

L'Art de la guerre XVII^e siècles

Adaptation non officielle de la règle de Hervé Caille pour la guerre de Trente Ans, par Stéphane Thion.

Les systèmes pour simuler les combats au XVII^e siècle sont peu nombreux, tout au moins en langue française. Il existe heureusement une règle très bien pensée, « l'Art de la Guerre », dont les bases vont nous permettre de combler cette lacune. Voici donc une petite adaptation, centrée autour de la guerre de Trente ans, qui vous permettra de vous glisser dans la peau d'un Tilly, d'un Gustave Adolphe ou d'un Turenne.

La difficulté de l'exercice est de rendre les spécificités de ce conflit tout en limitant au strict minimum les modifications de règles. En dehors des types de troupes qui ont été adaptés, et des listes d'armées (les listes de tous les belligérants sont à votre disposition, en téléchargement sur le site internet de Vae Victis / Histoire & Collections), la principale difficulté posée est celle des formations de combat. Car ce qui distingue les XVI^e et XVII^e siècles des périodes précédentes, c'est l'évolution des formations interarmes, alliant le feu et le choc. Ne souhaitant pas réduire une unité de « piques et mousquets », pour une raison d'effet visuel, à un socle de 40 mm de front où se bousculeraient les figurines, j'ai opté pour le groupe classique constitué de plusieurs plaquettes. Un bataillon d'infanterie sera donc représenté par une base de piques et deux bases de mousquetaires. Pour les capacités de combat de ces formations interarmes, que ce soit pour l'infanterie comme pour la cavalerie, je me suis inspiré du système DBR. Ainsi, par exemple, les piques apporteront aux mousquets un bonus au combat lorsqu'elles seront côté à côté.

L'Art de la Guerre n'est pas une règle de reconstitution historique. J'aurais souhaité aller plus loin dans la simulation des formations de type bataillon, escadron et brigade, mais il aurait alors fallu revoir complètement des principes de bases, comme la notion de groupe ou la notion de soutien par débordement. Or les différents tests menés m'ont convaincu que des modifications trop importantes déstabilisaient les joueurs, surtout les habitués. Des années de pratique de DBM et de l'Art de la Guerre ont ancré ces principes dans nos réflexes de jeu. Comme beaucoup d'entre vous, je joue à l'Art de la Guerre et j'apprécie ce système de jeu pour ses principes de bases et non pour sa capacité à simuler une bataille. Ma ligne directrice, pour cette adaptation, a donc été de préserver les bases de cette règle : unités de type plaquettes individuelles, groupes temporaires, mécanisme de résolution des combats, moral de l'armée calculé en éléments, etc... Les listes d'armées, les modificateurs de combat, et une petite contrainte de déploiement seront mes seules « armes » pour pousser les joueurs à adopter un comportement proche de celui adopté par les généraux de l'époque. En contrepartie, les grandes libertés que procure le système de déplacement par unité ou par groupe temporaire permettront aux joueurs d'explorer de nouvelles voies, d'adopter de nouvelles tactiques qu'auraient très bien pu expérimenter nos illustres ancêtres. En conclusion, faites vous plaisir !

Échelle de jeu

L'échelle retenue est de un UD pour 50 pas (de l'ordre de 50 mètres). Les mousquets avaient une portée de 200 pas et les arquebuses de 150 pas. Mais ces deux armes étaient le plus souvent utilisées à moins de 100 mètres. Les pistolets étaient habituellement utilisés jusqu'à 25 pas (souvent beaucoup moins, le feu étant privilégié « à bout touchant ») et les arquebuses des cavaliers jusqu'à 50 pas. Les petites pièces d'artillerie pouvaient tirer à 300-400 pas et les grosses pièces à plus de 700 pas. En terme d'échelle de réduction des troupes, une figurine pourrait représenter de 40 à 60 soldats réels.

Note de conception : j'ai retenu les portées extrêmes des différentes armes pour déterminer leurs distance maximum de tir. Bien sûr, la précision de ces armes étant très aléatoire, le feu n'était jamais déclenché à une telle portée. Ainsi, par exemple, les « garnisons » des escadrons espagnols (c'est à dire les arquebusiers qui encadraient le bloc de piques) ne déclenchaient leurs tirs qu'à quelques longueurs « de pique », c'est à dire entre 5 et 25 mètres. Néanmoins, pour un système de jeu tour par tour tel qu'AdG, il est nécessaire d'adopter une telle convention, ne serait-ce que pour éviter à des arquebusiers de se faire charger par de la cavalerie avant d'avoir l'occasion de déclencher le moindre tir !

Unités

Les différents types d'unités infanterie et d'artillerie subissent peu de modifications :

- Les LI bénéficient exactement les mêmes règles que dans la règle de base. Ils sont principalement équipés d'arquebuses (ou de mousquets légers qui sont équivalents) dont la portée de tir a été limitée, comme pour la version Antique et médiévale, à 2 UD.
- Les LMI comprennent maintenant les arquebusiers et les mousquetaires en plus des archers et

arbalétriers.

- Les catégories MI (fantassins & lanciers moyens) représentent les bandes guerrières rencontrées lors des expéditions coloniales, même si les listes d'armées jointes (ou présentées sur le site internet de Vae Victis) n'en comprennent pas.
- Les HI sont maintenant principalement constitués de piques. Les piques ne sont pas considérées comme *phalange*, c'est à dire qu'elles ne sont pas « peu manoeuvrables ». En combat, elles se comportent comme les phalanges et lanciers, avec un modificateur de -2 en terrain accidenté et difficile.
- Les WWg existent toujours. L'armée protestante de Georg Friederich de Baden-Durlach en comportait, à Wimpfen, en 1622.
- L'artillerie se décompose en artillerie légère, moyenne et lourde. L'artillerie moyenne est mobile mais pas l'artillerie lourde. L'artillerie légère représente les petites pièces légères et canons de bataillons de 1 à 4 livres, tels que les fauconneaux et les pièces de 3 livres suédoises. En terrain clair, l'artillerie légère se déplace de 2 UD et l'artillerie moyenne d'un UD.

La cavalerie se répartit maintenant en 4 types principaux :

- La cavalerie légère (LH) comprend les Croates, Cosaques & Hongrois mais aussi les compagnies de carabins ou d'arquebusiers à cheval ayant pour mission de harceler l'ennemi par le feu.
- La cavalerie moyenne (Cv) représente les arquebusiers à cheval, carabins ou chevaux légers qui sont protégés au mieux d'un buffle.
- La cavalerie lourde (Cv) représente les cavaliers, appelés en général « demi-cuirassiers » protégés d'un pot, d'une demi-cuirasse et d'un buffle. À partir du milieu des années 1630, la cavalerie de toutes les nations est composée en majorité de ce type de troupes. Elle pouvait combattre de deux manières différentes : en privilégiant le tir et la charge au trot (caracole représenté par l'armement *pistolet*) ou en privilégiant le choc par une charge à l'épée (capacité *impact*). Jusqu'en 1633, il existera encore quelques unités de lanciers, principalement chez les Espagnols et les Polonais, chargeant au galop. Lors d'une charge, on considère l'effet de la lance identique à celui du pistolet utilisé au dernier moment, à « bout touchant » : ils procurent tous les deux la capacité *impact*. Attention, le modificateur de combat de la cavalerie lourde est différent de celui de la cavalerie moyenne.
- Les cuirassiers (Cu), bien protégés dans leur armure 3/4. En dehors de quelques lanciers, dans les compagnies de gardes du corps, ils combattent principalement par le tir (caracole) et chargent occasionnellement au trot. À partir de 1636-37, seules quelques unités de gardes continueront à être équipées de la sorte. Les cuirassiers se déplacent comme les chevaliers (Kn) d'AdG (mouvement de 3, extension de 2 bases), avec un 3^e mouvement comme manoeuvre difficile. Par contre, le modificateur de combat des cuirassiers diffère de celui des chevaliers à AdG : il ne bénéficie pas du modificateur de +1 face à l'infanterie lourde.

Les dimensions des plaquettes sont les mêmes que pour AdG. Les mousquetaires et arquebusiers sont collés sur des plaquettes de 40 x 40 mm, comme les archers. Les piquiers peuvent être placés sur des plaquettes de 40 x 40 mm, comme l'infanterie moyenne, avec 2 ou 3 rangs de figurines.

Note de conception : donner les mêmes facteurs de combat à la cavalerie lourde qu'aux cuirassiers peut paraître étrange. À l'Art de la Guerre Antique & Médiéval, le chevalier est bien plus efficace que le cavalier. Ce n'est pourtant plus le cas au XVII^e siècle, avec l'abandon de la lance et surtout, de l'entraînement spécifique aux chevaliers. À l'aube de la guerre de Trente ans, le chevalier n'existe plus. Ce qui reste, ce sont les différences de protection entre les différents types de « montés ». Les possibilités de manoeuvres plus limitées du cuirassier en armure dite 3/4 m'ont donc amené à « détourner » cette catégorie.

Groupes : les escadrons

Pour adapter l'Art de la Guerre à cette période spécifique qu'est la guerre de Trente ans, ils nous faut introduire un nouveau concept intermédiaire entre l'unité et le groupe : l'escadron. Un escadron est un groupe de deux ou trois unités qui respecte toutes les règles du groupe traditionnel mais avec une contrainte supplémentaire. Ce terme a été choisi, plutôt que celui de bataillon, parce que les Espagnols et les Suédois les utilisaient aussi pour désigner les bataillons d'infanterie. La notion « d'escadron » englobe donc toutes les formations : escadrons de cavalerie ainsi que bataillons, escadrons, *battaglias* ou brigades d'infanterie.

Les formations communes de Piques & Mousquets sont ainsi représentées par 3 unités indissociables, 2 de tireurs et 1 de piquiers, alors que les escadrons de cavalerie seront parfois représentés par deux unités combattant côte à côte. Toutes les autres unités, y compris les petits escadrons de cavalerie, seront constituées d'une seule base.

Un escadron de piques & mousquets en 3 unités représente à la fois les grosses formations du début de la guerre

de trente ans (bataillons de 1 200 à 2 000 hommes) que celles de la fin de la guerre (bataillons de 400 à 1 000 hommes). En effet les formations qui s'affrontaient étaient rarement de tailles différentes. La formation spécifique des gros escadrons de Tilly, appelée improprement *tercio*, pourra cependant être simulés grâce à la règle «formation profonde».

Les escadrons respectent les règles suivantes :

- Les escadrons de piques et mousquets comportent obligatoirement une unité de piques et deux unités d'arquebusiers ou de mousquetaires. On dispose en général, comme c'était le cas historiquement, l'unité de pique au centre, entre les deux unités de mousquetaires, flanc contre flanc, mais cette disposition n'est pas imposée par cette règle.
- Certains escadrons de cavalerie doivent être constitués de 2 unités en contact coin à coin, représentant les escadrons de plus de 200 chevaux.
- Un escadron, qu'il soit composé de piques et mousquets, de cavaliers, de cuirassiers ou, pour quelques nations spécifiques, uniquement de mousquetaires, doit obligatoirement être déployé comme un groupe lors de la phase de déploiement : toutes les unités qui le constituent doivent donc être en contact par le bord frontal ou latéral ainsi que par un coin de la face frontale et être orientées dans le même sens.
- Un escadron peut faire partie d'un groupe plus important : il est ainsi possible de déployer en début de partie deux escadrons de piques et mousquets disposés côte à côte, constituant ainsi un groupe de 6 unités.
- À la fin du premier tour de jeu (ie : à la fin des phases des deux joueurs), et seulement à ce moment là, tous les escadrons deviennent des groupes classiques, ne respectant plus que les règles de groupes. Ainsi, dès la seconde phase de mouvement, il sera possible de scinder l'escadron en autant d'unités individuelles qu'il en possède. Par la suite, ces unités pourront constituer un groupe avec des unités provenant d'autres escadrons. Cette règle s'applique aussi pour les escadrons placés en embuscade.
- Dans le cas d'une marche de flanc, les unités constitutives d'un escadron doivent être posées sur la table en groupe : toutes les unités qui le constituent doivent donc être en contact par le bord frontal ou latéral ainsi que par un coin de la face frontale et être orientées dans le même sens. Les escadrons redeviennent un groupe classique à la fin du tour où la marche de flanc a été posée sur la table (ie : à la fin du tour suivant l'arrivée de la marche de flanc, voir page 72 du livre de règles).

Note de conception : ma première idée était de considérer l'escadron comme un groupe permanent et donc indissociable durant toute la partie. Mais ce choix impliquait la gestion de nombreux cas particuliers et l'introduction de nouvelles règles. Après plusieurs tests, je me suis résolu à revenir à mon principe directeur : ne modifier que le strict nécessaire par rapport au moteur de base. Par ailleurs, cette approche s'explique aussi historiquement : les bataillons n'étaient pas systématiquement constitués avec toutes les compagnies d'un même régiment. En défense par exemple, il était courant de répartir les compagnies de mousquetaires dans un village et de réunir les compagnies de piques en les affectant ailleurs ou en soutien. Par ailleurs, les fameuses brigades suédoises étaient constituées avec une partie des compagnies de piques et de mousquets provenant de trois régiments (puis deux par la suite), les compagnies de mousquetaires en supplément étant déployées ailleurs comme unités de mousquetaires commandés. Les Espagnols en faisaient de même avec leurs manches de mousquetaires qui pouvaient être envoyées sur les ailes de l'armée. Enfin, les Français prélevaient des compagnies de mousquetaires sur les régiments pour former leurs unités d'enfants perdus puis, plus tard, de mousquetaires commandés.

Les gros escadrons (souvent appelés à tort *tercios*) de la Ligue Catholique sont représentés d'une façon particulière, en positionnant deux escadrons l'un derrière l'autre. Cette formation bénéficie alors de la capacité spéciale « **formation profonde** ».

Capacité **formation profonde** : lorsqu'une unité faisant partie d'une formation profonde est mise en déroute parce qu'elle a perdu tous ses points de cohésion, toute unité de la même formation qui se trouve derrière cette unité, en contact face avant contre face arrière, ne perd pas de point de cohésion. La capacité *formation profonde* est une capacité gratuite en terme de budget.

Les escadrons en formation profonde respectent les mêmes règles que les escadrons et autres groupes. La capacité *formation profonde* reste active tant que le groupe est constitué de ses deux escadrons d'origines, disposés l'un derrière l'autre. Le groupe perd définitivement cette capacité au début du tour suivant la destruction de l'unité de pique de premier rang.

Note : à l'échelle du jeu, il n'est pas possible de simuler les brigades suédoises, constituées à partir de 3 puis, plus tard, 2 régiments d'infanterie. Il aurait fallu, pour simuler l'unité de piques disposée en pointe, revoir toutes les règles de soutien par débordement, idée qui a finalement été abandonnée pour ne pas déstabiliser

l'ensemble des joueurs. Vous pourrez en partie simuler cette formation en plaçant les deux unités de piques de deux escadrons côte à côte, avec leurs unités respectives de mousquetaires placées en prolongement sur la droite et la gauche de ce groupe d'unités. Vous devrez alors ensuite, après la phase de déploiement, envoyer ailleurs les unités de mousquetaires les plus vulnérables (les deux disposées à chaque extrémité du groupe, et qui ne sont donc pas protégées par les piques), en tant que mousquetaires commandés (comme c'était le cas dans la réalité).

En dehors de ces modifications, toutes les règles habituelles de groupes s'appliquent normalement à ces groupes particuliers que sont escadrons et escadrons en formation profonde.

Groupes d'unités : pour en prendre en compte les spécificités de l'époque, une modification majeure est apportée aux règles de groupes (page 10 du livre de règles). Il est dorénavant possible de former un groupe avec différents types de troupes. L'alinéa 3 est donc modifié ainsi :

- On peut mélanger au sein d'un même groupe les montés et les piétons sauf dans le cas suivant : les éléphants ne peuvent pas former un groupe avec des montés.

Les quatre autres alinéas, concernant les éléphants, les chameaux, l'artillerie et les chariots de guerre, les chars à faux, ne sont pas modifiés.

Note de conception : suivant l'exemple des Suédois, il devint courant, durant la guerre de Trente ans, d'intercaler des pelotons de mousquetaires avec des escadrons de cuirassiers ou demi-cuirassiers.

Combat en mêlée

Les formations interarmes, escadrons de piques et mousquets, ailes de cavaliers et mousquetaires commandés, avaient pour objectif d'associer le feu au choc. Les mousquetaires apportaient la puissance de feu nécessaire alors que piques et cavaliers apportaient la composante choc ou à défaut une protection suffisante aux unités plus vulnérables de mousquetaires et arquebusiers. Pour simuler cette tactique, il nous faut donc ajouter une nouvelle forme de soutien, avec son bonus particulier :

Une unité de tireurs de type arquebusiers ou mousquetaires, en mêlée contre un ennemi sur son front, peut recevoir le soutien **d'une unité et une seule unité** amie de piquiers, de cavaliers ou de cuirassiers équipés d'armes à feu, **même si cette unité est elle-même en mêlée** avec un autre ennemi. Aucune partie de la plaquette le l'unité qui apporte ce soutien (piquiers, cavaliers ou cuirassiers) ne doit se trouver en terrain difficile ou accidenté. Ce soutien prend la forme d'un bonus de +1 au dé de combat, qui se cumule avec le bonus habituel de soutien par débord. Ce soutien peut être apporté par une unité de piquiers, ou de cavaliers et cuirassiers avec armes à feu dans une des situations suivantes :

- L'unité de tireurs de type arquebusiers ou mousquetaires est alignée et en contact coin avant contre coint avant avec l'unité de piquiers, de cavaliers ou de cuirassiers en terrain clair, et **en mêlée frontale** avec un ennemi autre qu'un Wwg.
- Une et une seule base de piques en terrain clair peut apporter un soutien à une ou deux bases de tireurs (arquebusiers ou mousquetaires). Une base de piques pourra donc apporter un soutien à chacune des deux bases de tireurs situées sur chacun de ses flancs. Une base de tireur ne pourra bénéficier que d'un seul soutien de piquiers (bonus maximal de +1). Ce soutien s'applique même si la base de piquiers est en combat, front contre front, avec un élément ennemi. *On considère que les mousquetaires ne sont pas restés sur place, mais qu'ils ont cherché refuge derrière les piques, entre leurs files ou en s'agenouillant sous leurs premiers rangs.*
- Une et une seule base de cavaliers avec armes à feu ou de cuirassiers avec armes à feu, en terrain clair, peut apporter un soutien à une ou deux base de tireurs (arquebusiers, mousquetaires), situées sur chacun de ses flancs. Une base de tireurs ne pourra bénéficier que d'un seul soutien de cavaliers ou cuirassiers (+1). Ce soutien s'applique même si la base de cavaliers ou cuirassiers est en combat, front contre front, avec un élément ennemi.

Exemple: ce bonus de +1 se cumule avec le bonus de +1 apporté par un soutien de type débord. Par exemple, une unité de mousquets combat de front une unité de hussards ailés polonais. Une unité de piquiers apporte un soutien en débord aux mousquetaires. Ceux-ci auront donc son facteur de base de 0, +1 de soutien pique, +1 de débord apporté par la pique en débord. Les mousquetaires bénéficieront par ailleurs de la capacité support si ils perdent le combat. Face à eux, les hussards ailés (cavalerie lourde) bénéficient d'un +1 contre LMI, de leur capacité impact et de leur capacité impact si ils perdent le combat.

Quelques ajustements ont été apportés aux facteurs et aux modificateurs de combat en mêlée. Les principales spécificités des troupes se retrouve dans la table des combats, le tableau des caractéristiques et les capacités spéciales des unités.

Le tir

La notion de support au tir n'a pas été modifiée par rapport à la règle originale. Par contre, certains modificateurs de protection ont été modifiés pour prendre en compte la spécificité des mousquets et des arquebuses. Les quelques modifications relatives au tir sont résumées dans les différents tableaux page suivante.

Remarque : seuls les tableaux comportant des modifications ont été reproduits dans ces pages.

Budget

Un budget de 200 points, c'est à dire le format classique AdG nécessitant une table de cuisine comme surface de jeu, vous permettra d'aligner, par exemple, 3 généraux compétents, 3 bataillons de piques et mousquets, 3 gros (ou 6 petits) escadrons de cavalerie, une pièce d'artillerie et quelques unités supplémentaires. Avec un budget de 300 points, vous pourrez aligner 5-6 bataillons/escadrons d'infanterie. Pour les budgets de 300 et 400 points, il vous faudra utiliser les règles optionnelles « Grandes batailles » de la règle. Les coûts des généraux restent ceux de la version 2 d'AdG et varient en fonction du budget.

Listes d'armées

Toutes les armées ont accès à 0-9 éléments de fortification pour 1 point par élément de fortification. N'oubliez pas qu'un élément de TF peut vous être utile pour protéger votre artillerie immobile !

Les camps fortifiés n'ont pas été prévus dans les listes d'armées qui suivent. Toutes les armées possèdent donc un camp non fortifié.

Les types de troupes dont le nombre est précédé par la formule « par esc » (c'est à dire par *escadron*) peut aligner entre 0 et X unités de ce type par escadron d'infanterie déployé.

Chaque armée doit être scindée en 3 corps (avant-garde, bataille et arrière-garde), chacun de ces corps commandé par un général. Il ne peut donc y avoir que 3 généraux, quel que soit le budget.

Au XVII^e siècle, ces trois corps (avant-garde, bataille et arrière-garde) pouvaient être déployé de deux façons différentes :

- Par ailes : aile gauche, centre et aile droite
- Par lignes : premier échelon pour l'avant-garde, second échelon pour la bataille et troisième échelon - ou réserve - pour l'arrière-garde.

Certains maxima des listes d'armées peuvent paraître élevés. La raison en est simple : ils ont été calculés à partir des effectifs réels des différentes armées. Par conséquent, les minima et les maxima restent les mêmes quelque soit le budget utilisé (200, 300 ou 400 points).

Seules quelques listes d'armées sont proposées dans ce numéro. Il vous est cependant possible de télécharger l'ensemble des listes relatives à la guerre de Trente ans sur le site internet de Vae Victis.

Casting: Figurines 15mm peintes par Ludovic Moulin. Suédois Old Glory (avec quelques cavaliers Essex) et Polonais Essex (avec quelques commandements By Fire & Sword).

Figurines 28mm peintes par l'auteur (Cuirassiers et arquebusiers montés Wargames Foundry, Perry Miniatures et The Assault Group, mousquetaires à pied Old Glory).

Remerciements à Hervé Caille, Nicolas Stratigos, Ludovic Moulin et Salvador Gasso.

Légendes des illustrations :

1- Unités et escadrons

L'échelle 28mm est tout aussi adaptée que l'échelle 15mm pour jouer à AdG. Ci-dessus : Wallenstein, avec son socle rond permettant de bien l'identifier comme général et une plaquette de cavaliers représentant ses Gardes. Au fond : 4 unités de cuirassiers. Les Impériaux formaient leur cavalerie en gros escadrons comptant plus de 200 chevaux. Cette liste d'armée précise donc que le joueur peut acheter de 2 à 16 escadrons de *kürassiere*, chaque escadron étant composé de 2 bases : Cuirassier, pistolet (2 bases). Il en coûtera 26 points de budget pour chaque escadron acheté (soit 13 points de budget par plaquette). Pendant la phase de déploiement, les unités de cuirassiers impériaux devront obligatoirement être déployés par escadrons de deux unités, chaque plaquette étant disposée flanc contre flanc et coin avant contre coin avant.

2- Groupes et escadrons :

Lyonnais-Auvergne_1 (ou 2) : Une brigade d'infanterie française en Italie (régiments Lyonnais et Auvergne) : les deux escadrons (bataillons dans l'armée française) forment un groupe de 6 unités qui peut être déplacé pour 1 PC. Lyonnais (à gauche) est déployé en escadron classique (deux unités de mousquetaires encadrant une unité de piquiers). Cette formation est la plus efficace, les piquiers apportant leur soutien au deux mousquetaires.

Auvergne (à droite) est déployé de façon atypique mais néanmoins légale. Les deux unités de mousquetaires sont déployés à gauche des piquiers (à droite sur la photo) de façon, par exemple, à occuper un terrain accidenté qui pénalise les piquiers. Seul un des deux mousquetaires de l'escadron bénéficiera donc du soutien des piquiers.

Groupe_3.jpg : Brigade suédoise : les deux escadrons ont déployés leurs unités de piques côte à côte. Les unités de mousquetaires aux deux extrémités ne bénéficient plus du soutien de leurs piquiers.

Groupe_4.jpg : Groupe de deux escadrons suédois déployés en échiquier, avec une artillerie légère. Ces unités forment un groupe « légal » : il a bien 6 unités de front et chacune des 7 unités qui le constituent sont en contact par le bord frontal ou latéral et par un coin de la face frontale tout en étant orientées dans le même sens.

Groupe_4b.jpg : Une autre manière de former un groupe de deux escadrons avec artillerie régimentaire.

Groupe_5.jpg & *Groupe_5.jpg* : Deux groupes formés d'escadrons de cavalerie et de mousquetaires commandés : un groupe de trois petits escadrons de cavalerie et trois pelotons de mousquetaires commandés intercalés. Puis un groupe de deux gros escadrons de cavalerie et deux unités de mousquetaires intercalés.

3- Prise de flanc et manœuvre d'un escadron :

Prise_Flanc_1.jpg ou *Combat-flanc_1* : Le mousquetaire suédois, pris de flanc, ne bénéficie pas du soutien de la pique. Il combat avec un facteur de 0. Le haiduk polonais a 0 de facteur de base, +1 de prise de flanc et +1 de soutien apporté par le débord, soit un différentiel de +2 en sa faveur. Le mousquetaire suédois se retournera à la fin du combat.

Prise_Flanc_3.jpg ou *Combat-flanc_2* : Pour se sortir de cette situation périlleuse, pour un 1 PC, le reste de l'escadron pourra avancer d'un UD et faire ¼ de tour vers les haiduks. Le mousquetaire suédois non engagé, ayant une capacité de mouvement de 3 UD, peut même se dégager de l'arrière des piques si le joueur décide de déplacer individuellement les deux unités, pour 1 PC de plus.

Auvergne_3 : Le régiment d'Auvergne a détruit un adversaire après avoir rabattu une de ses unités de mousquetaires sur le flanc.

4- Exemple de combat :

Combat_1.jpg : Les Haiduks polonais (*Mousquetaire*) ont chargé le régiment jaune suédois. Les mousquetaires suédois de droite apportent un débord amenant le facteur de combat des piques à +3 alors que celui des Haiduks n'est que de 0. Le joueur suédois obtient 4 au dé, alors que son adversaire ne réussit qu'un 3 : le différentiel total étant de +2 pour le Suédois, les Haiduks encaissent 1 point de cohésion. Le second combat voit s'affronter les Haiduks de gauche aux mousquetaires suédois. Ce sont tous les deux des mousquetaires ayant un facteur de combat de 0. Les mousquetaires suédois bénéficient du soutien des piques, soit +1 alors que les Haiduks ont le droit à leur bonus d'impact, soit +1. Les jets de dés des deux adversaires donnent le même résultat : égalité parfaite !

5- Tirs

Imperiaux-Protestants_1 (ou 2) : Les cuirassiers de la Ligue Catholique sont à moins d'un UD des arquebusiers à cheval et cuirassiers mal équipés d'Ernst von Mansfeld (de dos) : ils peuvent donc faire feu de leurs pistolets. Les arquebusiers montés protestants (à gauche) bénéficieront de la puissance de leur arquebuse : comme ils sont à moins d'un UD, la protection des cuirassiers de la Ligue sera réduite de 1.

Encadré :

Listes d'armées type en 200 points

Suédois ou Impériaux 1632-1634 (listes 4 et 6) :

3 généraux compétents (12 points)

Un bataillon suédois ou vétéran impérial à 3 bases (32 points pour 3 plaquettes)

Deux bataillons d'infanterie allemande à 3 bases (52 points pour 6 plaquettes)

Un escadron de dragons à 2 bases (18 points pour 2 plaquettes)

Trois escadrons de cuirassiers à 2 bases (78 points pour 6 plaquettes)

Une artillerie moyenne (8 points pour 1 plaquette).

Total : 18 plaquettes.

Polonais 1618-1645 (liste 14) :

3 généraux compétents (12 points)

Un bataillon allemand à 3 bases (26 points pour 3 plaquettes)

Trois unités de mousquetaires *haiduks* (21 points pour 3 plaquettes)

Deux unités de LH cosaques (12 points pour 2 plaquettes)

Trois unités de cavaliers *pancernis* (27 points pour 3 plaquettes)

Une unité de hussards ailés élite (15 points pour une plaquette)

Six unités de hussards ailés (78 points pour 6 plaquettes).

Une artillerie moyenne (8 points pour 1 plaquette).

Total : 19 plaquettes.

Remarque : les escadrons polonais sont de petite taille, composés d'une seule plaquette par escadron. Les règles d'escadrons ne s'appliquent donc qu'aux bataillons de piques & mousquets mercenaires ou de la garde.

Tables de références

COMBAT DE MÊLÉE

1D6 + modificateur, le plus haut résultat gagne la mêlée :

- Perdant -1 point de cohésion
- Différence de 3 ou 4 -2 points de cohésion
- Différence de 5 ou 6 -3 points de cohésion
- Différence de 7 ou + Déroute automatique

Charge percutante (au 1er tour) : +1 perte de cohésion

Piétons impétueux contre piétons, montés impétueux ou avec impact contre piétons, autres Cv et Cu face aux LMI et MI, LH contre LI, éléphants contre piétons sauf LI et javeliniers.

Modificateurs

- -1 si l'unité est en désordre
- Piétons : -1 en accidenté si HI ou Wwg (-2 si piques ou lanciers), -2 en terrain difficile si HI ou -1 si MI ou LMI.
- Montés : -2 si accidenté ou -3 si difficile (Sauf Cm dans dunes & broussailles, & El dans champs & broussailles)
- +1 si plus haut, sur berge, bord de ravine ou fortification
- +1 par unité en soutien de type débord (sauf contre SCh lors du 1^{er} tour).
- +1 si unité de piquiers ou cavaliers/cuirassiers avec arme à feu en contact coin à coin avec unité amie de mousquetaires/arquebusiers (soutien interarme).
- +1 si attaque de flanc ou d'arrière
- -2 si un monté attaque une fortification ou des pieux
- +1 si général engagé en mêlée

Attaque de flanc ou d'arrière et adversaires multiples

- Si l'unité est déjà en mêlée, elle perd un point de cohésion sauf si elle est contactée par LI ou LH.
- Facteur de base égal à zéro. Perte des capacités impact, javelot et support ainsi que de la charge percutante. Se retourne à la fin de la mêlée si elle n'a pas d'ennemi sur son front.
- Les WWg ne peuvent pas être attaqués de flanc ou d'arrière.

Général au combat

Tué sur 1 avec 1D6 si perd la mêlée ou sur 1, 2, 3 si déroute.

TIR A DISTANCE

Priorité de tir

- Le plus proche des cibles situées face au tireur
- La plus proche des cibles situées dans l'arc de tir

Résolution du tir

Chaque joueur lance 1D6 et la cible ajoute sa protection. si le tireur obtient plus alors la cible perd un point de cohésion

- LI ou LH tirant -1
- Cible à couvert ou derrière fortification -1
- Tireur en désordre -1
- LMI, MI, HI tirant sur des montés +1
- Par unité en support (LI & LH comptent pour 1/2) +1
(Max +3)

Modificateurs de protection

- Artillerie : protection de 0 pour tous sauf LI et LH
- Mousquet et arqebuse : protection réduite de 1, si la cible se trouve à 1 UD ou moins, pour tous (sans être inférieure à 0) sauf contre WWg, LI & LH.

Contact avec l'ennemi

- Les WWg et l'Art ne peuvent jamais charger ou venir apporter un soutien.
- Les LH ne peuvent charger que Art, LI, & LH ou si contact se fait sur le flanc ou l'arrière ou tout ennemi en désordre.
- Les LI ne peuvent charger que la LI, Art ou El et le camp ou un ennemi dans un terrain difficile/accidenté qui est

soit pénalisé en mêlée soit de flanc/arrière soit en désordre.

- Les tireurs (LMI et MI avec arme de tir) ne peuvent pas charger des montés sur lesquels ils peuvent tirer.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Armure et armure lourde : Donne un bonus de +1 en protection ou +2 si armure lourde. En mêlée, si l'unité perd le combat, on ajoute un point au résultat de son dé avant de déterminer l'effet du combat si l'unité possède une armure plus lourde que celle de l'adversaire. Ne s'applique pas face aux éléphants ou si l'adversaire a charge percutante au 1er tour.

Arme à 2 mains : En mêlée, si l'unité remporte le combat, on ajoute +1 à son résultat avant de déterminer l'effet du combat. De plus, l'unité reçoit un bonus de +1 contre les montés au premier tour si elle reçoit la charge des montés de face, sauf s'il s'agit d'éléphants.

Chameau : Toutes les unités à cheval (amies et ennemies) au contact avec des chameaux (même par un coin) ont un malus de -1 en mêlée.

Éléphant : Toutes les unités de montés (amies et ennemies) au contact avec des éléphants (même par un coin) ont un malus de -1 en mêlée et perdent leur capacité impact.

Formation profonde (tercios) : lorsqu'une unité faisant partie d'une formation profonde est mise en déroute parce qu'elle a perdu tous ses points de cohésion, toute unité de la même formation qui se trouve derrière cette unité, en contact face avant contre face arrière ne perd pas de point de cohésion.

Impact : L'unité a un bonus de +1 lors du combat suite à une charge. Ce bonus n'est applicable que de face et seulement pour le 1er tour de combat. L'impact des piétons n'est pas valable que si les piétons reçoivent la charge des montés sur leur flanc ou s'ils chargent les montés sur leur flanc ou leur arrière. L'impact des piétons et des montés n'est jamais valable contre les éléphants.

Impétueux : L'unité est peu manoeuvrable et sujette à la charge incontrôlée. Elle bénéficie de la capacité impact sauf en combat de face contre des fantassins moyens ou lourds.

Javelot : L'unité a un bonus de +1 lors du combat suite à une charge. Ce bonus n'est applicable que de face et seulement pour le 1er tour de combat sauf si l'adversaire a impact ou est impétueux. S'applique face aux éléphants.

Mousquet et arquebuse : protection réduite de 1 (sans être inférieure à 0), si la cible se trouve à 1 UD ou moins, pour tous sauf WWg, LI & LH.

Pieux : Annule l'impact et la charge percutante. Tous les montés (sauf EI) ont un malus de -2 au combat.

Soutien : une unité de tireurs (arquebuses et mousquets) au contact coin à coin avec une unité de piques, de cavaliers ou de gendarmes reçoit un bonus de +1 au combat, si elle combat sur son front.

Support : Au 1^{er} tour, si l'unité perd le combat, elle ajoute +1 à son dé si elle reçoit la charge de montés ou de piétons impétueux sur son front.

Commandement : portée de commandement en fonction du budget

Général	Valeur	Portée
Ordinaire	0	4 UD
Compétent	+1	6 UD
Brillant	+2	8 UD
Stratège	+3	8 UD

Caractéristiques des unités

Piétons	Cat	Pr	Co	Facteurs & modificateurs
Tirailleurs (Infanterie légère)	LI	1	2	En terrain clair : détruite par MI, HI, Cv, Cu (Kn). 0 contre tous
Archer Arquebusier Mousquetaire	LMI	0	3	+1 contre LI et LH, Soutien, Support.
Fantassin moyen	MI	1	3	+1 contre piétons & LH (annule impact piétons impétueux)
Fantassin lourd	HI	1	4	+1 contre piétons et montés +2 si LMI en terrain clair ou LH
Lancier moyen	MI	1	3	+1 contre piétons et LH, Impact contre montés sauf EI (annule impact montés)

Lancier lourd	HI	1	4	+1 contre piétons et montés +2 si LMI en terrain clair ou LH Impact contre montés sauf El
Piquier	HI	1	4	+2 contre piétons et montés Impact contre montés sauf El (annule impact montés)
Civils	HI	0	3	0 contre tous, toujours médiocre. +1 pour l'adversaire sauf LI ou LH
Chariot de guerre	WWg	2	4	+1 contre LI et montés sauf El +2 contre LH Annule Impact et charge percutante de tous sauf El
Artillerie	Art	0	2	+1 au tir contre El & WWg +1 pour l'adversaire sauf LI ou LH

Les lanciers annulent l'impact des montés et les fantassins annulent l'impact des piétons impétueux dans les conditions précisées par la règle.

Montés	Cat	Pr	Co	Facteurs & modificateurs
Cavalerie légère Chameau léger	LH	1	2	+1 contre LI en terrain clair
Cavalerie moyenne	Cv	0	3	+1 contre montés sauf El et SCh +1 contre LMI, MI et Levée
Cavalerie lourde	Cv	1	3	+2 contre montés sauf El et SCh +1 contre LMI, MI et Levée - Armure
Cuirassiers	Cu	2	3	+2 contre montés sauf El et SCh +1 contre LMI, MI & Levée – Armure lourde
Eléphant	El	0	3	+1 contre tous – Panique les montés Impact contre tous sauf LI & javelinier
Char à faux	SCh	0	1	L'adversaire combat à 0 sauf les LI, LH, LMI, WWg, El qui gardent leur facteur et capacités. Ignore les soutiens ennemis au 1 ^{er} tour.

Mouvement et terrain

Catégorie	Clair	Accidenté	Difficile
LI	3	3	3
LMI & MI	3	3	2
HI	2	2	1
LH	5	4	2
Cavalerie (Cv)	4	3	1
Cuirassiers (Cu et Kn)	3	2	1
Eléphant	3	3	1
Chariot de guerre	2	1	-
Artillerie légère	2	2	1
Artillerie moyenne	1	1	0
Artillerie lourde	-	-	-

Portée de tir

Arme de jet	portée
LH, Cv ou Cu avec pistolets	1
Cv, LI ou LH avec arquebuse ou arc	2
LMI avec arquebuse	3
LMI avec mousquet	4

Chariot de guerre	4
Artillerie légère (2-5 livres)	6
Artillerie moyenne (6-24 livres)	10
Artillerie lourde (plus de 24 livres)	12