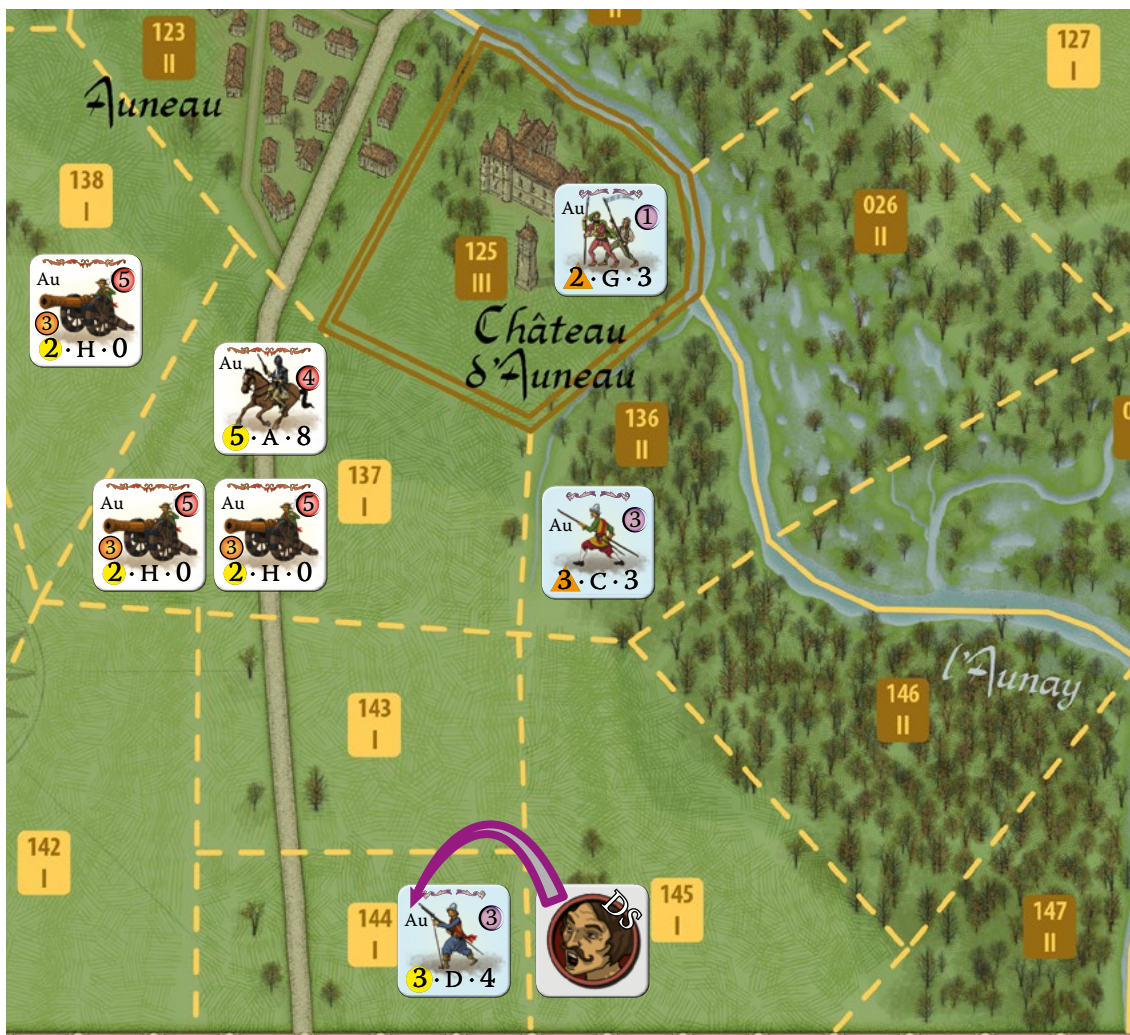
EXEMPLE DE TIR D'ARTILLERIE (NOUVELLE RÈGLE DE TIR D'ARTILLERIE)

Le joueur protestant souhaite faire tirer l'artillerie sur une des ZG125, ZG136 ou ZG144.

Artillerie située dans le ZG138 : la Ligne de vue (LdV) est bloquée par la ZG123 qui est une ZG(II) marron et la ZG137 qui contient des unités du même camp. Elle ne peut donc pas tirer. Le niveau des ces ZG est le même, donc impossible de tirer par dessus le village d'Auneau ou les Canons et les Reîtres.

Artillerie située dans le ZG137 : la LdV est bloquée par le trait plein double marron de la ZG125. La LdV est dégagée vers les ZG136 et ZG144 car les bordures sont jaunes. La DdT des Canons situés en ZG137 est de 3 : les Piquiers sont à DdT de 1 et les Arquebusiers à DdT de 2. Aucun malus lié à une DdT de 3.

L'Attaquant Principal est une des deux pièces qui ont les mêmes facteurs. Le joueur Protestant prend pour cible les Piquiers adjacents qui est le Défenseur Principal.



Calcul du Facteur de combat de l'artillerie.

- Facteur de combat : 2
- Soutien : aucun car les Reîtres ont leur FC est sur un rond jaune.
- Terrain : -1 pour la ZG(II) dans laquelle se situe la cible.
- Artillerie supplémentaire située dans la même ZG : +1

Le FC modifié est donc de $2 - 1 + 1 = 2$. Le résultat du lancer d'un D6 est de 2, le DP est donc désorganisée.

NOTES DE CONCEPTION

NdC N°1 : une armée est constituée d'un corps de bataille, d'une avant-garde et d'une arrière-garde, encore appelée aile ou colonne. Par simplification on utilisera le terme de colonne. Une colonne peut, selon le scénario, ne représenter qu'un régiment.

NdC N°2 : le facteur de qualité représente le professionnalisme, l'esprit de corps, l'efficacité d'une unité, la connaissance technique du métier des armes, connaissance pratique du combat, du mouvement sous le feu de l'ennemi, mais également son moral, la conviction en sa force, en sa capacité de vaincre et en la justesse de sa cause, la croyance en ses chefs.

NdC N°3 : chaque unité combattante possède une particularité qui la distingue des autres unités ; c'est la mise en équation des données militaires tactiques des unités du XVI^e siècle.

Le facteur de combat traduit les combats au contact de l'ennemi en employant des armes de taille et d'estoc et des armes à feu pour l'infanterie, et des pistolets pour la cavalerie - ceux-ci sont tirés presque « au toucher » de la cible - ainsi que les lances et les armes blanches. Compte-tenu de la faible portée des armes à feu de l'époque, notamment celle des arquebuses, soit 200 mètres, avec une létalité effective de 50 mètres, la distance de tir se limite à la ZG adjacente, sauf pour certaines pièces d'artillerie.

NdC N°4 : c'est la somme de plusieurs paramètres comme le charisme, la valeur, la capacité d'entraînement – au sens chevaleresque. Sa présence influence directement le moral de l'armée, par sa valeur, son charisme, son autorité, sa légitimité. *Exemple : Coligny, Saux-Tavannes, Condé, Navarre, etc.*

Chef de colonne : sa présence n'a pas d'influence directe sur le moral de l'armée. Il peut avoir une influence au niveau d'un corps d'armée.

NdC N°5 : le mouvement de l'artillerie est lent, elle n'est pas encore hippomobile mais tirée par des boeufs et dirigée par des civils très peu enclins à parcourir un champ de bataille. D'autre part, une mise en batterie est fastidieuse et nécessite souvent des travaux de terrassement. Ces deux facteurs limitent la mobilité sur le terrain lorsque le combat est engagé. On considère donc qu'elle est immobile tactiquement.

NdC N°6 : la désorganisation traduit l'adaptation de la troupe pour faire face aux obstacles et la dispersion des hommes. Compte-tenu de la durée assez courte des engagements – de 2 à 5 heures –, beaucoup de traînards ne peuvent rejoindre leur régiment à temps pour combattre.

NdC N°7 : il s'agit d'un espace géographique proche de l'unité exerçant celle-ci dans lequel le mouvement de toute unité ennemie est gêné. La menace d'une réaction adverse entraîne un mouvement prudent voir un arrêt de mouvement dans l'attente d'une éventuelle réaction adverse.

NdC N°8 : au XVI^e siècle, le chef de corps ou même le lieutenant-général se trouve engagé tactiquement et humainement lors de la bataille pratiquement au même titre que les soldats ; il charge, combat, et ne peut assumer que difficilement une fonction de commandement en chef comme on peut le voir bien plus tard dans l'histoire militaire. Les ordres, une fois donnés au début de l'engagement, sont difficiles à modifier lors de la bataille.

NdC N°9 : ce rayon n'est pas une « ligne droite » virtuelle mais un chemin par lequel passerait un cavalier (un messenger pour donner un ordre).

NdC N°10 : l'unité principale est considérée « en première ligne » pour attaquer ou défendre.

NdC N°11 : la cavalerie lourde est munie de lances « charge en haie » selon l'expression de l'époque. Lors d'un combat la lance est généralement brisée lors du premier contact et n'est pas remplacée sur le champ de bataille. Une charge en haie ne peut s'improviser en défense ou en charge de réaction car elle nécessite une longue préparation et une bonne organisation. En général, c'est une des premières actions de la cavalerie lourde pour rompre la ligne ennemie, ce qui permet aussi de se séparer de cette arme encombrante ...

NdC N°12 : la Renaissance est une période de transition qui voit petit à petit décliner, d'une part le rôle de la cavalerie lourde à l'avantage de l'infanterie et d'autre part l'émergence du feu face au choc. La pique étant toutefois toujours indispensable pour se protéger de la cavalerie lourde ; cela donnera naissance au Tercio, savante combinaison de la pique et du mousquet. Les « phalanges » de piquiers ont dans leurs rangs une proportion de plus en plus importante d'arquebusiers puis de mousquetaires.

NdC N°13 : l'attaque principale, la menace directe, induit une défense adaptée. Cette défense adaptée peut être pénalisante face à une autre menace indirecte et bénéficier à l'attaquant principal. Des piquiers en formation serrée pour faire face à la menace d'une attaque de gendarmes seront une cible facile pour des arquebusiers ou de l'artillerie « tirant dans le tas ». Ainsi des associations tactiques gendarmes avec artillerie (comme à Marignan contre les Piquiers Suisses) donnent un avantage tactique appelé ici Soutien. A la bataille de Cérisolles (1544) des arquebusiers sont alternés avec des piquiers selon l'ordre de Blaise de Montluc. A Coutras, les Protestants alternent cavalerie lourde et arquebusiers pour briser la charge adverse. D'une façon générale, le soutien apporte un bonus lors d'une combinaison Choc et Feu.

NdC N°14 : les PV attribués au joueur Catholique pour l'élimination d'unités protestantes et leurs chefs sont identiques ou plus élevés pour une même catégorie d'unités ou de grade. En effet, en cette période de guerre civile, l'autorité royale est bafouée par des hommes considérés comme des traîtres au Royaume. Les Catholiques cherchent à détruire cette insurrection en éliminant physiquement le plus de Protestants et notamment leurs chefs – issus d'illustres familles – au contraire des Huguenots qui préfèrent « ménager » leurs adversaires dans la mesure du possible...pour préparer la paix et l'octroi de places de sûretés afin d'exercer leur culte en toute liberté.

NdC N°15 : un plan de bataille établi est difficile à changer lorsque l'engagement a commencé. En plein chaos du combat, lorsque le chef combat lui-même, ses moyens de commandement sont limités.

NdC N°16 : plus un joueur est agressif plus il a de chances de conserver l'initiative. Si un adversaire reste sur la défensive ou recule, c'est l'opposant qui aura l'opportunité de saisir l'initiative.

NdC N°17 : afin de redonner de l'efficacité aux charges de cavalerie qui se brisaient sur les formations massives et disciplinées d'infanterie, les Reitres allemands inventèrent une nouvelle tactique de combat utilisant l'arme à feu : la Caracole. Elle consiste à refuser le contact direct et à créer un feu roulant, mobile, contre les carrés massifs d'infanterie, en profitant de la rapidité d'exécution propre à la cavalerie : les cavaliers sont disposés sur plusieurs rangs ; le premier rang, arrivé à portée de tir, tourne à gauche et fait feu sur l'ennemi, puis se replie derrière en dernier rang pour recharger. Les rangs suivants font de même. La Caracole est un exercice risqué en ce sens que la formation exécute un mouvement qui diminue sa cohésion.

NOTES HISTORIQUES

Notes historiques sur les combattants et les armes des guerres de religion.

Les gendarmes : c'est la cavalerie lourde par excellence, héritière de la chevalerie féodale. Son moral est très élevé et le maniement de la lance portée à sa perfection. Les gendarmes sont enrégimentés afin de canaliser leur fougue. Toutefois, ces combattants ne sont plus adaptés aux nouvelles formes de combats. Leurs charges « en haie » et leurs protections sont insuffisantes face aux armes à feu et aux formations de piquiers serrés. Vers la fin de la guerre, ils utilisent des pistolets.

Les cheveau-légers : la différence avec un gendarme tient à la présence d'une protection moindre, pour les hommes – un $\frac{3}{4}$ d'armure ou moins – et/ou pour les chevaux – absence de caparaçon. Il combat de la même façon que la gendarmerie, avec une lance et une arme de taille ou d'estoc, au début des guerres de religion. Vers la fin, l'emploi de pistolets se généralise, comme pour les reîtres ou les cuirassiers.

Les reîtres : le cavalier mercenaire emblématique, originaire d'Allemagne. Troupe très professionnelle, très recherchée et chère. Le reître est équipé d'un $\frac{3}{4}$ d'armure, de longues bottes et muni de pistolets placés dans des fontes. Soucieux de se préserver, il évite la mêlée avec l'adversaire en préférant décharger ses armes à feu à distance. Il a développé une technique - la caracole - qui permet aux premiers rangs de tirer puis de passer en dernier rang par un mouvement de contournement pour recharger et laisser le rang suivant tirer à son tour, etc.

Les cuirassiers : ils sont équipés comme des reîtres mais combattent différemment. Ils chargent furieusement puis déchargent leurs pistolets à bout portant, presque au toucher, puis tirent l'épée. C'est pour cette raison que leur facteur de combat est entre crochets - le fer - et non entre parenthèses - le feu. La noblesse huguenote est embrigadée dans cette troupe qui représente l'élite de l'armée huguenote, puis royale.

Les arquebusiers montés ou argoulets : c'est une troupe légère, qui sert à éclairer l'armée et apporter un « appui feu » ponctuel. Compte-tenu de l'encombrement d'une arquebuse, le tir est plus efficace lorsque la troupe est démontée. Il est l'ancêtre du dragon.

Les arquebusiers : ce type de combattant est désormais enrégimenté et offre une puissance de feu importante mais à courte distance. Bien que la portée effective d'une arquebuse soit d'environ 200m, son pouvoir létal n'est que d'une cinquantaine de mètres. Une décharge est donnée au dernier moment pour briser une charge de cavalerie. A cette distance une cuirasse ne résiste pas à l'impact d'une balle.

Les arquebusiers combattants en « enfants perdus » : ce sont des groupes d'arquebusiers détachés de leurs régiments pour combattre en avant et profiter au maximum de la protection du terrain. Choisis parmi les meilleurs hommes, leur moral est généralement meilleur que le gros de la troupe et leur mouvement facilité par un équipement moins encombrant pour la mission ponctuelle qui leur est demandé.

Leur fonction est de harceler l'ennemi pour briser son élan. En étant ainsi isolés ils sont très vulnérables face à la cavalerie et doivent être au plus proche de leur unité d'origine.

Les piquiers suisses : les piquiers – héritiers des phalanges grecques – sont de redoutables combattants qui regroupent également dans leurs rangs des arquebusiers et des hallebardiers pour briser les carrés ennemis une fois le contact établi. Ces troupes sont très prisées car elles ont fait leurs preuves sur de nombreux champs de batailles depuis la fin du XVe siècle lors des guerres de Bourgogne et durant les guerres d'Italie.

Les lansquenets : troupes mercenaires d'origines allemandes, ils sont les grands rivaux des piquiers suisses. A la différence des Suisses, ils remplacent les hallebardiers – pour briser les rangs ennemis – par des « joueurs d'épée » dont celle-ci fait 2m de long. Ces troupes aux habits et couleurs chamarrés ont été créées sous Charles Quint et se font un point d'honneur à montrer qu'ils sont d'aussi bons combattants que leurs homologues suisses. Les rencontres entre ces piquiers sont sans merci.

Les autres piquiers, catholiques français ou italiens : ils n'ont pas le même professionnalisme que les Allemands ou les Suisses. Ce sont des combattants permanents de l'armée royale et on les retrouve dans les rangs catholiques durant toute cette période. L'armée protestante, composée majoritairement de non professionnels, les a complètement exclus et remplacés par les arquebusiers, plus simples à équiper et à former.

La milice : comme son nom l'indique il s'agit d'un groupe hétérogène dans son armement mais homogène dans sa qualité ; elle est prompt à rompre le combat face au danger. Ce n'est qu'un faible et encombrant soutien, souvent issus de faubourgs urbains, qui ne s'éloigne jamais de la protection bienveillante de sa ville de formation.

Les bouches à feu : le canon, la couleuvrine et autres calibres : les appellations des pièces d'artillerie sont vastes, mais seules les pièces d'importances et ayant un impact sur le champ de bataille sont citées. Le canon est en bronze avec des boulets de fer, c'est une arme encombrante qui se déplace peu ou pas sur un champ de bataille. Son poids, mais aussi l'origine civile des hommes s'occupant du charroi en sont la cause.

La portée efficace est au maximum de 1300m pour un canon et de 900m pour une grande couleuvrine et sa cadence de tir assez faible. Une couleuvrine a un calibre plus petit que le canon, avec une portée et une efficacité encore moindre. Comme ces armes ne sont pas regroupées en batterie, leur effet sur le champ de bataille est surtout psychologique.

CREDITS

Concepteur : Philippe HARDY

Testeurs : Frédéric Alegre, Miguel Angel, Matthew Baumgartner, Raül Bellido, Matt Blackman, Harro Bosma, David Elis, Dariusz Góralski, Sébastien Mandrau (malheureusement décédé en juillet 2018, ce jeu lui est dédié), Jean-François Pakula, Frédéric Pourcel, Rodger Samuel et Frédéric Serval.

Relecture : Christophe GENTIL-PERRET

Graphismes : Sébastien BRUNEL, Muriel BRESSON (et les bonnes idées de François VANDER MEULEN)

Mise en page : Muriel BRESSON, Christophe GENTIL-PERRET

Imprimé en Europe