Liber Militum

Tercios

Version Française
Traduction JL.Bernard
Lesvieuxdelavieille.org

Introduction

Bienvenue dans **Liber Militum Tercios**, le jeu de Guerre avec figurines consacré à la Guerre de Trente ans (1618-1648).

Le jeu

En tant qu'auteurs, nous pensons qu'il est de notre devoir de concevoir des règles qui engage le joueur dans une expérience amusante lui permettant d'apprécier ce qu'elles veulent reproduire : des batailles épiques, historiques ou imaginaires, reproduisant au mieux le «parfum» de l'époque.

La table de jeu doit nous donner une certaine vision, renvoyant aux gravures des batailles de l'époque. Nous ne croyons pas à l'ajout des règles complexes, mais privilégions la fluidité du jeu à un rendu exagéré de certains détails. Pour autant, **Tercios** est suffisant riche pour faire de chaque victoire un challenge.

Tercios est un jeu de guerre à grande échelle, sachant que chaque unité représente des formations importantes comptant souvent plus d'un millier d'hommes. Il contient cependant un haut niveau d'abstraction, attendu que nous nous préoccupons ici des actions réalisées au niveau d'une unité et non pas de celles de quelques combattants isolés.

Les joueurs peuvent entamer leur première partie sans appliquer toutes les règles décrites ici, afin de s'approprier les mécanismes de base.

Nous les encourageons à les introduire ensuite le plus tôt possible afin de profiter pleinement de **Tercios.**

Note de traduction

Certains chapitres ici ont été éludés de la version anglaise de la règle. (Par exemple le résumé historique de la Guerre de Trente ans).

Les joueurs intéressés pourront se reporter aux divers ouvrages consacrés sur le sujet.
D'autres ont été adaptés ou enrichis.

Le deuxième volet de ces règles intitulé «**Kingdoms**» traite non seulement des conflits ayant trait à la Guerre Civile Anglaise et de ceux de l'Europe de l'Est, mais aussi modifie ou ajoute des règles à **Tercios.**

Ces ajouts sont donc intégrés ici afin d'avoir une document le plus complet possible sur la période.

Les adaptations ou options appliquées à la règle originale sont signalées spécifiquement **en rouge.**

Pour la plupart des données du jeu, l'appellation anglo-saxonne des caractéristiques a été conservée pour donner un repère vers le livret original. Ainsi, nous donnons entre [] l'appellation anglaise de la règle de base, après sa traduction.

Éléments du Jeu

Tercios est une Jeu de Guerre sur table et, comme tel, ses principaux protagonistes sont des figurines. Voir toute armée peinte sur un terrain reconstitué a un autre effet que d'utiliser des bouts de carton ! Nous ne détaillons ni ne conseillons tel ou tel fabricant ici.
Le jeu en lui même convient bien aux figurines de 15 mm ou de 28mm, qui sont les échelles les plus populaires, mais le 6mm et le 10mm peuvent aussi présenter des alternatives intéressantes.
Les dimensions et système de bases des figurines sont seulement préconisés et nous proposons des adaptations à ces deux échelles.
Il est important que chaque camp utilise les mêmes échelles et le même système de bases.

Les unités

Les éléments qui se combattent sont appelées unités.
Les unités pourront représenter des escadrons, des bataillons ou divers groupes de combattants.
A ces groupes s'ajoutent les officiers et l'artillerie.

Nous distinguons deux types d'unités :
Les commandants (Mestres de Camp)
Les troupes
Les commandants font l'objet d'un chapitre distinct décrivant leurs règles spécifiques.
Le type le plus répandu d'unités est la Troupe.

Ce sont les combattants voués à votre cause jusqu'à la mort. On en distingue trois catégories : l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie.

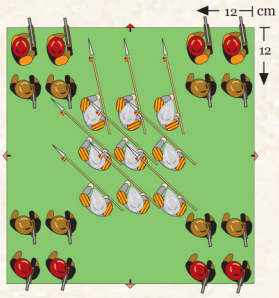
Toutes, sauf l'artillerie, sont représentées par des plaquettes ou bases carrées ou rectangulaires supportant des figurines. Chaque base représentant une unité.

Le jeu préconise diverses dimensions de ces bases mais ce n'est pas obligatoire : des variations de 2 à 3 cm au-dessus ou en dessous ne posent pas de problèmes.

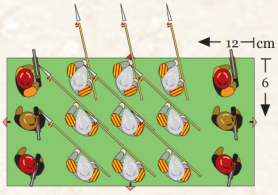
Mesures données en centimètres :

Type	largeur	profondeur
Carré de piques	12	12
Autre infanterie	12	6
Cavalerie	8	4
Cavalerie dense	8	8
Compagnie	8	4
Artillerie	4	4

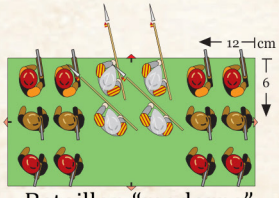
Exemple de bases pour figurines de 28mm



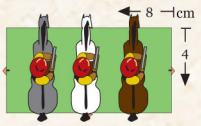
Carré de piquiers



Bataillon classique



Bataillon “moderne”

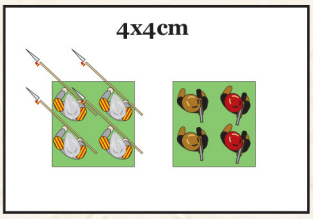


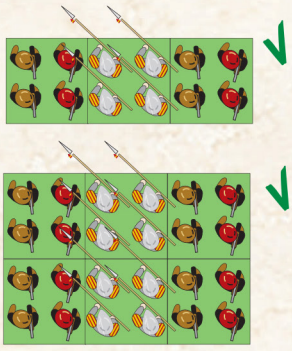
Cavalerie

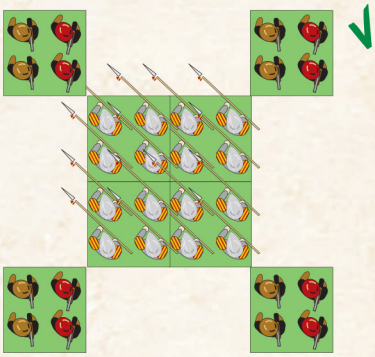
Compagnie

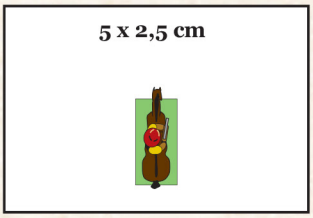
Bataillon “réformé”

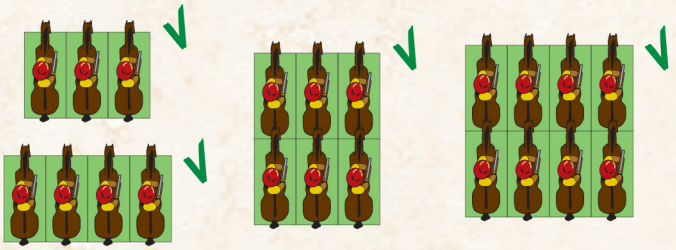
Exemple de compatibilité avec bases existantes pour figurines de 28mm



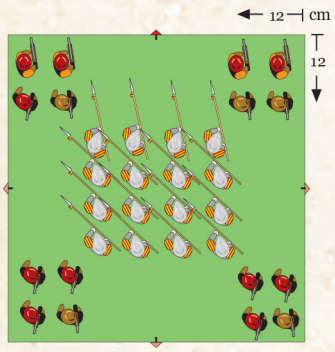




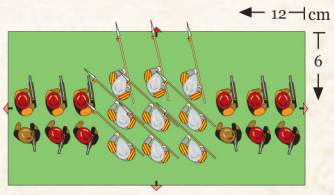




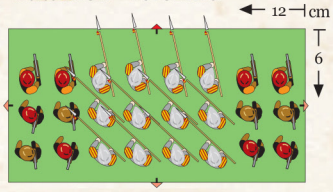
Exemple de bases pour figurines de 15mm



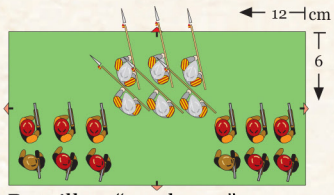
Carré de piquiers



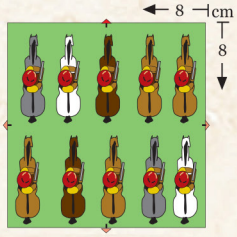
Bataillon “réformé”



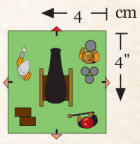
Bataillon classique



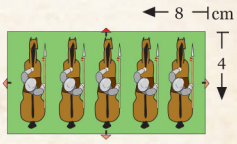
Bataillon “moderne”



Cavalerie dense



Artillerie



Cavalerie

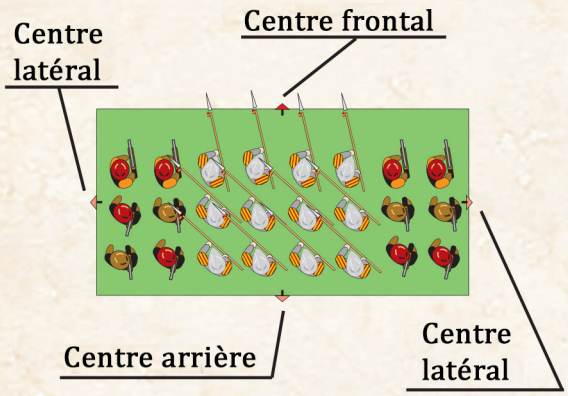
Compagnie

Le nombre de figurines sur chaque base dans nos exemples est purement indicatif. Les joueurs sont libres de choisir comment composer leurs unités.

Certains joueurs préfèrent en effet une densité élevée de figurines afin de donner visuellement un effet de masse à leurs unités, d'autres s'en tiennent au strict nécessaire pour identifier chaque type.

Nous donnons les schémas pour des figurines de 15 et 28 mm. Le nombre de figurines employées a été motivé pour représenter de manière abstraite la proportion historique de chaque type d'unités.
Il reste possible de modifier ce nombre pour l'adapter à votre propre collection de figurines.

Les unités ont quatre points cardinaux que nous appelons **Centres**. Ces points sont situés précisément au centre de chaque côté d'une base.



Ces **Centres** sont les points de repères de mesure des distances, de contrôle des lignes de vue ou des mouvements.
On peut dire à la limite que l'emplacement de ces centres est plus important pour le jeu que l'espace réellement occupé par la base sur le terrain.

L'artillerie a une plus grande liberté pour ses bases. Il est possible de la représenter sur une base comme les autres troupes, mais aussi de laisser la bouche à feu «libre» avec les artilleurs fixés sur une base placée derrière elle.
Dans ce cas l'extrémité du fût du canon représente le centre frontal de la batterie.
Dans le cas de grande batterie, nous recommandons d'utiliser au moins deux pièces d'artillerie pour illustrer le nombre plus important de bouches à feu.

Les valeurs

Chaque unité se caractérise par un ensemble de valeurs qui définit ses compétences dans divers domaines.
Ces valeurs sont reprises dans la table de référence avec laquelle l'armée a été constituée.
Plus hautes sont ces valeurs et plus l'unité est efficiente sur la valeur indiquée.
Parfois cette valeur n'a pas de corrélation directe avec la qualité de l'unité mais plutôt son effectif.
Quelques hommes, sans tenir compte de leur habileté au combat, peuvent ainsi avoir une valeur plus basse de par leur moindre effectif.

Les valeurs sont :

Mvt [Speed]: la compétence de mouvement.

Melee : la compétence au corps-à-corps.

Tir [Shoot]: la compétence aux tirs.

Discipline : la capacité à répondre aux ordres, nécessaire aux moments critique.

Courage : La tenacité ou résistance aux dommages subis.

Stamina : L'endurance ou maximum de marqueurs dommages (notés **Dm**) [anglais = Wear] que l'unité peut subir.

Modificateurs

Les valeurs numériques des unités peuvent être affectées de différents modificateurs appelés Bonus ou Malus.
L'ordre assigné à une unité, l'usure des combats ou la qualité du terrain sont autant de facteurs qui peuvent modifier les valeurs de base d'une unité.
Ces valeurs sont alors augmentées ou minorées selon le cas.

Ces modificateurs sont souvent exprimés sous la forme Valeur +, Valeur - etc....
Par exemple : Mvt++, Tir-...[Speed++, Shoot-]

Des valeurs simultanément bonifiées ou minorées annulent cet effet. Pour chaque Bonus «+», un Malus «-» est ainsi annulé.

Selon l'application des bonus ou malus, on obtient les résultats suivants :

Valeur + (bonus) : La valeur est augmentée de moitié par rapport à sa valeur de base, arrondie à l'inférieur.

Valeur ++ (ou bonus maxi) : Si la valeur est bonifiée plusieurs fois, on obtient au final le double de la valeur d'origine. C'est le maximum de bonus possible.

Valeur - (malus) : La valeur de base est divisée par deux, arrondie au supérieur.

Valeur -- (ou malus maxi) : Si la valeur est minorée plusieurs fois pour diverses raisons, elle est amenée à 1.

La table ci-après montre la progression des valeurs au regard des bonus et malus.

Bonus

Valeur de base	1	2	3	4	5	6
1 bonus (+)	1	3	4	6	7	9
2 bonus ou plus (++)	2	4	6	8	10	12

Malus

Valeur de base	1	2	3	4	5	6
1 malus (-)	1	1	2	2	3	3
2 bonus ou plus (- -)	1	1	1	1	1	1

Défense

La défense est similaire aux Valeurs. Elle reflète le degré de vulnérabilité d'une unité au combat vis à vis des troupes qui l'attaque : infanterie ou cavalerie.
Cette résistance est déclinée aussi vis à vis des différentes types de tirs : Salve (tirs d'armes légères), Boulet (Tirs d'artillerie).

Contrairement aux valeurs précédentes, les valeurs de défense sont fixes et ne sont jamais modifiées.

Un nombre élevé indique que l'unité est plus résistante : les piquiers attaqués par de la cavalerie, par exemple.

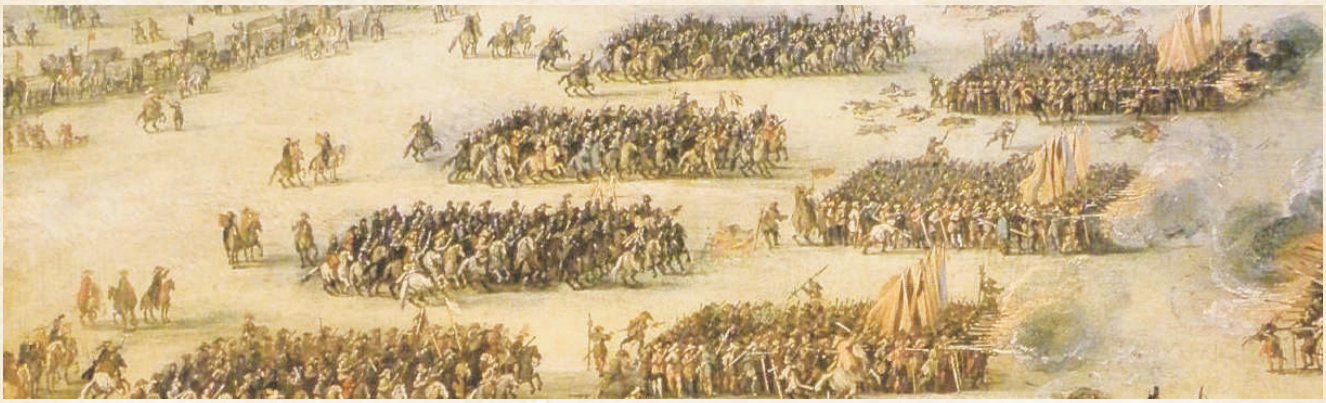
Un nombre faible , au contraire, reflète une certaine fragilité : les mêmes piquiers ont une faible défense contre les boulets de l'artillerie.

Infanterie : défense contre l'infanterie.

Cavalerie : défense contre la cavalerie.

Salve : défense contre tirs d'armes légères.

Boulet : défense contre tir d'artillerie.



Marqueurs d'état

Tercios utilisent deux sortes de marqueurs pour la troupe. Un pour garder la trace des dommages subis ou Dm [Wear]. Un autre pour indiquer une unité en désordre.

La représentation de ces marqueurs est laissée au bon goût de chacun : carré de carton, jetons ou miniatures de blessés.

Dommages (Dm) [Wear]: Dans le jeu l'usure des unités au combat est comptabilisée par des points de dommages ou Dm. Selon le nombre de Dm qu'une unité a on peut déterminer les états :

Frais [Steady]: L'unité n'a aucun Dm.

Usé [Weary] : Quand l'unité a accumulée autant de Dm que sa valeur de Stamina. Dans ces conditions l'unité subit un malus (-) à ses valeurs de combat et de tirs.
Adaptation : On peut appliquer cette notion dès qu'une unité a au moins 1 Dm.

En désordre : Certains évènements peuvent provoquer la mise en désordre d'une unité. Cet état provoque une fragilité plus grande au combat et peut aboutir à une fin proche.

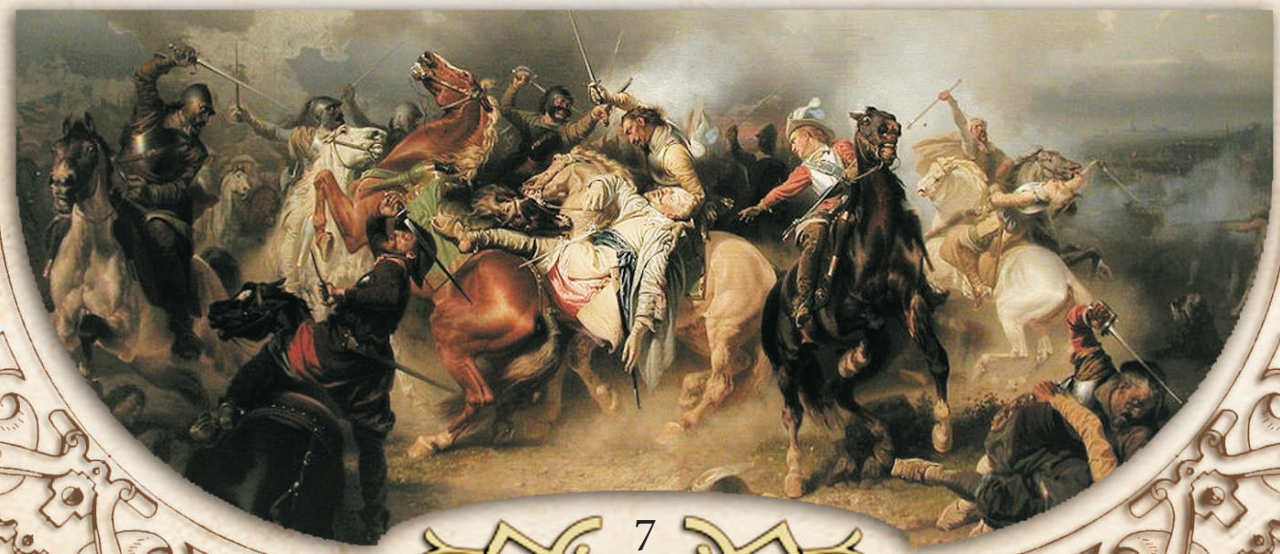
Quand une unité est en désordre, elle subit un malus (-) à son Courage.

Note : Un marqueur supplémentaire existe pour les officiers «fatigués», voir chapitre «Le commandement».

Autres éléments

En dehors des éléments déjà mentionnés, les joueurs devront se doter de **cartes Ordre** (voir chapitre suivant), de dés à six faces, notés D6, et d'un mètre ruban gradué en pouces.

Bien sûr, une surface de jeu est aussi nécessaire à votre bataille. Une table standard de wargame est idéale, soit 120cm par 180 cm.



Processus du Jeu

La bataille est divisée en tours de jeu qui sont effectués ensemble par les joueurs. Durant chaque tour, ils vont alterner l'activation de leurs unités tant qu'il restera dans chaque camp une troupe pouvant agir.

Le tour de jeu

Les tours sont divisés en deux phases : la **Planification** où chacun prépare sa stratégie, l'**Action** où tout se joue et où les unités entrent véritablement en jeu.

Phase de Planification :
- Les deux joueurs enlèvent les marqueurs «fatigué» [exhausted] de leurs commandants.
- Les deux joueurs placent leurs cartes Ordre près de leurs unités, faces cachées.

Phase d'Action :
- Les joueurs déterminent l'initiative
- Les joueurs activent leurs unités alternativement.

Initiative

A chaque tour, et après avoir placé les cartes Ordre, l'initiative doit être déterminée. Chaque joueur lance 1D6 et l'initiative est gagnée par celui qui obtient le plus fort total.

En cas d'égalité, l'initiative va à celui qui possède le Commandant en Chef avec le plus haut rang.
Si l'égalité persiste, relancer les dés.

Le joueur qui gagne l'initiative choisit qui joue en premier.

L'Activation

Quand un joueur doit activer une unité, il doit suivre la séquence suivante :

Séquence d'activation :
- Activer un Commandant (optionnel)
- Activer une unité

Un commandant est toujours activé en premier si c'est souhaité, et après, obligatoirement, une unité. Il n'est pas obligatoire que le commandant et la troupe activée appartiennent au même régiment, ni que ces unités soient à une certaine distance l'une de l'autre. Ces deux éléments peuvent être choisis indépendamment l'un de l'autre.

Le joueur peut choisir de ne pas activer de commandant mais seulement une unité de la Troupe. Mais il ne peut pas, par contre, inverser l'ordre plus haut en activant une unité de troupe puis un commandant.
S'il ne reste plus de troupes à activer mais que l'ennemi en possède encore, on peut activer un commandant seul et passer la main à l'adversaire pour qu'il active une unité.

Cette séquence est répétée ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unités de la troupe à activer dans les deux camps, qu'il reste des commandants ou non à activer.
Le tour est alors terminé.

Ordres

Les unités sont activées sur la base d'ordres planifiés à l'avance.
Durant la phase de Planification, chaque joueur assigne un ordre à ses unités en plaçant une carte Ordre près d'elles.
Ces cartes sont placées face cachées avec un double but : cacher ses intentions à l'adversaire quant aux actions de l'unité concernée et aussi repérer quelles unités ont été activées ou non.
A l'activation d'une unité, la carte est révélée et écartée du terrain.
Certains joueurs préfèrent cependant la garder en place, face visible, pour se rappeler les actions de l'unité.

Les cartes Ordre ne peuvent être changées durant la phase d'Activation : vous devrez planifier soigneusement quelle carte déposer auprès de quelle unité.

Chaque carte Ordre induit des actions différentes pour l'unité :

Prêt ! [Ready !] :
L'unité peut effectuer deux actions au choix : se déplacer, se réorganiser (enlever un marqueur de Désordre), se réorienter ou tirer. Elle ne peut effectuer deux fois la même action. Si elle tire, son tir est minoré (-) .
(Tir - [Shoot -]).

Assaut ! [Assault !] :
L'unité fait une charge vers l'ennemi dans le but de l'engager au combat. Ce dernier a lieu si le contact des bases est réalisé. Sinon le mouvement de charge est réalisé au plus près de l'ennemi.
S'il n'y a aucun ennemi dans la ligne de vue de l'unité au moment de l'activation, l'unité ne fait aucune action. Cela illustre alors la confusion de certaines situations où un ordre de charge est signifié alors que l'unité n'a pas repéré l'ennemi.
Avec cet ordre, l'unité bénéficie d'un bonus (+) à son déplacement, Mvt+ [Speed+], et au combat (Melee +).

En avant ! [Run !] :
L'unité mets toute son énergie à se déplacer. Pour cela, elle bénéficie d'un bonus ++ à son mouvement.
(Mvt ++ [Speed ++]).
Elle ne peut ni tirer, ni charger.

Adaptation de la règle : si l'ordre ne doit pas être exécuté, l'unité doit au moins avancer de un pouce.

Feu ! [Fire !] :
L'unité reste sur place et délivre une salve à pleine efficacité.
Il lui est interdit de bouger ou de se réorienter.

Résistez ! [Resist !] :
L'unité tente de se regrouper. Cet ordre est donné pour récupérer des Dm [Wear]. Si le test est réussi, l'unité enlève un Dm.
Si l'unité n'en avait qu'un, ou pas du tout, cet ordre est sans effet : l'unité reste sur place.

Tester l'Ordre

Une unité sans aucun Dm, (fraîche), exécute automatiquement l'ordre qui lui a été donné. Révélez simplement la carte Ordre et effectuez la ou les actions que cet ordre permet.

Dans le cas d'une unité avec au moins un Dm, celle-ci doit tester l'ordre. Si ce test échoue l'ordre est perdu et l'unité ne peut plus être activée.

Pour ce test, lancez autant de D6 que la valeur de Discipline de l'unité, en appliquant un malus - si il n'y a pas de commandant attaché à l'unité ou si celle-ci est hors du rayon de commandement ou hors de la ligne de vue du commandant.

Le rayon de commandement est de 6 pouces. C'est du devoir de chaque commandant que d'être situé de telle façon qu'il puisse commander efficacement ses troupes.

La réussite du test est acquise pour au moins un 5 ou plus sur un dé parmi ceux lancés.

On exprime ce test par :

Discipline # D6 = Cible 5+

Ce qui se traduit par : lancer autant de D6 que la valeur de discipline pour un résultat de 5 ou plus.

Certaines circonstances peuvent induire des bonus ou malus sur la valeur de discipline : ils devront être pris en compte avant de pratiquer le test.

Réactions

Lorsque l'ennemi interagit avec une de vos unités, vous pouvez toujours tenter une réaction avec celle-ci si elle n'a pas été encore activée.

Un ennemi permet une réaction dès qu'il arrive à 3 pouces ou moins du centre frontal d'une unité ou qu'il déclare une charge contre elle.

Il n'est jamais obligatoire de réagir. Un joueur peut décider de garder son ordre pour activer l'unité concernée plus tard dans le tour.

Une réaction doit toujours faire l'objet d'un test d'ordre même si l'unité qui réagit est fraîche (sans Dm). Si ce test échoue, l'unité perd son ordre et ne peut plus être activée par la suite.

Si le test réussit, la carte ordre est révélée et le type de réaction dépend de cet ordre :

Prêt ! [Ready !] :
L'unité peut se réorienter OU tirer. Le tir subit un malus - .
(Tir - [Shoot -])

Assaut ! [Assault !] :
Si l'unité réagit contre l'assaut (la charge) d'un ennemi, cela correspond à une contre-charge. Les deux unités sont amenées au contact à mi-chemin et elles bénéficient toutes deux du bonus lié à l'ordre Assaut !.

Si l'unité réagit avec cet ordre contre un ennemi arrivé à proximité, alors il s'agit d'une charge d'interception. Le contact est réalisé au point d'intersection le plus proche entre le mouvement de l'ennemi et l'avancée de l'unité qui réagit.

Si le combat qui s'en suit est perdu par l'unité qui réagit, l'ennemi peut continuer son activation.
Dans le cas contraire, l'activation adverse prend fin.

En avant ! [Run !] :
Votre unité étant prête au mouvement, elle peut réagir par une esquive devant le danger.
Elle fait demi-tour et s'éloigne de l'unité qui a provoqué la réaction d'au moins son mouvement.
Son mouvement peut toutefois bénéficier du Bonus accordé (Mvt ++ [Speed++]).

Résistez ! [Resist !] :

L'unité concentre toute son énergie à garder sa formation.
Le test de Courage sur un combat qui suit une charge bénéficie d'un Bonus +.

Feu ! [Fire !] :
L'unité délivre une salve.
C'est spécialement meurtrier avec les tirs d'armes légères qui bénéficient d'un Bonus + sur ces tirs **en réaction.**

Adaptation : Vous trouverez en fin de document une planche de cartes Ordre traduites en français.

Le Mouvement

Un quelconque changement de position ou d'orientation d'une unité est considéré comme un mouvement sur le tour.

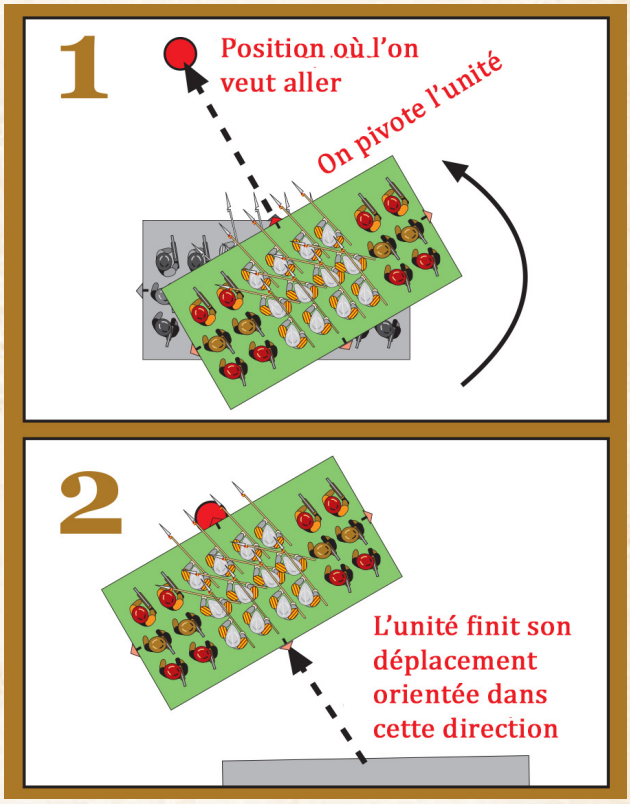
Ce peut être volontaire au cours de son activation mais aussi involontaire lors de mouvement de retraite ou de repli après un combat perdu par exemple.

Mouvement d'activation

Un mouvement volontaire a lieu lorsque l'on active une unité avec les ordres Prêt ! [Ready], Assaut [Assault] ou En avant [Run].

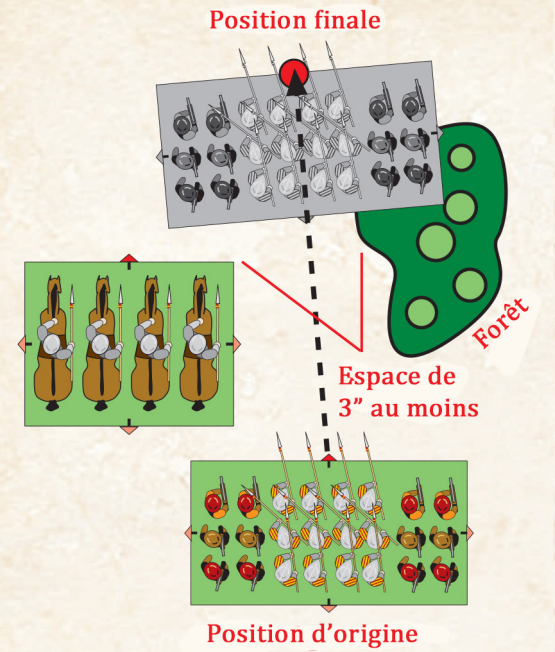
Pour déplacer une troupe on procède comme suit :

1. Tracer une ligne droite virtuelle entre le centre frontal de l'unité et le point de sa nouvelle position. Cette ligne ne doit pas traverser d'autres unités (amies ou ennemies) ou du terrain infranchissable, sinon le mouvement est impossible.
2. Tourner l'unité vers le point de destination en utilisant comme point de pivot le centre frontal. Ce pivot ne pénalise pas le mouvement, et ne doit pas excéder 90 degrés.
3. Placer l'unité dans sa nouvelle position, dans la direction qu'elle a prise. Cette nouvelle position ne doit pas dépasser la distance de mouvement autorisée en pouces.



Obstacles

Les unités peuvent ignorer le terrain ou les unités traversées durant leur mouvement si la ligne tracée entre leur centre frontal et le point de destination ne les coupe pas. On considère que ces unités adaptent leur formation pour tenir compte de ces obstacles.
Si toutefois une unité se déplace entre deux de ces obstacles, le déplacement n'est possible que s'il existe un espace d'au moins 3 pouces entre ceux-ci.



Chevauchement

Les unités ne peuvent pas traverser d'autres unités et ne doivent pas finir leur mouvement en chevauchant une autre base ou du terrain infranchissable.
Exceptions : Les unités de Commandants, l'artillerie et la règle de correction d'angle.

Si un commandant ou une unité d'artillerie est traversé, l'interpénétration est autorisée.
Si l'unité n'a pas assez de son mouvement pour dépasser complètement une unité d'artillerie traversée, cette dernière est reculée derrière à concurrence d'un pouce.
Dans le cas d'un commandant, il peut choisir de rejoindre l'unité qui le traverse. Si tel n'est pas son désir, et contrairement à de l'artillerie, il peut être placé à un pouce de l'unité MAIS sur n'importe quel côté de celle-ci.

Correction d'angle

Si une unité est incapable, en fin de mouvement, de s'arrêter sans chevaucher une autre unité ou un obstacle, elle peut corriger son orientation en pivotant sa base pour dégager l'autre unité ou s'aligner sur l'obstacle.

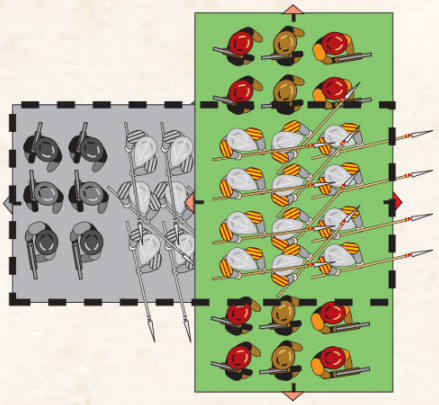
Ce pivot ne peut excéder 45 degrés.
Si malgré cela le chevauchement persiste, le mouvement est arrêté en arrière au point de contact avec l'unité ou l'obstacle.

Avec cette correction, une unité peut par exemple s'aligner le long d'un mur, un obstacle ou tout autre élément de décor.

Le but de cette règle est d'éviter des contraintes de mouvements trop géométriques empêchant les unités de faire des déplacements rationnels.

Réorientation

Une unité peut changer d'orientation avec l'ordre «Prêt !» [Ready !].
Pour cela une unité amène son centre frontal vers un autre centre de sa base, un centre latéral ou le centre arrière.



Terrain & Mouvement

Le terrain affecte le mouvement des unités.

Une unité est affectée par un type de terrain lorsque son centre frontal le traverse, en dehors de tout autre centre de sa base (latéral ou arrière). On considère qu'une unité est capable d'adapter sa formation au terrain : ainsi seul le centre frontal marque vraiment le repère du terrain traversé.

Chaque type de terrain possède ses propres contraintes ou avantages.

Le chapitre «La Bataille» liste les décors de ces différents types, à savoir :

- Difficile : le mouvement est réduit.
- Très difficile : provoque le désordre des unités et réduit le mouvement.
- Infranchissable : aucune unité ne peut le traverser ou y entrer.
- Facile : terrain où le mouvement est facilité, comme les routes. Le mouvement est bonifié.

Les Tirs

Quand une unité est prête à tirer sur un ennemi, on doit suivre la procédure suivante :

- L'unité sélectionne sa cible.
- L'unité lancer les dés de tir.
- La cible essaye de résister

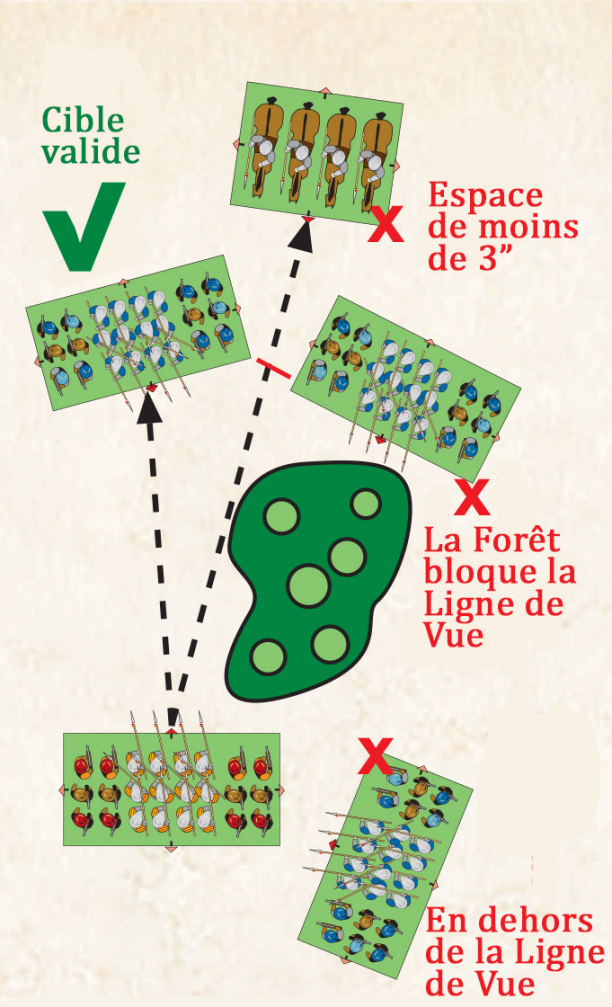
Sélectionner la cible

Ligne de vue : pour pouvoir tirer sur une unité, on doit pouvoir tracer une droite virtuelle entre le centre frontal de la base des tireurs et un centre quelconque de la base de la cible.
Cette ligne ne peut traverser d'autres unités ou un terrain qui empêche la vision. Il doit exister un espace d'au moins 3 pouces si cette ligne passe entre de tels obstacles. Les unités de commandants sont ignorées.

Si l'on ne peut tirer sur le centre le plus proche de la cible mais qu'un autre de ses centres est visible, le tir reste possible dès lors qu'il reste à portée.

Les unités ne peuvent tirer par dessus d'autres unités, même si elles sont sur une position élevée : le manque de précision des armes employées sur cette période empêchait de tels tirs.
il y a deux exceptions à cette règle : voir «arc» et «mortier» au chapitre «Les Troupes».

S'il existe plusieurs cibles possibles, les tireurs peuvent désigner librement la cible concernée.



Portée : selon l'arme employée la portée des tirs est différente. On mesure toujours la portée à partir du centre frontal de la base des tireurs vers le centre le plus proche situé dans la Ligne de Vue de la base de la cible.

Armes	Portée
Pistolets	4"
Arquebuses	8"
Mousquets	12"
Arbalètes	12"
Arcs	12"
Grands Arcs	16"
Canons légers	18"
Canons moyens	24"
Canons lourds	36"

Dés de Tir

L'unité de tireurs lance autant de dés que sa valeur de tir [Shoot] lui permet. Cette valeur doit prendre en compte les Bonus ou Malus à appliquer selon les circonstances. On compare chaque résultat de dé à la défense de la cible choisie selon le type de tir : Salve pour un tir d'armes légères, Boulet pour un tir d'artillerie.
Soit :

Tir [Shoot]# D6 comparé à Défense cible

Chaque dé qui obtient un résultat supérieur ou égal à la défense ennemie correspond à une réussite ou «touche». Si aucune «touche» n'est obtenue le processus du tir s'arrête. Visez mieux la prochaine fois !

Test de résistance : la cible qui a été ainsi touchée peut ensuite essayer de résister aux dommages éventuels du tir.
Le joueur lance autant de dés que sa valeur de Courage, majorée ou minorée selon les circonstances applicables.

Le résultat égal ou supérieur à obtenir dépend du type de tir essuyé : 4 ou plus pour un tir d'armes légères, 6 pour un tir d'artillerie.

Courage# D6 : 6 contre artillerie
4 + autres armes.

Chaque réussite sur un dé de ce lancer annule une touche du tir.
Si aucune réussite n'est obtenue sur ce jet, l'unité est mise en **Désordre** (En plus des Dm subis).

Dommages (Dm) [Wear] : Chaque touche non annulée par le test de résistance compte pour un dommage ou Dm.

Les marqueurs de Dm sont placés près de chaque unité quand elle subit des dommages. Si le nombre de Dm **excède** la valeur de Stamina de l'unité, celle-ci doit faire un test de Rupture.

Test de Rupture

Quand une unité de la troupe a plus de Dm qu'elle n'en peut supporter (sa Valeur de Stamina), elle dépasse ses limites d'endurance.
Les pertes, la peur ou la fatigue ont poussé ses hommes à la rupture, et cette unité risque de déserter le champ de bataille.

Les test de Rupture sont effectués aussitôt qu'une unité a des Dm au -delà de sa valeur de Stamina.
Cela peut provenir autant des tirs que des combats au corps-à-corps.

Les Dm «en trop» par rapport à la valeur de Stamina de l'unité sont appelés «**Points de Rupture**».

Pour effectuer un test de Rupture, vous devez lancer autant de dés que la valeur de Discipline de l'unité.
Pour ce test, la valeur de Discipline n'est jamais modifiée par des bonus ou malus.

Pour réussir un test de Rupture il faut obtenir autant de «6» que de Points de Rupture enregistrés.

Discipline#D6 Réussite = 6 Obtenir autant de réussites (6) que de **Points de Rupture.**

Si l'on obtient autant de 6 que nécessaire, l'unité a résisté et on enlève l'excédent de Dm. Elle devient alors «usée», cet état signifiant qu'elle a un nombre de Dm égal à sa Stamina. Elle reste cependant sur le champ de bataille.

Si le test échoue, l'unité est rompue et elle est retirée du jeu. Elle a succombé sous les coups de l'ennemi.

Tirs & Terrain

Le terrain affecte les tirs de différentes façons :

- **Caché :** Lorsque la ligne de vue des tireurs traverse du terrain qui ne permet pas le tir ou de voir la cible. Cette règle n'est pas appliquée si les tireurs et la cible sont sur le même élément de terrain.

- **A couvert :** La cible est bonifiée «+» sur sa valeur de Courage pour résister aux touches subies.

Les Combats

La seule façon d'initier un combat au corps-à-corps (ou mêlée) est d'exécuter un ordre «Assaut». Lorsque cela arrive, on suit la séquence suivante :

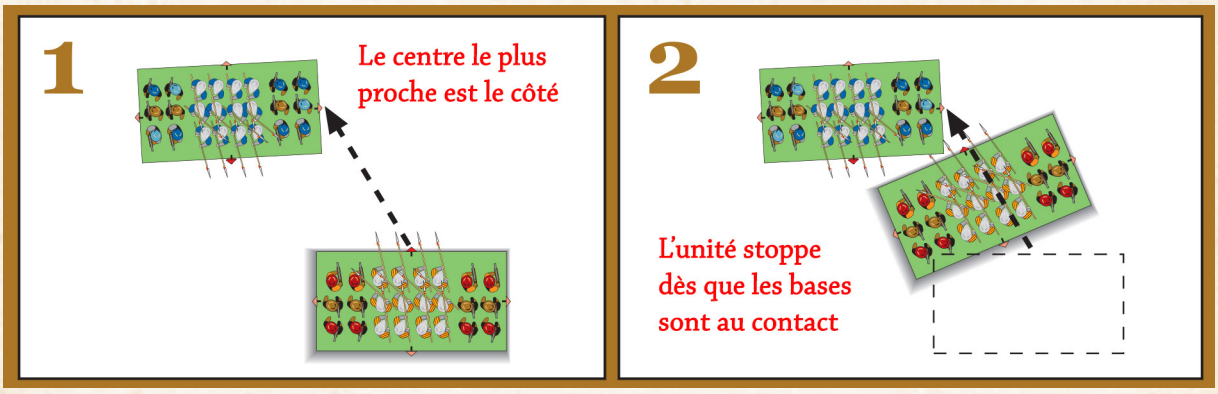
- L'attaquant résout son attaque.
- Le défenseur tente de résister.
- Le défenseur résout son attaque.
- L'attaquent tente d'y résister.
- On résout les conséquences.

Charges

Une unité qui dispose d'un ordre Assaut doit charger une unité ennemie si c'est possible. Si plusieurs unités ennemies sont éligibles comme cible, il peut choisir librement celle qu'il va charger.

Déclarer une charge donne l'opportunité à l'unité chargée de tenter une réaction si les conditions s'y prêtent.
Pour effectuer une charge, toutes les règles de base du mouvement s'appliquent. On doit être capable d'atteindre, avec le mouvement bonifié de l'assaut, un des centres de la base de l'unité visée, à partir du centre frontal de l'unité qui charge.

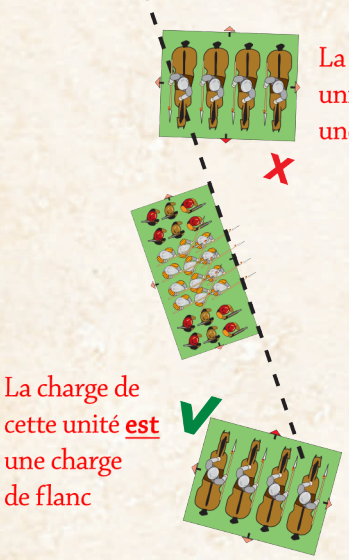
L'unité stoppe dès que le contact est réalisé entre les deux bases. Il n'y a pas de mise en conformité ni d'alignement des bases ici : l'unité s'arrête dans la direction de s charge dès le contact entre les bases.



Il peut arriver que le centre le plus proche de l'unité visée soit inaccessible parce qu'il est caché par une autre unité ou obstrué par du terrain infranchissable. Si le mouvement de l'unité qui charge lui permet d'atteindre un autre centre de l'unité en modifiant sa trajectoire, cette modification est permise et la charge est effectuée.
On utilise toujours le chemin le plus court pour conduire une charge.

Charge de Flanc

Quand on jouit d'une position avantageuse par rapport à l'ennemi, il faut en profiter. Chercher le flanc ou le revers d'un ennemi est toujours une tactique profitable.
Une charge de flanc est une charge qui débute alors que le centre frontal de l'unité qui charge est situé en deçà des 180 degrés du front de l'unité cible.
Le centre frontal de l'attaquant est derrière une ligne prolongeant le côté frontal de la base ennemi, lui permettant ainsi de l'attaquer par un côté ou l'arrière.
Une unité qui subi une charge de flanc voit sa valeur de Melee et sa valeur de Courage minorée (malus-).
Elle est de plus minorée (-) à sa valeur de discipline pour un éventuel test de réaction contre la charge.



Beaucoup de formations de la période essayaient de compenser cette vulnérabilité avec plus de profondeur de rangs et un entraînement à la manœuvre pour justement éviter les charges de flanc.
Les unités avec la règle spéciale «carré» ont ici cet avantage et ne peuvent jamais être considérées comme prise de flanc.

Round de combat

Les deux camps ont le droit de mener leur propre round de combat dans la mêlée.
Le processus conduit à d'abord résoudre le round de l'attaquant puis celui du défenseur.
Bien que cet ordre soit posé, les deux rounds sont considérés comme simultanés et une unité qui a subi des dommages dans ce cas ou est détruite sur un round, a toujours la possibilité d'effectuer le sien sur la base de ses valeurs initiales avant le combat.

Jet de Combat : On jette autant de dés que la valeur de Melee de l'unité le permet, en appliquant les malus ou bonus qui s'imposent. Chaque résultat égal ou supérieur à la défense ennemie contre le type d'unité de l'attaquant est une réussite ou «coup».

Combat #D6 >=	Défense Infanterie ou cavalerie

Jet de Résistance : L'unité ennemie qui a été attaquée doit maintenant essayer de résister aux coups subis par sa troupe.
On jette autant de dés que sa valeur de courage le permet, en appliquant les malus ou bonus qui s'imposent. Chaque résultat égal ou supérieur à 5 est une réussite.

Courage# D6 : 5 +

Chaque réussite sur un dé de ce lancer annule un coup du combat.
Si aucune réussite n'est obtenue sur ce jet, l'unité est mise en **Désordre** (En plus des Dm subis).
Elle doit de plus effectuer une retraite si elle perd le combat.

Dommages (Dm) [Wear] : Chaque coup non annulée par le test de résistance compte pour un dommage ou Dm.

Les marqueurs de Dm sont placés près de chaque unité quand elle subit des dommages. Si le nombre de Dm **excède** la valeur de Stamina de l'unité, celle-ci doit faire un test de Rupture.

Conséquences du combat

Après que les deux joueurs ont résolu leur round de combat, le vainqueur est celui qui a occasionné le plus de Dm à son adversaire.
A moins que le vaincu n'effectue une retraite pour n'avoir eu aucun succès au test de résistance, il doit se désengager.

Désengagement : C'est un mouvement involontaire de repli, face à l'ennemi, sur une distance de 3 pouces.

Si une unité a subi une charge de flanc, elle doit d'abord se tourner vers l'ennemi avant de se replier ainsi.
Si l'unité ne peut accomplir complètement ce mouvement à cause d'obstacles ou d'une autre unité, elle reçoit un Dm supplémentaire.
Si nécessaire, l'attaquant peut aussi se replier pour observer un espace minimum de un pouce entre unités.

Retraite : Si le combat est perdu et qu'aucun coup n'a pu être paré lors du test de résistance, l'unité a subi une cuisante défaite. Elle doit se désengager à hauteur du double de son mouvement et dos à l'ennemi. Elle est de plus mise en désordre.
Dans ce cas, une unité d'infanterie est détruite par de la cavalerie (voir «Les troupes» règle Poursuite).
Si ce mouvement ne peut être effectué, en totalité l'unité subi un Dm supplémentaire.

Egalité : En cas d'égalité durant le combat, c'est l'attaquant qui doit se désengager (3 pouces).

Avance : Si l'unité qui a chargé a rompu l'ennemi en le mettant en déroute, (son test de résistance en échec total) , elle peut faire une consolidation de sa position en avançant de 3 pouces dans la même direction que sa charge.

Sale guerre !

Des observateurs Italiens qualifiaient de «sale guerre», le carnage indescriptible qui arrivait souvent lorsque des blocs de piquiers s'affrontaient sauvagement. Les premiers rangs subissaient des pertes terribles tandis que les rangs derrière eux les pressaient encore dans le combat.
Si un combat qui met aux prises deux unités comportant des piquiers aboutit à une égalité, un des deux joueurs peut déclarer «sale guerre» pour immédiatement effectuer un autre round de combat.
Pour pouvoir appliquer cette règle, la charge ne doit pas avoir été qualifiée de flanc, et le défenseur ne doit pas être dans une position fortifiée.
Ces rounds supplémentaires n'appliquent plus les bonus liés à la charge. Des égalités successives peuvent ainsi aboutir à plusieurs rounds de combat, jusqu'à ce qu'un côté l'emporte, si un joueur déclare «sale guerre» chaque fois.

Test de Rupture

Quand une unité de la troupe a plus de Dm qu'elle n'en peut supporter (sa Valeur de Stamina), elle dépasse ses limites d'endurance.
Les pertes, la peur ou la fatigue ont poussés ses hommes à la rupture, et cette unité risque de déserter le champ de bataille.
Les test de Rupture sont effectués aussitôt qu'une unité a des Dm au -delà de sa valeur de Stamina.
Cela peut provenir autant des tirs que des combats au corps-à-corps.
Les Dm «en trop» par rapport à la valeur de Stamina de l'unité sont appelés «Points de Rupture».

Pour effectuer un test de Rupture, vous devez lancer autant de dés que la valeur de Discipline de l'unité.
Pour ce test, la valeur de Discipline n'est jamais modifiée par des bonus ou malus.
Pour réussir un test de Rupture il faut obtenir autant de «6» que de Points de Rupture enregistrés.

Discipline#D6
Réussite = 6
Obtenir autant de réussites (6) que de **Points de Rupture.**

Si l'on obtient autant de 6 que nécessaire, l'unité a résisté et on enlève l'excédent de Dm. Elle devient alors «usée», cet état signifiant qu'elle a un nombre de Dm égal à sa Stamina. Elle reste cependant sur le champ de bataille.
Si le test échoue, l'unité est rompue et elle est retirée du jeu. Elle a succombé sous les coups de l'ennemi.

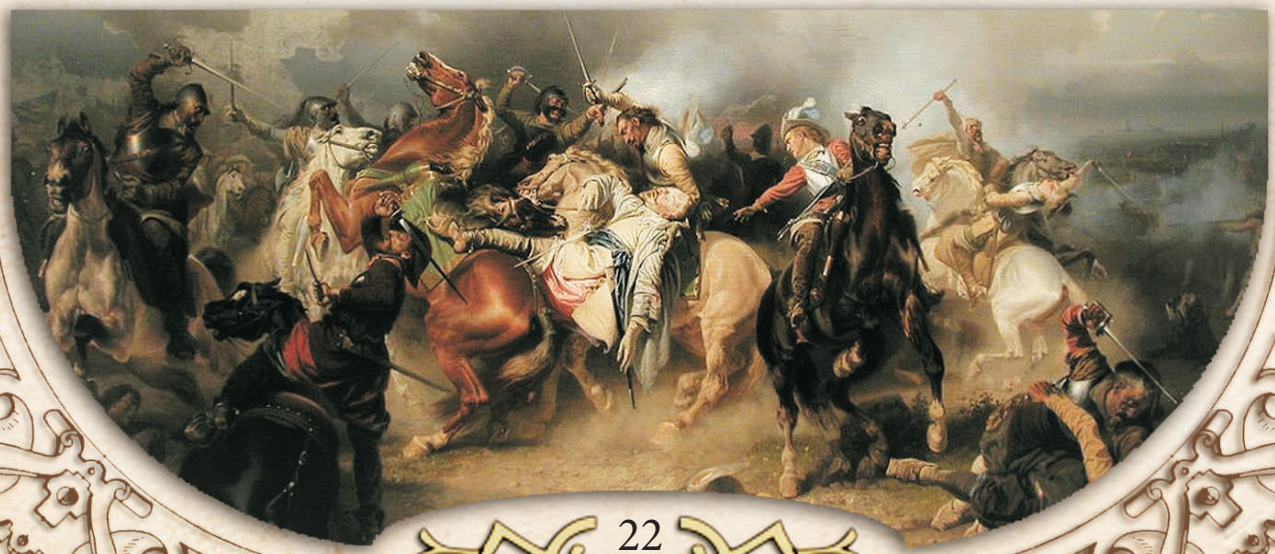
Effets du terrain

Le terrain où ont lieu les combats affecte les conséquences de ceux-ci.
En premier lieu, traverser un terrain très difficile entraîne la mise en désordre des unités. Combattre dans cet état n'est vraiment pas recommandé.
Il faut aussi noter que, dès lors qu'il faut voir l'ennemi pour pouvoir le charger, les éléments de terrain appliquant la règle «caché» protègent les unités qui y sont situées de toutes charges.

Les règles suivantes doivent en outre être appliquées :

Hauteur : une unité qui a tous ses centres dans un élément plus haut que l'ennemi (même si ce dernier est partiellement à même hauteur avec un de ses centres), bénéficie d'un bonus à sa valeur Melee.

Protégé : Une unité fortifiée qui est chargée a un bonus + à sa valeur de Courage pour son test de résistance.
Dans le cas d'éléments linéaires comme des murs, le défenseur doit être situé derrière cet élément et au contact de ce dernier, pour pouvoir bénéficier de cette règle.



Les Troupes

Ce chapitre tient compte de la majorité des Nations en conflit durant la Guerre de Trente ans.
Même si la plupart de celles-ci avaient une manière de combattre assez similaire, il existait des différences subtiles au fur et à mesure que des changements ou des innovations ont été introduits par tel ou tel belligérant.
Note : Ce chapitre a été enrichi de certaines règles publiées plus tard dans le volume «Kingdoms».
L'unité de combat par excellence était une unité mixte composée de piquiers, de mousquetiers ou mousquetaires et d'arquebusiers à pied.

Inspiré du bloc Suisse de piquiers, ce modèle évolua lorsque les Espagnols introduisirent des tireurs dans leurs fameux Tercios durant les Guerre d'Italie (1494-1559). Pendant la Guerre de Trente Ans (1618-1648) nous sommes au sommet de la domination de ces formations, jusqu'à ce que , comme les Protestants, avec d'abord les Hollandais et plus tard les Suédois, on commence à transformer ce mode de combat en déployant des unités plus petites et plus mobiles en privilégiant la puissance de feu.

Types de troupes

Les différentes Nations en guerre imitèrent rapidement les modèles tactiques innovants. Mais dans ce conflit, l'infanterie tient le rôle principal même si celui de l'artillerie et de la cavalerie a été important.
Nous décrivons ici un certain nombre de règles spéciales sur les différents types de troupes, issues de leur entraînement ou équipement, mais aussi de certains particularismes, dans le but de rendre au plus près «l'essence» de cette période.

Les unités de la troupe sont déclinées en trois catégories : l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie.

L'infanterie

C'est la reine du champ de bataille durant la Renaissance. Les solides formations de piquiers bloquent les charges de cavalerie, tandis que la puissance de feu augmente parmi eux.
Parmi les unités d'infanterie, on distingue les bataillons* et les compagnies.

Notes de traduction
** Nous employons le terme bataillon ici car il est le plus répandu dans les diverses Nations, même si les espagnols parlaient d'escadrons pour l'organisation des tercios. Terme qui recouvre plutôt aujourd'hui une subdivision de cavalerie.*

Un **bataillon** est une unité d'infanterie qui inclut des piquiers et des tireurs dans diverses proportions*. Cette formation mixte était le «standard» durant la Renaissance et sera l'unité la plus répandue sur la table de jeu.
**Un tercio en 1600 environ comprend un peu plus de 50 % de piquiers par rapport aux mousquetaires et arquebusiers. Ce ratio descend à 30 % en 1632.*

Une **compagnie** est une unité non intégrée dans une formation plus dense. Les compagnies étaient détachées de bataillons, comme détachements de soutien ou de garnisons pour défendre certaines zones. Bien que n'étant pas toujours intégrées à l'armée, il était courant de les retrouver en renfort sur des lignes de défense ou des positions clefs.

Note : Pour un emploi plus historique des compagnies de «tirailleurs» ou «enfants perdus» sur la période voir l'adaptation faite en fin de ce chapitre.

Si les listes d'armée le permettent, des règles spéciales peuvent s'appliquer à une unité :

Carré [Square] : Lorsque les tercios sont formés en carré avec un bloc de piquiers entouré de manches de tireurs, leur défense est assurée de toute part. Les unités avec cette règle ne sont jamais prises de flanc. Par contre, lorsqu'elles veulent se réorienter avec un ordre «Prêt !» elles ne peuvent pas se déplacer ensuite avec le même ordre en deuxième action.

Léger [Light] : Les formations d'infanterie ou de cavalerie avec cette règle considèrent le terrain très difficile comme difficile et ne sont donc pas mises en désordre dans ce cas.

Tirailleurs [Skirmishers] : Ces unité combattent aussi bien en terrain difficiles qu'à découvert. Elles ignorent les effets du terrain très difficile ou difficile.

Dense [Large] : Les formations denses sont plus soudées autour de leurs drapeaux. Lorsqu'elles testent l'ordre «Résistez !», elles écartent un Dm pour chaque résultat de 5+. Mais elles ne peuvent ainsi retirer leur dernier Dm et revenir à zéro.

Elite : Ces unités peuvent écarter tous leurs Dm avec un ordre «Résistez !» ou avec une action de commandement (selon réussites du test ci-dessus), et peuvent ainsi revenir à 0 Dm. Leur discipline n'est jamais minorée lorsqu'elles sont hors du rayon de commandement de leur chef.

Brigade : Parmi les innovations tactiques, les Protestants introduisirent les manœuvres conjointes entre divers bataillons. Idéalement effectuées avec 4 bataillons disposés en diamant sur le champ de bataille, ces manœuvres concernaient le plus souvent 3 bataillons formés en pointe au sein d'une même brigade.
Les unités avec cette règle et appartenant à un même régiment peuvent agir simultanément.
Un seul ordre peut alors être déposé pour toutes les unités de la brigade. Le joueur doit déclarer clairement que cet ordre sera utilisé dans ce sens en précisant quelles unités seront concernées lors de la panification des ordres, et ce, afin d'éviter toute confusion.
Lors de l'activation, ces unités sont activées l'une après l'autre, séquentiellement, avant de rendre la main à l'adversaire.
Si une des unité doit utiliser cet ordre pour faire une réaction, l'ordre assigné à la brigade doit être révélé et un ordre identique doit être replacé face cachée sur les autres unités qui ne réagissent pas.
Cette réaction indique alors à l'adversaire quel ordre sera accompli par les unités restantes de cette brigade, par la réaction inopportune de l'une d'entre elles.

Mousquetaires Commandés (Commanded Shot] :
Certaines compagnies de tireurs étaient déployées pour soutenir de leurs tirs les flancs d'unités de cavalerie.
Une unité avec cette règle alors qu'elle est chargée, peut être défendue par une unité de cavaliers du même régiment, dès lors que cette dernière n'a pas été activée, quel que soit l'ordre de la cavalerie.
L'unité de cavalerie charge pour intercepter l'ennemi, en choisissant le trajet adéquat pour protéger les tireurs. Si les cavaliers perdent le combat, l'ennemi peut poursuivre sa charge contre la compagnie de tireurs.
Lorsqu'une unité de cavalerie réagit ainsi, elle perd son ordre. Si elle avait un ordre «Assaut !», son interception est bonifiée + sur sa valeur Melee comme pour une charge avec cet ordre.

La cavalerie

En dépit de la prédominance de l'infanterie, la cavalerie avait un rôle crucial dans la bataille. Son utilisation la plus courante était d'user les troupes par le feu et, par sa mobilité, de pouvoir apporter son soutien où c'était nécessaire. Elle pouvait aussi être utilisée au choc en chargeant des unités suffisamment usées ou désorganisées.

Toutes les unités de cavalerie bénéficient des règles Mobilité, Esquive et Poursuite en plus de celles autorisées selon leur type.

Mobilité [Mobility] : Les unités de cavalerie avec les ordres «Prêt ! [Ready]» ou «En avant ! [Run]» peuvent faire une réorientation gratuite au début de leur mouvement. Celle-ci ne compte pas pour une action avec l'ordre «Prêt !».
Avec ce dernier elles peuvent donc se réorienter, faire un mouvement et se réorienter à nouveau.

Esquive [Evasion] : Quelque soit l'ordre qu'elle possède, et même si l'unité a été déjà activée dans le tour, une unité de cavalerie peut toujours tenter de réagir à une charge par une esquive, comme avec un ordre «En Avant !»[Run].
Si la charge est conduite par une unité d'infanterie ennemie, elle bénéficie de plus d'un bonus + à sa Discipline pour les test de réaction.

Pousuite [Pursuit] : Si la cavalerie gagne un combat contre une unité d'infanterie et que cette dernière retraite, l'unité d'infanterie est détruite. Pour simuler une poursuite, l'unité de cavalerie doit alors effectuer un mouvement à sa vitesse normale dans la direction de son orientation.

Selon les types d'unités, la cavalerie peut avoir d'autres règles applicables :

Arc de tir étendu [Extended Arc of Fire] : Lorsque ces unités tirent, elles peuvent choisir leur centre frontal ou les centres latéraux de leur base comme point de départ de la ligne de tir.

Caracole : C'était une tactique qui consistait à faire feu par chaque rang de la formation, chacun de ceux-ci repartant vers l'arrière pour recharger.
Après qu'une telle unité a tiré, elle peut faire un test de discipline qui, s'il réussit, lui permet un mouvement de repli à sa vitesse, en gardant la même orientation. La caracole ne peut être utilisée avec une réaction.

Dragon [Dragoon] : Il s'agissait en fait d'infanterie montée. Les unités avec cette règle ne tirent qu'avec un ordre «Feu ! [Fire]»
Note : Pour un emploi plus historique des dragons sur la période voir l'adaptation faite en fin de ce chapitre.

Impétueux [Impetuous] : Si une telle unité à 0Dm (fraîche) possède un ordre différent de «Assaut !» et que cette unité peut envisager une charge sur un ennemi, elle doit faire un test d'Ordre.
Si ce dernier échoue, elle est obligée de charger l'ennemi en ignorant l'ordre déposé. Ce test et ces conditions sont examinés au moment de l'activation de l'unité.

L'artillerie

L'artillerie, après avoir été longtemps confinée dans les sièges de places fortes, a pris sa part sur les champs de bataille.
Même si les systèmes de visée étaient encore très perfectibles, l'effet de certains tirs sur des formations de piquiers peu mobiles et très denses était souvent dévastateur.

Toutes les unités d'artillerie bénéficient des règles Sous Commandement, Défense d'artilleurs et Sans issue, en plus de certaines règles accordées selon les listes d'armée.

Sous Commandement [Integral command] : Ces unités sont toujours considérées comme étant sous le rayon de commandement d'un officier. Les unités supplémentaires prévues avec l'artillerie (compagnies) en bénéficient aussi si elles sont à 6 pouces de l'artillerie ou moins.
Les unités d'artillerie ne sont jamais affectées par une action de commandement amie ou ennemie.

Défense Artilleurs [Crew Defense] : Au combat corps-à-corps, l'artillerie est considérée comme de l'infanterie.

Sans issue [No escape] : Quand une unité d'artillerie perd un combat au corps-à-corps, elle est automatiquement détruite.

Attelage [Cathorses] : La plupart des canons étaient peu mobiles du fait de leur poids.
Les unités d'artillerie ont deux valeurs de mouvement dans leur profil. La première correspond à celle applicable lorsque les pièces sont dételées.
En fait l'artillerie lourde et moyenne, (dite aussi de campagne), ont cette valeur à zéro car elles ne peuvent bouger seules.
Une unité avec attelage peut se déplacer à la vitesse de la seconde valeur indiquée.

Pour cela , l'unité doit être attelée. Pour ce faire, un ordre «Prêt !» [Ready] est nécessaire et cela prend une action. Une telle unité attelée ne peut tirer.
Une unité attelée peut utiliser l'ordre «En Avant !» [Run] pour se déplacer plus vite.
Pour dételer, un autre ordre «Prêt !» doit être planifié.
L'artillerie peut être déployée attelée ou non, au choix du joueur, en début de partie.
L'idéal est de disposer d'un attelage ou d'un couple de chevaux pour pouvoir repérer les deux états.

Experimental : Pour réduire le poids des bouches à feu ou par manque de matières premières certains processus de fabrication ont vu le jour. C'est le cas des canons de «cuir» appelées ainsi parce qu'ils possédaient seulement une âme en cuivre mais entourée de cuir bouilli et cerclée de fer.
Certains de ces procédés n'offraient pas la fiabilité toujours requises.
Les unités avec cette règle reçoivent 1 Dm sur chaque tir où un «1» est obtenu sur le dé.

Fortifiée [Fortified] : Il n'était pas rare que les batteries soient protégées dans des emplacements spécialement aménagés (gabions, remblais de terre).
Avec cette règle, et aussi longtemps que l'unité reste dans sa position d'origine, elle bénéficie d'un bonus + à sa valeur de Courage pour tous ses tests de Résistance aux tirs ou aux combats.

Canon Régimentaire [Regimental Gun] : Avec cette règle un canon léger peut être intégré à un bataillon lors du déploiement, au lieu d'être déployé comme batterie indépendante.

Règles issues de «Kingdoms»

Les règles qui suivent viennent du deuxième opus de Tercios. Nous reprenons celles applicables à la Guerre de Trente Ans.

Alliés : Il est possible de construire des armées dont une partie des régiments sera considérée comme alliée (venant d'une autre Nation). Toutes les règles de base s'appliquent alors à l'exception près que le Commandant en Chef ne peut interagir avec elles.

Embuscade [Ambush] : le terrain difficile est souvent propice aux embuscades contre les unités traditionnelles qui y sont pénalisées. Les unités, (cavalerie ou infanterie), avec cette règle peuvent toujours essayer une réaction d'esquive lorsqu'elles sont chargées ou abordées alors qu'elles se trouvent sur du terrain difficile ou très difficile.

Frénésie [Frenzied] : Les unités avec règle doivent faire un test d'Ordre lorsqu'elles détruisent un ennemi au combat. Si le test est réussi, elles se retirent 1 Dm même si c'est le seul. Si le test échoue, la frénésie du combat les mettent en désordre et elles ne se retirent aucun Dm.

Lourde (Cavalerie) [Heavy Cavalry] : Ces unités perdent la règle Mobilité de la Cavalerie. Elles ne peuvent en outre qu'utiliser la règle commune Esquive que sur une charge d'infanterie. L'esquive reste toutefois possible contre la cavalerie ennemie si elles ont l'ordre «En Avant !» [Run].

Harcèlement [Harasser] : Ces unités peuvent tirer en réaction et se replier après leur tir. Pour cela, elles doivent disposer d'un ordre «Feu !» [Fire] et esquivent après le tir comme si elles avaient l'ordre «En Avant» [Run].L'ensemble est simplement lié à une réussite d'un seul test d'ordre, comme une réaction simple. Les tirs d'armes légères ne bénéficient pas dans ce cas du bonus + de tir comme habituellement avec cet ordre en réaction, à moins que l'unité ne fasse pas d'esquive après son tir.

Horde : Ces unités s'entraînent mutuellement dans la cohue de leurs formations. Deux unités d'un même régiment avec cette règle peuvent être activées consécutivement dans le tour, même si elles disposent d'ordres différents. Cette double activation n'est possible qu'avec un nombre pair d'unités. (S'il en reste une , elle est activée individuellement).

Dispersion [Open Order] : Ces unités tirent et combattent en ordre lâche, leurs combattants dispersés sur le terrain. Ces unités ne sont pas pénalisées au niveau de leur Courage si elles sont en Désordre ou sur les tirs ennemis. Elles subissent cependant un malus sur Melee comme les autres. Ces unités peuvent de plus s'interpénétrer sans dommage pourvu que le mouvement se termine sans chevauchement. Ce mouvement n'est pas possible lors d'un repli sur assaut ou sur une retraite involontaire, mais simplement ceux conditionnés par les ordres «Prêt !»[Ready] ou «En Avant !»[Run].
Adaptation : nous autorisons l'interpénétration de ces unités en toutes circonstances pour nos parties.

Avant Garde [Vanguard]: Ces unités peuvent effectuer un mouvement avant le début de la partie, à partir de leur zone de déploiement. Le joueur doit le déclarer et effectue ce mouvement avant la première phase de planification. Ce mouvement ne peut pas conduire une unité à être à 3 pouces ou moins de l'ennemi.

Adaptations

Les règles qui suivent adaptent deux points importants de troupes qui ont été, à notre avis, survolés dans les règles de base, mais qui avaient un emploi précis durant la Guerre de Trente Ans.

Enfants Perdus [Forlon Hope] : Il s'agissait de compagnies de tireurs détachées en avant d'unités plus denses et destinées à harceler l'ennemi. On autorisera «l'achat» de ces compagnies au budget de l'armée à raison d'une compagnie pour deux régiments d'infanterie. **Ces unités ont implicitement les règles Tirailleurs, Dispersion, Harcèlement, Arc de tir étendu et Léger.**
Battues au corps à corps, elles sont détruites.

Dragons : Contrairement aux règles de base, les joueurs qui prendront cette adaptation devront se doter pour chaque unité de dragons de :

- Une base de cavaliers comme la règle de base.
- Une base de dragons à pied aux dimensions d'une compagnie.
- Une base de 4cm par 4cm représentant les chevaux gardés.

Les dragons combattaient en réalité à pied et se déplaçaient à cheval. Les chevaux étant alors le plus souvent perdus dans le feu du combat, ces unités en étaient dotées de la plus mauvaise qualité.
Dans le jeu, les joueurs pourront décider de déployer leurs dragons à pied ou à cheval.
Lorsqu'ils sont à pied, on substitue la base de cavaliers par celle les représentant démontés.
La démonte ou remonte des dragons se fait avec une action de l'ordre «Prêt» [Ready]. Lors de la démonte, la base représentant les chevaux gardés est posée à côté des dragons à pieds, 2 pouces en arrière. Cette base suit les mouvements des dragons à pied, avec cet espace.
Seuls les dragons à pied peuvent tirer. S'ils sont battus au combat dans cet état et qu'ils doivent retraiter, le joueur doit faire un test d'ordre : s'il échoue, la retraite a lieu a pied et les chevaux sont éliminés du jeu.
Si le test est réussi, la remonte est «gratuite» et l'unité retraite à cheval.
Ce test a lieu aussi à chaque fois que les dragons à pied sont mis en désordre , avec les mêmes conséquences (pertes des chevaux).
L'esquive des dragons à pieds répond aux mêmes règles que la retraite : si le test de réaction échoue les chevaux sont perdus (Ordre En Avant [Run]).
La remonte «normale» des dragons se fait avec l'ordre «Ready» et pour une action. Le mouvement de 2 pouces les séparant des chevaux est gratuit. On remplace les deux bases (chevaux+dragons à pied) par la base des cavaliers à l'endroit où étaient les chevaux avec une réorientation gratuite.

Les dragons à cheval ne chargent jamais.
Les dragons à cheval bénéficient, comme la cavalerie, des règles **Mobilité et Esquive** MAIS jamais poursuite.
Les dragons à pied sont considérés comme de l'infanterie, et sont détruits s'ils sont battus en retraite par de la cavalerie.
Les règles Tirailleurs, Dispersion s'appliquent aux dragons à pied avec la règle Harcèlement.
Les Dragons à pied peuvent charger au corps-à-corps.

Armement

Le chapitre «L'Armée» décrit les différents types d'unités de la Troupe avec leur armement et les différentes options d'équipement.
Selon l'armement, ces troupes peuvent bénéficier de certaines règles spéciales.
Lorsqu'une de ces règles s'applique, il faut considérer que la majorité des combattants de cette unité est dotée d'un tel équipement.
Pour autant, une unité qui n'a pas par exemple la règle «Hallebardes» ne veut pas dire que cette unité n'en contient pas : on considère simplement que cet équipement n'est pas suffisamment nombreux pour affecter le comportement de l'unité.

Armes de Choc

Piques : C'est l'arme la plus répandue durant la Renaissance. Avec elle, l'infanterie est relativement protégée de la cavalerie ce qui se retrouve dans les valeurs de défense du jeu. Une unité équipée de piques bénéficie d'un bonus + à sa valeur Melee contre la cavalerie, tant qu'elle est n'est pas en désordre. Lorsque deux unités ennemies de ce type se combattent, des rounds de combat supplémentaires peuvent de plus être engagés en appliquant la règle «Sale Guerre».

Note : *nous avons ajouté ici en rouge, les règles parues dans le volume «Kingdoms».*

Épéistes : Certaines unités comportaient des combattants dotés d'épée pour le combat rapproché en plus d'autres équipements. Sur des rounds supplémentaires de combat provoqués par la règle «Sale Guerre», les unités avec épéistes gagne un bonus + à leur valeur de Melee.

Hallebardes : lorsqu'une unité combat une unité ennemie en désordre, elle gagne un bonus + à sa valeur Melee.

Grandes épées : assimilables à des épées à deux mains ou à longues lames. Les unités dotées de cette règle qui gagne un combat obligent le vaincu a réussir un test de discipline sur 6 minimum sur un dé.
Si ce test échoue, le vaincu est mis en désordre.

Lances : Bien que cette arme soit largement abandonnée par la cavalerie après le début du conflit, certaines unités la conservèrent.
Les unités dotées de cette arme détruisent automatiquement TOUTE unité obligée de faire une retraite.

Lances lourdes : plus communes dans l'Est où les innovations ont plus tardé à voir le jour, ces lances étaient utilisées par exemple par les hussards polonais. Ces unité lors d'un combat résultant d'une contre charge de leur fait ou du fait ennemi, bénéficient d'un bonus + à leur valeur Melee.

Bardiches : c'est une arme d'hast à longue hampe munie d'un fer de hache attaché à deux endroits. Elle a été très populaire dans les Nations de l'Est, chez les Russes en particulier. Les unités dotées de bardiches ne sont pas minorées au combat si elles sont usées [Weary].

Grenades : quoiqu'encore rares ces explosifs pouvaient être utilisés pour débusquer certaines positions. Une unité équipée de grenades annule la règle «Protégé» d'un ennemi lors d'un corps-à-corps.

Armes de Tir

Ces armes vont du pistolet au canon lourd en passant par les arquebuses ou les mousquets.
Chacune a une portée spécifique et peut inclure une règle qui lui est propre.

***Note :** nous avons ajouté ici en rouge, les règles parues dans le volume «Kingdoms».*

Arquebuse : Plus légère que le mousquet, sa portée était aussi plus courte : 8 pouces dans le jeu.

Arquebuse/Mousquet : Quand une unité est composée de tireurs armés pour partie d'une de ces deux armes, la valeur de tir [Shoot] est représentée sous la forme «4/3».
Dans ce cas la première valeur correspond au feu simultané des arquebuses et mousquets et s'applique alors à une portée de 8 pouces maximum.
La deuxième valeur correspond donc au feu des mousquets seuls s'appliquant sur des cibles entre 8 et 12 pouces, ainsi hors de portée des arquebuses.

Arc : Presque obsolète pour les Nations occidentales, l'arc a pu être utilisé par des troupes plus «exotiques». Les unités dotées d'arc peuvent tirer par dessus des unités amies dès lors que le centre frontal de ces unités sont plus proches des tireurs que de la cible.
Les arcs ne permettent pas les tirs sur réaction.
Un arc porte à 12 pouces, un grand arc à 16 pouces.

Arbalète : En disgrâce au fur et à mesure que les armes à feu se généraliseront, les carreaux d'arbalètes demeureront longtemps un projectile à la fois précis et meurtrier. La portée est de 12 pouces.

Canons : A cause de leur temps de rechargement, les canons ne peuvent tirer qu'avec l'ordre «Feu !» [Fire]. On distingue ici trois types de canons qui se distinguent par leur portée respective :
Canons légers [Light].....18 pouces.
Canons moyens* [Medium].....24 pouces.
Canons lourds [Heavy].....36 pouces.

**** Cette appellation est pour le jeu, on parlait plutôt de canons de campagne par rapport aux canons légers et canons lourds de «siège».***

Mortier : Ce type de bouche à feu avait un tir en cloche. Les batteries avec cette règle annule le bénéfice de la règle «à couvert» pour les cibles visées.

Mousquet : lourds et longs à recharger, les mousquets à mèches furent toutefois très utilisés dans le conflit avant de se voir remplacés progressivement par les mousquets à rouet. Leur portée est de 12 pouces.

Pistolets : c'est l'arme à feu de prédilection pour les cavaliers voués au choc comme les cuirassiers, leur permettant notamment de caracoler avant de charger l'ennemi. Les unités tirant au pistolet ne subissent pas le malus à leur tir lié à l'ordre «Prêt» , comme le subissent les autres armes.

Le commandement

Le commandement est représenté par des personnages qui dirigent les troupes. Quand on constitue son armée, on doit aussi déterminer les caractéristiques de ses commandants , en leur donnant des «traits» et des «vertus».

Selon les points dépensés pour recruter chaque commandant, ce dernier aura une valeur représentant sa qualification ou «rang».
Plus le rang est haut et plus ce personnage aura de traits ou de vertus.

Rang	Vertus	Traits	Points
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100
5	2	3	250

Chaque armée doit se doter d'un Commandant en Chef noté C-C. C'est le plus haut officier et aucun autre personnage ne peut avoir un rang qui lui est supérieur. Tout au plus un autre commandant pourra-t-il avoir le même rang.
Tandis que le C-C peut interagir avec toutes les troupes de l'armée, les autres commandants ne peuvent le faire qu'avec les unités de leur propre régiment.
Gardez cela à l'esprit quand vous choisirez ses traits et ses vertus.
Nous vous suggérons de donner un nom à chacun de vos officiers pour ajouter encore plus de réalisme à vos batailles.

Figurines des commandants

Ces figurines doivent représenter un officier ou un groupe d'officiers. Ce peut être un mini diorama représentant l'officier et ses aides de camps ou, de manière plus pratique, une seule figurine sur une base.

Les officiers n'ont ni front, flancs ou revers. Les mesures sont prises à partir de n'importe quel bord de leur base. Ils ne peuvent pas être pris pour cible individuellement soit au titre de tir ou au titre de charge, sauf lorsqu'ils sont attachés à une troupe.

Activer un commandant

Quand un joueur décide d'activer un commandant la séquence suivante doit être observée :

1. Déplacer le commandant
2. Faire une action de commandement

On peut lui faire effectuer un mouvement MAIS il doit alors accomplir ensuite une action de commandement.

Le mouvement d'un commandant est de 6 pouces, mais ce déplacement peut être augmenté par des vertus ou des traits pouvant s'appliquer.
Le déplacement d'un commandant n'est jamais pénalisé par le terrain sauf si ce dernier est infranchissable : il doit alors le contourner.

Un commandant peut interpénétrer les unités amies tant qu'aucun chevauchement n'est constaté en fin de mouvement.

Commandant attaché

Un commandant peut se joindre à une unité de la troupe ce qui entraîne l'application des vertus.
Un commandant ainsi attaché ne peut plus effectuer d'action de commandement.
Les autres unités sont considérées sous commandement si elles sont situées à 6 pouces ou moins de l'unité à laquelle s'est attaché le commandant.

Se joindre à une troupe

Pour s'attacher à une unité de la troupe, un commandant doit simplement faire un mouvement qui l'amène au contact d'un des côtés de la base de l'unité.
Notez que le commandant n'est pas situé à un endroit précis mais est considéré comme étant au milieu de son unité. Vous pourrez donc le déplacer autour de l'unité en maintenant le contact si le jeu le nécessite, pour , par exemple, ménager le passage d'une autre unité.

Un commandant qui a rejoint une unité est considéré comme «Fatigué» [Exhausted].
Cela lui interdit de rejoindre une unité et de la quitter dans le même tour.
Il peut cependant rejoindre une unité qui n'a pas été activée et se déplacer ensuite avec elle lorsque celle-ci sera activée à partir de l'ordre qui lui a été assigné.

Quitter une troupe

Un commandant peut se détacher d'une unité dès lors qu'il ne l'a pas rejointe dans le même tour et que cette unité n'a pas encore été activée.

Son mouvement est alors mesuré d'un bord quelconque de l'unité et dans la direction souhaitée.
Le commandant doit ensuite faire son action de commandement.

Commandant et pertes

Les officiers représentent une certaine valeur de votre armée. Dans certains scénarios ils peuvent donner des points à l'adversaire s'ils sont tués.
Prenez donc soin d'eux !
Il existe 4 circonstances où vous pouvez perdre un commandant :

Inutile

S'il n'y a plus d'unités avec lesquelles un commandant peut interagir, il est retiré du jeu.

Au mauvais endroit

Si le commandant est sur le chemin d'une unité ennemie et qu'il est contacté sur un quelconque point de sa base, il peut être tué.
Il doit faire un test comme pour une action de commandement (voir plus bas).
S'il obtient au moins un succès, il peut faire un mouvement pour s'éloigner de l'ennemi.
S'il échoue il est tué.
Il doit aussi au moins obtenir deux succès sinon il passe à l'état «fatigué» [Exhausted].
S'il l'était déjà, il n'y a pas d'autres conséquences.

Comme un Héros

Si le commandant est attaché à une unité alors que celle-ci est détruite, par des tirs ou au combat, il est lui même tué. On gardera le souvenir de sa mort héroïque.

Comme un lâche

Si une unité amie est détruite dans un rayon de 6 pouces et qu'aucune autre unité amie n'est à cette distance, le commandant doit faire un test comme précédemment (Action de commandement).
Si ce test échoue, il prend la fuite et est donc retiré du jeu.

Actions de commandement

Les commandants essayent de mettre à profit leurs capacités pour influer sur le cours de la bataille.
Chaque trait permet une action de commandement spécifique, qui a un effet précis.
En plus de cela, chaque commandant dispose d'actions de commandement «génériques» communes à tous les commandants.

Pour effectuer une action de commandement, le joueur doit déclarer celle qu'il envisage et , s'il y a lieu, quelles sont la ou les unités cibles concernées.
Le commandant doit avoir une ligne de vue sur elle(s) et celle(s) -ci doi(ven)t être dans le rayon de commandement de 6 pouces de sa base, à moins que le trait en dispose autrement.

Il faut ensuite procéder à un test de commandement en lançant autant de dés que le rang du commandement. La base d'un succès est généralement un résultat égal ou supérieur à 5 (soit 5+).
Ce peut être une valeur différente sur certains traits.

Rang#D6 : Réussite = 5+

On doit obtenir au moins un succès à ce test pour que l'action de commandement prenne effet.
Si aucun succès n'est obtenu, l'action est annulée.

Commandant fatigué

Si le test donne deux succès ou plus il n'y a aucun effet néfaste sur le commandant.
Une unité peut ensuite être activée et on passe la main à l'adversaire pour son activation.
Mais si le résultat du test est d'une seule réussite ou que ce test échoue, le commandant passe à l'état fatigué [Exhausted].
On place alors un marqueur de cet état auprès de sa figurine et ce commandant ne pourra plus être activé jusqu'à la fin du tour.
Un commandant qui a été activé et qui n'est pas fatigué peut en effet être activé à nouveau dans le tour, pour une autre ou la même action de commandement sur la même unité ou des unités différentes.
il arrive souvent ainsi que les officiers de plus haut rang soient plus activés que d'autres dans un même tour.

Vertus

Les vertus sont des capacités disponibles en continu. Il n'est pas besoin de test de commandement ou d'activation pour les appliquer.
La plupart des vertus s'appliquent en effet à l'unité à laquelle est attaché le commandant.
Par exception, elles peuvent être appliquées à une unité non attachée au travers du trait «inspiration» (voir plus bas).

Les vertus permettent d'additionner 1 point à une valeur de l'unité attachée. ce point est toujours additionné à cette valeur une fois que tous les bonus et malus la concernant y sont appliqués.

Exemple : Une unité avec une valeur de Courage de 3 qui a un bonus + et qui est aussi affectée par une vertu du commandant aura une valeur finale de 5 et non pas 6.

Les vertus sont choisies librement parmi celles ci-dessous au moment de la constitution de l'armée :

Dévouement [dedication] : +1 à Mvt [speed].

Dextérité [dexterity] : +1 à Melee.

Exercé [drill] : +1 à Tir [Shoot].

Loyauté [Loyalty] : +1 à Discipline.

Zèle [Zeal] : +1 à Stamina.

Sacrifice : +1 à Courage sur test de résistance aux tirs.

Volonté [will] : +1 à Courage sur test de résistance au combat.

Présence : Passe le rayon de commandement à 9 pouces.

Élan : Passele mouvement à 9 pouces.

Réputation [fame] : peut interagir avec n'importe quelle unité de l'armée , même celles d'un autre régiment.

Initiative : Ajoute 2 au rang du commandant pour le test d'initiative.

Traits communs

Les traits sont des capacités spéciales qui peuvent s'appliquer lors que le commandant est activé*.
Ils requièrent pour la plupart d'entre eux une action de commandement avec un test ayant pour cible un résultat de 5+.

** **Note** : Kingdoms a ajouté des traits qui ont un effet continu comme les vertus. Nous citons également ici tous les traits ajoutés par l'extension Kingdoms y compris ceux a effet «automatique».*

Il existe deux traits qui s'appliquent à tous les commandants sans qu'il soit nécessaire de les choisir, et qui ne sont pas compris dans le nombre possible accordé à son rang.

Rapide [Fast] : Après un test de commandement réussi , un commandant peut se déplacer à nouveau.

Inspirant [inspiring] : Une unité du commandant dans son rayon peut s'appliquer une de ses vertus. La modification de la valeur concernée sur l'unité ne dure que jusqu'à la prochaine activation de l'adversaire.

Traits optionnels

Ces traits sont choisis au moment de la constitution de l'armée et affectés à chaque commandant. On ne peut choisir et affecter ces traits que dans la limite du nombre accordé par le rang de chaque commandant.
Tous les commandants d'un même camp doivent avoir des traits différents (un trait choisi existe seulement en un exemplaire par camp).
A moins que des précisions contraires ne s'appliquent, les traits concernent des unités situées dans le rayon de commandement du commandant, et, la plupart du temps, dans sa ligne de vue.

Rappel : les traits «automatiques» introduits par Kingdoms sont cités en fin de ce chapitre, ceux, «normaux», ajoutés par cette extension sont mis en rouge.

Alerte [Alert] : Permet à une unité de changer immédiatement d'orientation, même si elle a déjà été activée (ne compte pas comme une activation de l'unité).

Autoritaire [Authoritarian] : une unité dont c'est le tour d'être activée, peut l'être sans test d'ordre.

Audacieux [bold] : Le commandant peut changer l'ordre d'une unité non activée par un autre ordre de son choix.

Cartographe [Cartographer] : Ce trait n'est pas une action de commandement mais s'applique lors de la constitution du terrain. Le joueur peut choisir de retirer 1 point de dé à l'adversaire ou s'ajouter deux points lors du jet conditionnant le choix des terrains.

Prudent [Cautious] : Le joueur peut replacer un ordre auprès d'une unité déjà activée. cet ordre ne peut être utilisé qu'en réaction.

Frères d'armes [Comrade-In-arms] : Le joueur peut retirer un marqueur «fatigué» posé près d'un autre commandant. Le test est réussi sur un résultat de 6 au lieu de 5+.

Coordinateur [Coordinator] : Si l'action est réussie, deux unités peuvent être activées l'une après l'autre. Elles doivent être sous commandement et dans la ligne de vue du commandant. La première activation est faite jusqu'au bout avant d'accomplir la deuxième.

Diligent : Permet d'enlever un marqueur désordre à une unité. La condition de réussite est 6 au lieu de 5+.

Oeil de lynx [Eagled eyed] : Force une unité ennemie à être la prochaine à activer. Cette dernière doit être simplement dans la ligne de vue du commandant. La condition de réussite est 6 au lieu de 5+.

Ingénieur : Une unité d'artillerie dans le rayon de commandement du commandant, augmente sa portée de 3 pouces pour chaque succès obtenu au test de commandement.

Érudit : L'unité ennemie choisie **ne peut pas** être la prochaine à activer, si ce n'est pas la dernière. L'unité doit être dans la ligne de vue du commandant à n'importe quelle distance.

Sans peur [Fearless] : Le commandant peut rejoindre une de ses unités et effectuer immédiatement un assaut avec elle. L'unité est considérée comme activée et écarte l'ordre qu'elle avait.
Si l'unité avait déjà été activée et qu'elle perd le combat, le commandant est tué même si cette unité n'est pas détruite. C'est le coût à payer pour le choix d'une deuxième activation.

Héros : Une unité qui a été activée sur ce tour peut être à nouveau activée en utilisant le même ordre que précédemment. Cette action rend immédiatement le commandant fatigué et donne 1Dm à l'unité concernée SI le test n'obtient qu'un succès.

Honorable : Peut retirer un Dm d'une unité pourvu que ce ne soit pas le seul. La réussite du test est 6 au lieu de 5+.

Intrigant [intriguer] : Un commandant ennemi dans la ligne de vue devient fatigué, quelle que soit sa distance. Réussite de 6 au lieu de 5+.

Chanceux [Lucky] : Si ce commandant est attaché à une unité qui est détruite il doit faire un test de commandement. si ce dernier réussit il peut s'éloigner et n'est pas tué. Si deux succès ou plus sont obtenus il n'est pas fatigué.

Mentor : La troupe activée ensuite augmente la portée de ses tirs de 2 pouces par succès au test de commandement. L'unité doit être sous commandement (à 6 pouces).

Méticuleux : Une unité reçoit l'ordre d'être activable en dernier sur le tour. Si le test réussit, l'unité est activée en dernier sur le tour même si cela conduit à laisser l'adversaire en activer plusieurs à la suite. Si plus d'une unité de ce commandant reçoivent la même action dans le tour, les unités sont toutes activées en dernier mais dans l'ordre inverse où elles ont reçue cette action : la dernière unité ayant reçu cette action sera activée en premier parmi les dernières du tour.

Patient : Si le test réussit, vous laissez passer votre tour d'activation et l'adversaire agit à nouveau.

Perfectionniste : Cette action vise une unité amie fraîche qui a un ordre Feu non activé. Elle est activée quelque soit le résultat du test, dès à présent. Si le test réussit, son tir reçoit un bonus + à sa valeur tir, sinon elle tire normalement.

Pieux [Pious] : Une unité amie est activée et le joueur peut échanger son ordre actuel pour l'ordre «resistez». Si l'unité avait déjà cet ordre, elle reçoit un bonus + à sa valeur discipline pour le test d'ordre.

Provocateur [Provoker] : Ce commandant peut forcer une unité ennemie à faire un assaut. L'unité ennemie doit être dans la ligne de vue et l'unité amie chargée n'a pas besoin d'être dans son rayon de commandement. L'unité ennemie doit être capable de suivre les règles de la charge. Elle fait l'assaut à la place de son ordre qui est perdu. La réussite de cet action doit être 6 au lieu de 5+.
L'unité ennemie peut faire un test de discipline pour contrecarrer cette action : elle doit alors obtenir autant de succès ou plus que ceux du test de commandement qui a conduit à cette assaut.

Implacable [Relentless] : une unité amie qui n'a pas été encore activée peut faire un déplacement avec un malus - à son mouvement. Ce mouvement ne peut amener au contact de l'ennemi. L'unité reste activable à son tour.

Conspirateur [Schemer] : La cible est une unité ennemie non activée dans la ligne de vue. L'unité doit changer son ordre par un autre tiré au hasard. Le joueur qui possède l'unité ne doit pas regarder le nouvel ordre tant qu'il n'active pas l'unité.

Astucieux [Smart] : Vous pouvez regarder un ordre déposé sur une unité ennemie dans la ligne de vue.

Agile [swift] : L'unité amie concernée ne subit pas de malus à son tir avec un ordre «Prêt».

Terrible : une unité ennemie subit un malus à sa discipline si elle tente de réagir à la prochaine unité activée.

Traits de l'extension Kingdoms

Complice [accomplice] : Un commandant ami dans la ligne de vue peut faire un mouvement de 9 pouces maximum même s'il est fatigué.

Sang froid [Cold] : si l'ennemi réussit une action de commandement qui l'affecte lui ou une de ses unités à 6 pouces, ce commandant peut tenter d'annuler cette action sil n'est pas fatigué. Il fait un test de commandement immédiatement avec un succès pour chaque 6 obtenu. Au moins **un succès est nécessaire** pour annuler l'action ennemie et deux pour éviter d'être fatigué.

Déterminé : l'unité visée doit être la prochaine à activer. Si cette unité charge un ennemi qui a une valeur Mvt inférieure ou est en désordre et qu'elle gagne le combat, l'ennemi subit 1 Dm supplémentaire. Si elle perd le combat, elle est mise en désordre.

Énergique [Energetic] : l'unité visée doit être la prochaine à activer. Cette unité peut changer d'orientation à la fin de son activation.

Enthousiaste [Enthusiastic] : l'unité visée doit être la prochaine à activer. Cette unité gagne la règle «léger» durant l'activation, Tirailleurs si elle a déjà cette règle.

Expérimenté [Experienced] : une de vos compagnies de piquiers ou de mousquetaires qui n'a pas plus de 1Dm est débandée pour renforcer un bataillon. Ces deux unités doivent être séparées au maximum de 6 pouces et doivent être toutes deux dans le rayon de commandement. La compagnie est considérée comme détruite dans le calcul des points de victoire.
En contre partie le bataillon peut se retirer 2 Dm même si cela le conduit à revenir à 0 Dm.

Expert : Ce commandant peut utiliser le trait commun «inspirant» sur toute une brigade. Toutes les unités de la brigade en bénéficient pour la prochaine activation.

Infatigable [Indefatigable] : Un Dm peut être déplacé d'une unité vers une autre du même type (Bataillon, Cavalerie, compagnie ou artillerie). Les deux unités doivent être du même régiment et séparées de 6 pouces maximum , dans le rayon du commandant. Une des unités peut ainsi redevenir fraîche (0 Dm) avec cette action.

Innovant [innovative] : Une unité dans le rayon de commandement gagne la règle Arc de Tir Étendu jusqu'à la fin du tour. Si l'unité est activée immediatement après cette action de commandement, elle peut de plus échanger son ordre pour l'ordre «Feu» [Fire!].

Preste [Nimble] : Ce commandant peut quitter une unité à laquelle il était attaché pour en rejoindre une autre dans le même mouvement. Il ne peut le faire dans le tour où la première unité avait été rejointe. Il doit réussir son test de commandement comme pour les autres traits. S'il échoue, il s'arrête entre les deux unités et est «fatigué».

Éminent [notable] : une unité amie n'importe où sur le champ de bataille mais dans la ligne de vue de ce commandant gagne un bonus à sa discipline pour son test d'ordre.

Préparée [prepared] : une unité d'artillerie dans le rayon de ce commandant et disposant d' un attelage se retrouve attelée même si elle a déjà eté activée.

Protecteur : Une unité amie peut faire un mouvement de repli. Si le test échoue, l'unité peut faire ce mouvement mais elle se retrouve en désordre.

Impitoyable [Ruthless] : Une unité ennemie dans la ligne de vue perd le bénéfice des vertus du commandant à laquelle elle est attachée jusqu'à la fin du tour.

Tranchant [Sharp] : Oblige un commandant ennemi dans sa ligne de vue à être le prochain activé. La réussite du test est portée à 6 au lieu de 5+.

Qualifié [Skilled] : Une unité d'artillerie non activée peut changer d'orientation gratuitement sans perdre son ordre (incluant celles à mvt 0).
Si moins de deux succès sont obtenus à ce test, le commandant est fatigué et l'unité perd son ordre.

Stoïque [stoic] : Une unité est considérée comme à couvert tant qu'elle n'a pas été activée ou qu'elle n'a pas réagi. (Elle gagne donc un bonus + à son Courage pour la résistance aux tirs).

Tenace [tenacious] : l'unité concernée doit avoir la règle «léger» et être la prochaine à être activée. Si l'unité arrive sur un terrain avec la règle «caché» en faisant un ordre «en avant» ou «prêt», elle ne peut être la cible de tirs jusqu'à la fin du tour.

Filou [Trickster] : l'unité concernée doit être sur un terrain avec la règle «caché» et être la prochaine à être activée. Si le test est réussi, l'unité gagne un bonus + à sa valeur Tir ou Melee, au choix du joueur.

Intrépide [Undaunted] : Une unité est considérée comme protégée tant qu'elle n'a pas été activée ou qu'elle n'a pas réagi. (Elle gagne donc un bonus + à son Courage pour la résistance au combat).

Traits automatiques de Kingdoms

Ces traits sont dits automatiques car il ne nécessitent pas de test de commandement et sont donc actifs tout de suite. La plupart sont conditionnés à un commandant attaché qui le possède, un peu comme les vertus, et s'appliquent à l'unité concernée.

Agressif : Une unité attachée à ce commandant provoque un malus - à la discipline d'une unité qu'elle charge pour son test de réaction si elle tente d'esquiver.

Brave : Une unité attachée à ce commandant gagne les règles Impétueux et Elite.

Calme : Une unité attachée à ce commandant ne subit pas de Dm supplémentaire si elle échoue un test pour se désengager.

Diplomate : Un commandant avec ce trait peut interagir sur des unités alliées.

Galant : Une unité attachée à ce commandant qui reçoit une charge de flanc ne subit pas de malus à sa valeur de Courage mais seulement à sa valeur Melee.

Imperturbable : Toutes les unités dans le rayon de commandement ont un bonus + à leur Discipline pour leurs tests de réaction.

Passionné : Une unité attachée à ce commandant gagne la règle Frénésie.

Flegmatique : Une unité attachée à ce commandant ne subit pas les effets liés aux unités usées.

Préparé : toutes les unités dans le rayon de commandement qui ont la règle «léger» gagne la règle «esquive».

Désintéressé [Selfless] : Une unité attachée à ce commandant qui rate un test de rupture, peut relancer ses dés. Le commandant est tué, même si le deuxième test est réussi.

Fortuné [Wealthy] : les unités de mercenaires dans le rayon de commandement peuvent effectuer un test de rupture mais subissent un malus - à leur discipline.

Respectable : Un tel commandant n'a pas besoin de voir ses troupes pour interagir avec elles.

L'Armée

Nous utilisons dans Tercios un système classique de points pour créer des armées. Ce système permet diverses échelles de bataille et de régler l'équilibre des forces en présence.
Chaque unité de troupe, de commandant, selon ses capacités ou d'ajouts d'options a une valeur en points. Les coûts additionnés des diverses unités d'un camp devra donc respecter les limites consenties avec l'adversaire.

Selon la taille des batailles que vous voulez jouer, nous recommandons divers budgets exprimés en points :

Bataille	Points
Petite	500
Moyenne	1000
Grande	1500
Très grande	2000
Enorme	3000

La durée de la partie sera fonction de ces tailles, allant de 1 heure et demie à 3 heures (voire plus) et de la façon de jouer de chacun...(et aussi de la qualité de la cantine !).

Une fois que les joueurs sont prêt à commencer une partie, ils pourront tirer au sort un scénario cité dans le chapitre «La bataille».

Les belligérants

Le jeu est axé sur les divers belligérants ayant pris une part importante au conflit. Ils sont identifiés chacun par une icône :

Côté Impériaux :

- Saint Empire Germanique
- Royaume d'Espagne

Anti Impériaux :

- Protestants Allemands
- Royaume d'Angleterre
- Royaume de France
- Royaume de Bohème
- Royaume de Suède
- Provinces Unies (Pays Bas)

La première chose à faire est donc de choisir son camp avant de créer son armée.
Lorsqu'un type d'unité a une ou plusieurs icônes, cela veut dire qu'elle n'est disponible que pour les Nations concernées.
La même chose s'applique aux options si certaines d'entre elles ont un petit drapeau à gauche de leur description.
Si aucune icône ne figure sous le nom d'une unité ou sur la ligne d'une option, alors elle est disponible pour n'importe quel camp.

Nous donnons ici le schéma général de 3 armées :

Une **armée standard** appropriée pour chaque Nation, et qui est la structure la plus représentative des armées de la période, basée sur les Bataillons.

Une **armée basée sur les groupes de bataille** qui peut être adoptée pour de petites batailles ou pour des parties sur des terrains peu manœuvrables aux bataillons.

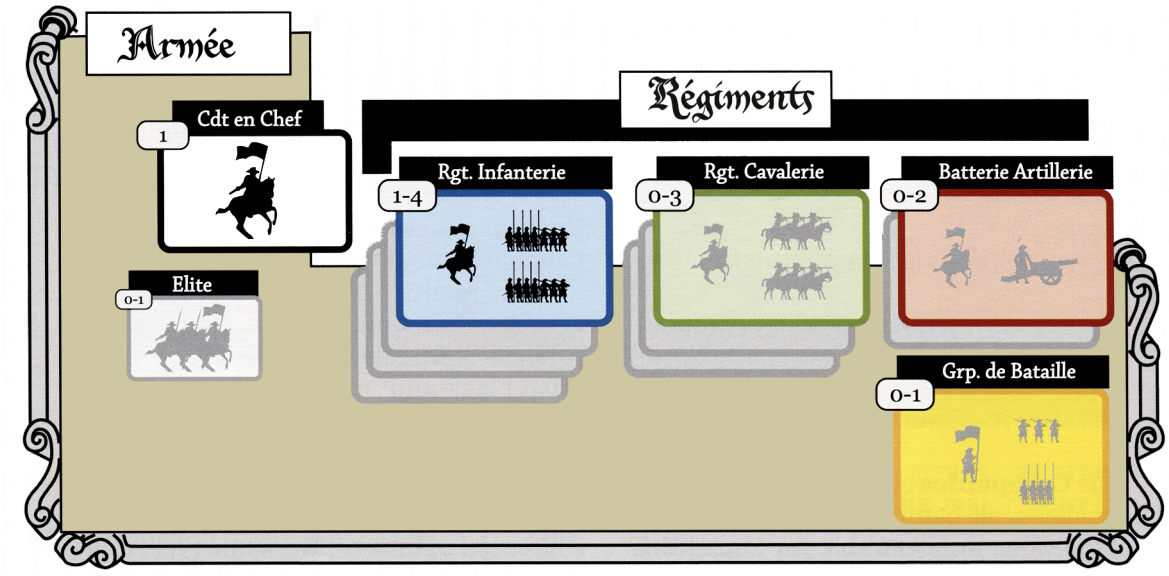
Une **armée basée sur la cavalerie** pour une structure constituée uniquement de ce type ou une armée avec une large présence de cavaliers.

Pour qu'une armée soit recevable, il faut qu'elle respecte les règles et contraintes énoncées.
Il y a en effet pour chacune de ces structures un nombre minimum et maximum d'unités à recruter.

Il est obligatoire d'inclure un seul Commandant en Chef dans chaque liste, ce dernier étant le chef de l'armée.
Toutes les troupes sont sous son commandement.
De plus, il faudra recruter au moins un certain nombre de régiments comme indiqué sur le schéma de base choisi.

Chaque régiment se caractérise à son tour par un minimum et un maximum d'unités qui peuvent ou doivent le composer. On peut rapidement identifier cela par la couleur des cases employées et par les silhouettes dessinées.
Les unités en gris sont optionnelles tandis que les autres sont obligatoires.
Tous les régiments, mis à part l'artillerie, doivent disposer de leur propre commandant ou mestre de camp.

Quand il est précisé qu'un régiment doit être composé d'unités de même type, cela ne signifie pas que vous ne pouvez pas faire des choix.
Par exemple, parmi trois bataillons modernes (même type) d'un même régiment vous pouvez fort bien prendre une option vétéran sur l'un d'eux.



Obligatoire : Un Commandant en Chef et 1 régiment d'infanterie.
Options :

Une unité d'Elite, jusqu'à 4 régiments d'Infanterie, jusqu'à 3 régiments de Cavalerie, jusqu'à 2 Batteries, un Groupe de Bataille.

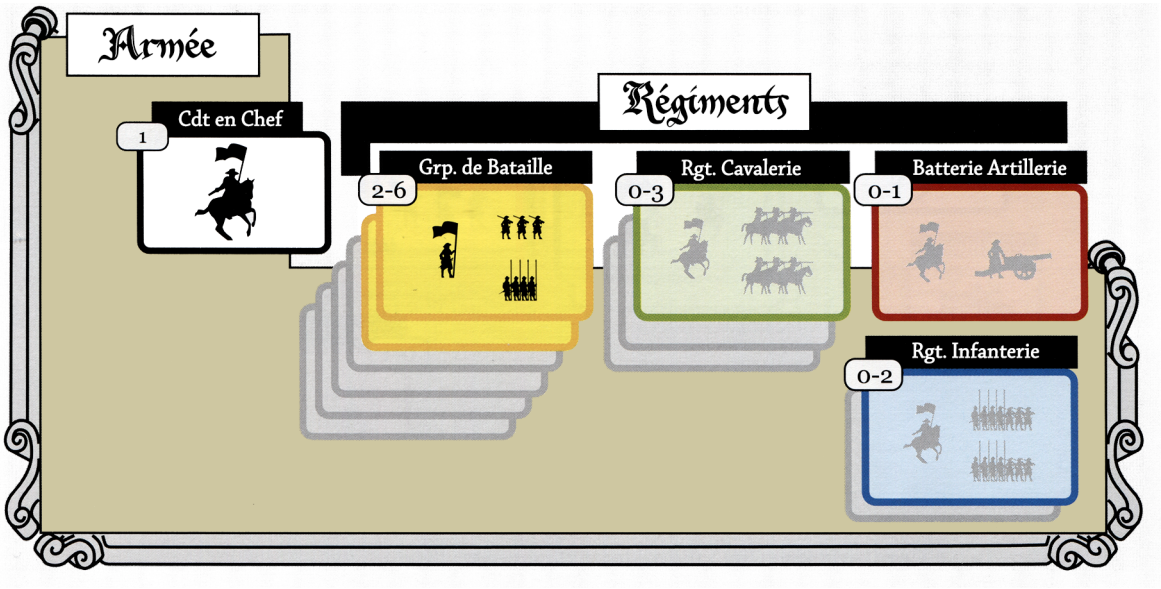
Commandant en Chef (C-C)

Rang 2 à 5

Rang	Vertus	Traits	Points
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100
5	2	3	250

Elite

Possible : Cuirassiers, Cav.Lourde, Bataillon ou Compagnie
Elite = ...+15 pts
Point additionnel à la discipline = ...+ 5ps



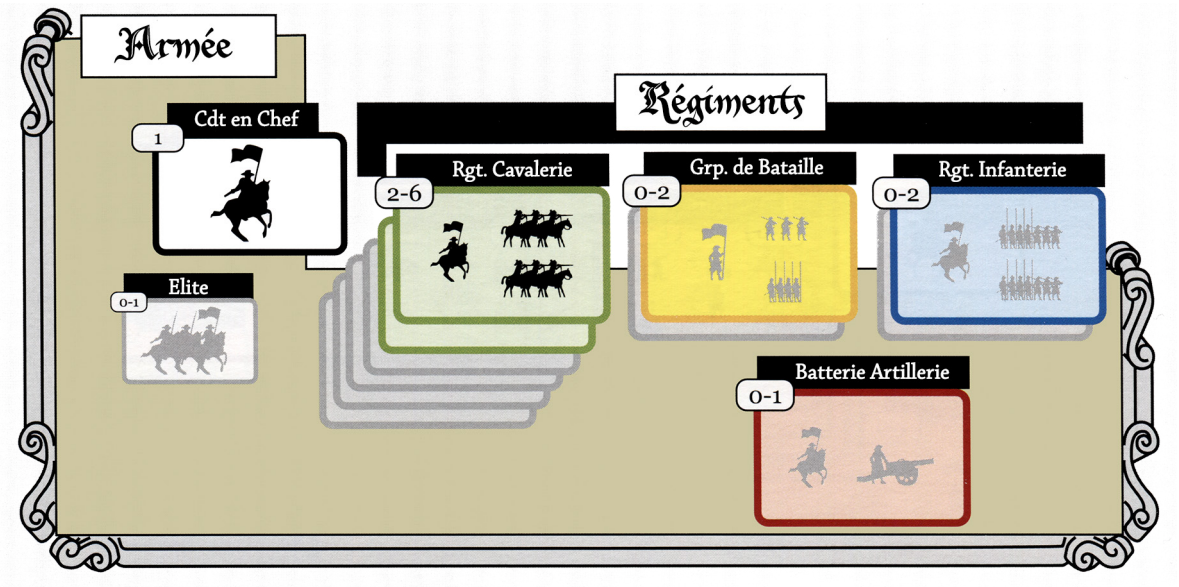
Obligatoire : Un Commandant en Chef et 2 Groupes de Bataille.
Options :

jusqu'à 6 Groupes de Bataille, jusqu'à 2 régiments d'Infanterie, jusqu'à 3 régiments de Cavalerie, 1 Batterie.

Commandant en Chef (C-C)

Rang 2 à 5

Rang	Vertus	Traits	Points
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100
5	2	3	250



Obligatoire : Un Commandant en Chef et 2 régiments de cavalerie.
Options :

Une unité d'Elite, jusqu'à 2 régiments d'Infanterie, jusqu'à 6 régiments de Cavalerie, 1 Batterie, jusqu'à 2 Groupes de Bataille.

Contraintes :

Les deux régiments de cavalerie doivent être du même type.
Il doit y avoir plus de régiments de cavalerie que de régiments d'autres types.
L'artillerie doit disposer d'attelage.

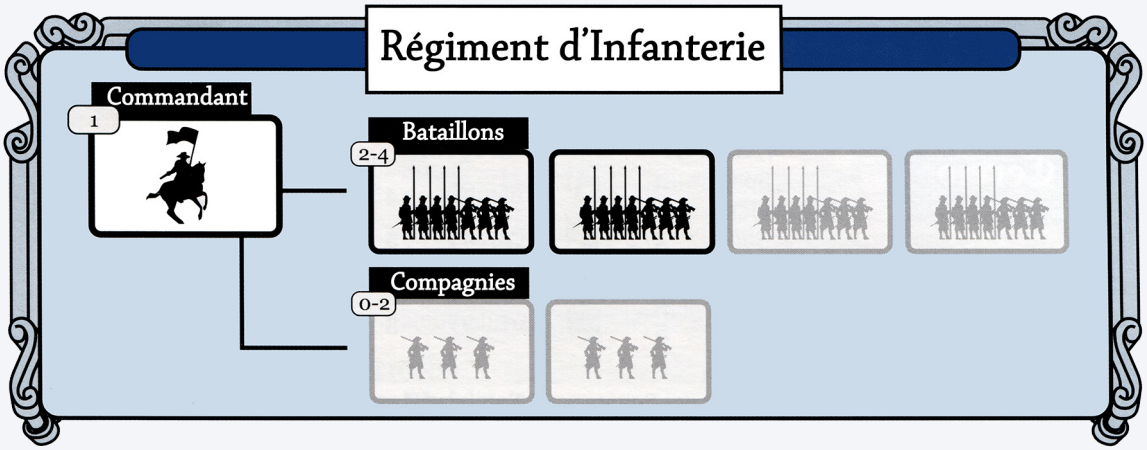
Commandant en Chef (C-C)

Rang 2 à 5

Rang	Vertus	Traits	Points
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100
5	2	3	250

Elite

Possible : Cuirassiers, Cav.lourde, Bataillon ou Compagnie
Elite = ...+15 pts
Point additionnel à la discipline = ...+ 5ps



Obligatoire : Un Commandant et 2 bataillons d'infanterie.
Options :

jusqu'à 4 Bataillons, jusqu'à 2 Compagnies.
1 compagnie d'enfants perdus pour 2 bataillons.

Contraintes :

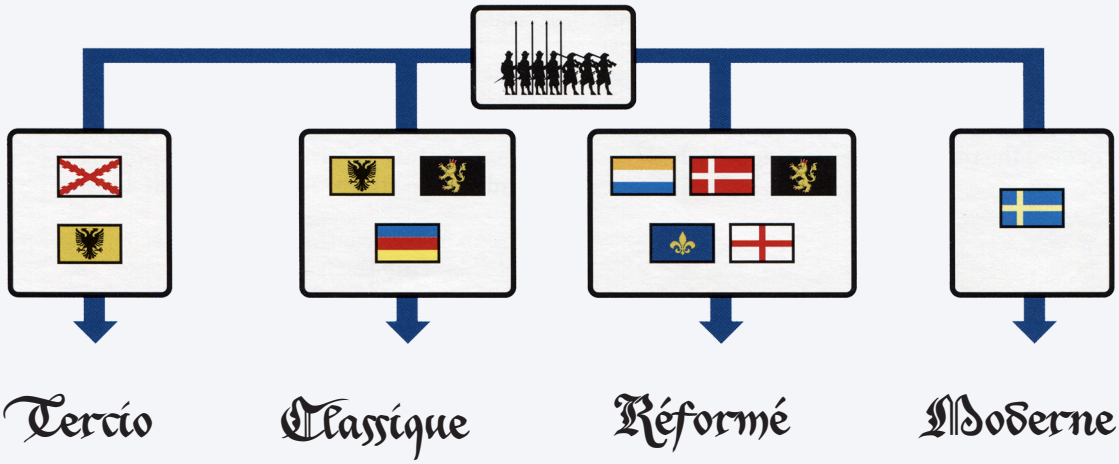
Les bataillons doivent être du même type.
(tercios, classique, réformé ou moderne).

Commandant (Mestre de Camp)

Rang 0 à 4

Rang	Vertus	Traits	Points
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Bataillons



Tercio

Valeurs		Défense	
Mvt / Speed	4	Vs Infanterie	4
Melee	4	Vs Cavalerie	5
Tir / Shoot	3/2	Vs Salves	4
Discipline	5	Vs Boulets	3
Courage	4		
Stamina	5		

Armement

Piques
Arquebuses / Mousquets

Règles

Dense

OPTIONS :

Carré de piquiers : Carré et Arc de tir étendu.....+10 pts
Viejo : Courage et Melee 5 .....+45 pts
Moderne : Tir 4/3 (incompatible avec carré de piquiers) .....+15 pts
Ammoindri : Stamina 4.....- 15pts

+ Epéistes .....+ 5 pts
+ Hallebardes.....+ 5 pts

Points
140

Le tercio, qui a donné le nom à ce jeu, est une unité mixte d'infanterie composée de piquiers et de tireurs qui domina tout le XVI ème siècle.
Composés de combattants aguerris, les tiercos «Viejos» étaient les plus craints.

Dans les premières années de la Guerre de Trente ans, les carrés de piquiers étaient encore communément utilisés, entourés de quatre carrés plus petits composés de mousquetiers ou mousquetaires appelés «manches».

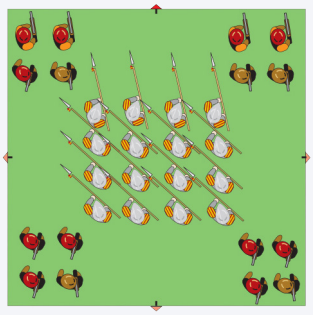
Durant le conflit, cette formation très dense devint plus rare et la formation s'approcha plus des formations en ligne des autres Nations.

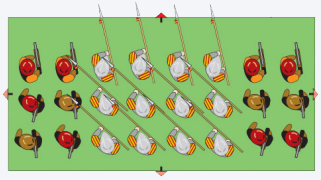
L'effectif de telles formations passa de 2000 à tout juste 1000 hommes tout type confondu.

Le Tercio évolua en augmentant la proportion de tireurs par rapport aux piquiers.

Les piquiers étaient divisés en «Picas Secas» (ou piquiers secs) qui ne disposaient pas d'armures et «Picas Armadas» ou «Corseletes» protégés par des corselets. Ces derniers se trouvant généralement dans les premiers rangs.

Malgré les défaites rencontrées en fin de guerre, démontrant l'obsolescence de telles formations face à l'évolution de nouvelles stratégies et l'emploi de cavalerie ou d'armes à feu plus efficaces, le tercio reste un des exemples valeureux et glorieux des formations au service du Royaume d'Espagne par les faits d'armes dont il fut très souvent l'acteur.





Les 2 formes de tercios :
Carré de piquiers ou non.

Bataillon Classique

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	4	Vs Infanterie	4	Piques Arquebuses / Mousquets
Melee	4	Vs Cavalerie	5	**Règles**
Tir / Shoot	3/2	Vs Salves	4	
Discipline	4	Vs Boulets	3	
Courage	4			
Stamina	4			

OPTIONS :

Irréguliers : Discipline 3	- 10 pts
Vétéran : Discipline 5 (Incompatible avec Irrégulier)	+10 pts
Dense : Stamina 5 et règle «Dense»	+20 pts
Modernisé : Tir 4/3	+ 15 pts
Hésitant : Courage 3	- 15 pts
Mercenaires	- 10 pts
+ Grandes épées	+ 5 pts
+ Hallebardes	+ 5 pts
Mousquets seuls : Tir 3; Si modernisé : Tir 4	+ 5 pts

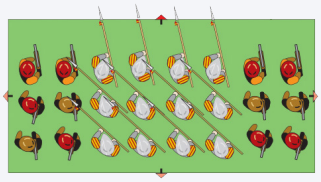
Points
110

Beaucoup de Nations, notamment du côté catholique, adoptèrent ce modèle d'unité directement inspiré du Tercio.

Ils furent particulièrement efficients sous le commandement de Johan Tserclaes, Comte deTilly, qui enregistra de grandes victoires lors des premières batailles contre les Protestants.

Des formations très denses de près de 3000 hommes étaient assez communes dans les premières années du conflit, en particulier chez les Impériaux.
Ces formations avaient une grosse puissance d'inertie et de combat.

L'efficacité grandissante des mousquets et de l'artillerie raréfia progressivement leur emploi.
Le Gevierthaufen et d'autres variantes allemandes du Tercio sont considérés comme faisant partie de ce modèle.
Le Bataillon Classique s'applique aussi aux unités protestantes avant que leur structure d'armée ne soit réformée.



Bataillon Réformé

Valeurs		Défense	
Mvt / Speed	4	Vs Infanterie	4
Melee	4	Vs Cavalerie	5
Tir / Shoot	4/2	Vs Salves	4
Discipline	4	Vs Boulets	4
Courage	4		
Stamina	4		

Armement

Piques
Arquebuses / Mousquets

Règles

Brigade

OPTIONS :

Irréguliers : Discipline 3 ..... - 10 pts
Vétéran : Discipline 5 (Incompatible avec Irrégulier) ..... +10 pts
Hésitant : Courage 3 ..... - 15 pts
Mercenaires ..... - 10 pts

+ Grandes épées ..... + 5 pts
+ Hallebardes ..... + 5 pts
Modernisé : Mousquets seuls Tir 4 ..... + 10 pts

Points
125

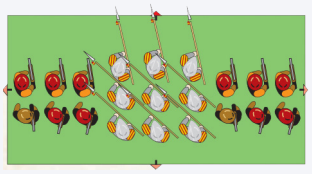
La longue guerre de quatre vingt ans, connue aussi sous le nom de Guerre des Flandres, avait enregistré cinq décades de batailles sanglantes quand la Guerre de Trente Ans commença.
Le Commandant en Chef de l'armée des Provinces Unies des Pays Bas, Maurice de Nassau, avait donc une longue expérience de combat contre les Impériaux qui lui servit à réformer son armée.

A la place des grosses formations employées, il décida de regrouper les combattants dans des unités plus petites. Les rangs de piquiers furent réduits en profondeur au profit d'une proportion plus importante de tireurs.
Ces unités comportaient de 500 à 800 hommes regroupés ainsi en bataillons.

Ils étaient organisés en brigades de 3 ou 4 bataillons.
Plus petites mais plus souples à manœuvrer, ces unités pouvaient combattre de manière coordonnée, s'apportant mutuellement un soutien au feu.

Beaucoup de Nations évoluèrent aussi par l'utilisation de mousquets plus légers que ceux utilisés par les Espagnols. Ils avaient le même calibre que les arquebuses, facilitant ainsi la gestion des munitions. Ils pouvaient éviter l'emploi des fourquines* dans bien des cas ou remplacer les arquebuses dans certains bataillons.

** Support en forme de fourche pour poser le mousquet au moment du tir.*



Bataillon Moderne

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	4	Vs Infanterie	4	Piques Mousquets
Melee	3	Vs Cavalerie	5	**Règles**
Tir / Shoot	4	Vs Salves	4	Brigade
Discipline	4	Vs Boulets	4	
Courage	4			
Stamina	3			

OPTIONS :

Vétéran : Discipline 5 (Incompatible avec Irrégulier).....+10 pts
Renforcé : Tir 5 .....+ 20 pts
Mercenaires .....- 10 pts
Irréguliers : Discipline 3 (Incompatible avec Vétéran).....- 10 pts
Hésitant : Courage 3 .....- 10 pts

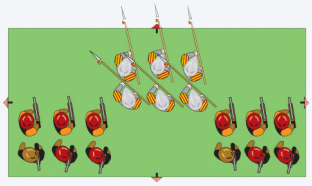
Points
110

Gustave Adolphe, en Suède, poussa les innovations de Maurice de Nassau encore plus loin.
Réduisant encore les rangs des piquiers et augmentant le front des unités, il tenta ainsi de maximiser les capacités offensives de ses unités sans trop sacrifier leurs capacités de défense.

Son objectif principal était d'augmenter la puissance de feu.
De nouvelles procédures de tirs furent mises en place par la synchronisation des tirs sur plusieurs rangs, parfois trois, permettant des salves plus nourries.
Les unités devinrent beaucoup plus petites que les unités Impériales, à peine 500 hommes, avec une proportion de mousquetaires du double de celle des piquiers et parfois plus.

De telles unités étaient encore plus mobiles et offraient une sensibilité bien moindre aux tirs de l'artillerie, bien que n'ayant pas l'endurance d'unités plus denses.

Ces bataillons étaient organisés en brigades, comme les hollandais, souvent accompagnés de compagnies de mousquetaires, en support, au milieu des bataillons.



Corps de Mousquetaires

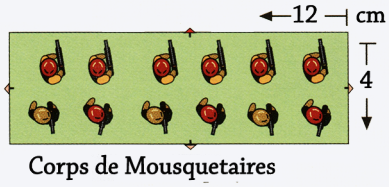
Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	5	Vs Infanterie	3	Mousquets
Melee	4	Vs Cavalerie	3	**Règles**
Tir / Shoot	4	Vs Salves	4	
Discipline	3	Vs Boulets	4	
Courage	3			
Stamina	3			

OPTIONS :

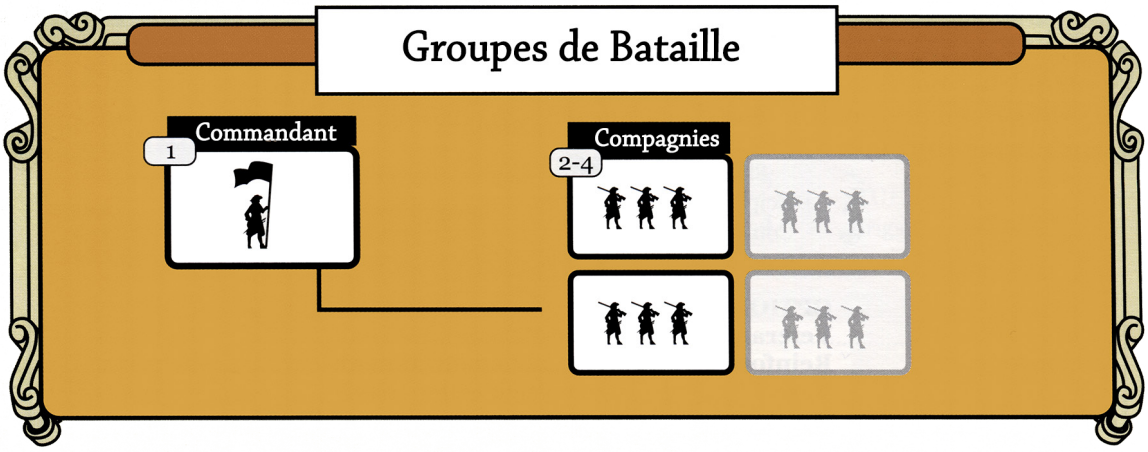
Vétéran : Discipline 4 et Brigade .....+10 pts
Renforcé : Tir 5 .....+ 20 pts

Points
85

Dans certaines circonstances, les piquiers ne devenaient plus nécessaires sur des terrains offrant des défenses naturelles, plus propices à des troupes de tireurs.
Comme la puissance de feu devenait de plus en plus décisive dans certaines batailles, des détachements plus denses de mousquetaires étaient déployés à chaque fois que cela s'imposait. Ces «corps» étaient plus importants que les compagnies de mousquetaires commandés que l'on pouvait trouver auprès de la cavalerie.



Corps de Mousquetaires



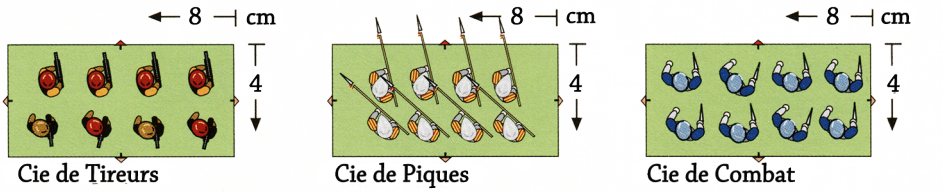
Obligatoire : Un Commandant et 2 Compagnies.
Options :
Jusqu'à 4 Compagnies.

Commandant (Mestre de Camp)

Rang 0 à 4

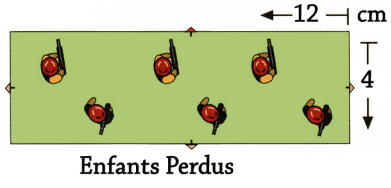
Rang	Vertus	Traits	Points
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Compagnies



Adaptation

Les «enfants perdus» sont des compagnies qui pourront être acquises à raison de une pour deux par bataillons (voir pages 27, les règles, et page 43, le régiment d'infanterie).



Compagnie de Mousquetiers

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	5	Vs Infanterie	3	Mousquets
Melee	2	Vs Cavalerie	3	**Règles**
Tir / Shoot	3	Vs Salves	4	Léger
Discipline	3	Vs Boulets	4	
Courage	3			
Stamina	2			

OPTIONS :

Vétérans : Discipline 4 ..... +10 pts
Tirailleurs : Courage 2, règle tirailleurs..... + 10 pts
Obsolète : changez les mousquets pour des arquebuses..... - 10 pts
Mercenaires : ..... -5 pts
Brigade : Gagne la règle Brigade..... + 0 pts
Formation dense : Tir 4, Stamina 3, perd la règle «Léger»..... + 20 pts

Points 60

Compagnie de Piquiers

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	4	Vs Infanterie	4	Piques
Melee	3	Vs Cavalerie	5	**Règles**
Tir / Shoot	0	Vs Salves	4	
Discipline	3	Vs Boulets	4	
Courage	3			
Stamina	3			

OPTIONS :

Vétérans : Discipline 4 ..... +10 pts
Mercenaires : ..... -5 pts
Lances: perd les piques..... - 5 pts
+ Hallebardes, Gdes Epées, Epéistes pour chaque option..... + 5pts

Points 60

Compagnie de Combat

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	5	Vs Infanterie	4	
Melee	3	Vs Cavalerie	4	**Règles**
Tir / Shoot	0	Vs Salves	4	
Discipline	3	Vs Boulets	4	
Courage	3			
Stamina	3			

OPTIONS :

Vétérans : Discipline 4 ..... +10 pts
Mercenaires : ..... -5 pts
Brave : Melee et Courage 4..... + 30 pts
Milice : Stamina 4 et règle «formation dense» ..... + 15 pts
+ Hallebardes ou Gdes Epées pour chaque option..... + 5 pts
Léger : (Incompatible avec milice) ..... + 5 pts

Points 50

Enfants Perdus

Adaptation

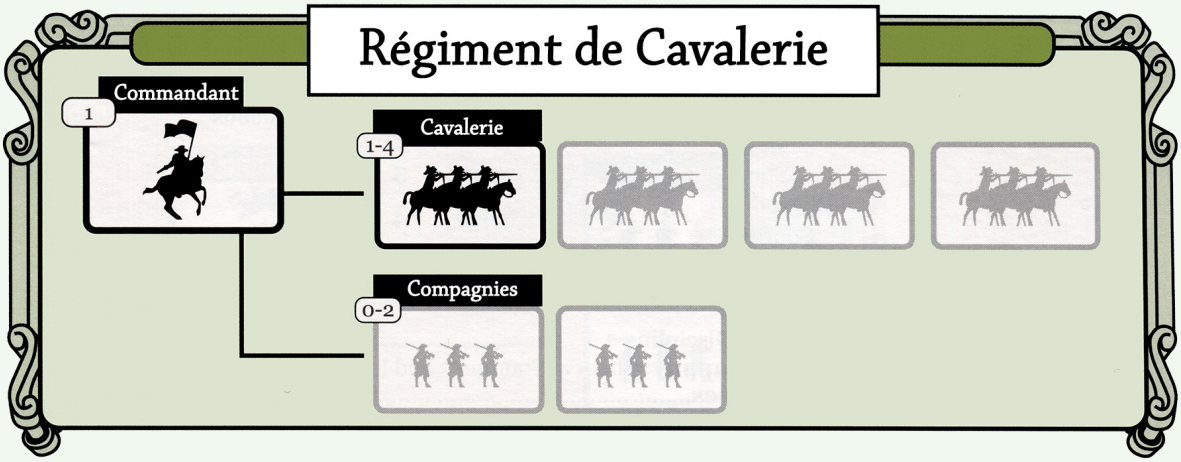
Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	5	Vs Infanterie	3	Mousquets
Melee	1	Vs Cavalerie	2	**Règles**
Tir / Shoot	2	Vs Salves	5	Léger, Dispersion
Discipline	3	Vs Boulets	5	Harcèlement, Tirailleurs
Courage	4			
Stamina	2			

OPTIONS :

Mercenaires : ..... -5 pts
Arquebuse : Remplace les mousquets..... - 5 pts

Les enfants perdus ne reçoivent jamais l'ordre «Assaut»

Points 50



Obligatoire : Un Commandant et 1 unité de cavalerie.

Options :

Jusqu'à 4 unités.

Jusqu'à 2 compagnies de tireurs. Ces compagnies ont la règle «Mousquetaires commandés» gratuitement.

Contraintes :

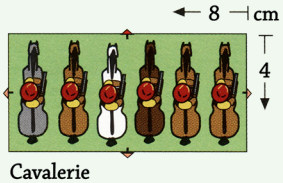
Les unités de cavaliers doivent être du même type.
(Arquebusiers, cuirassiers, cavalerie lourde, chevau-légers, dragons ou légers).
Il ne peut pas y avoir plus de compagnies de tireurs que d'unités de cavaliers.

Commandant (Mestre de Camp)

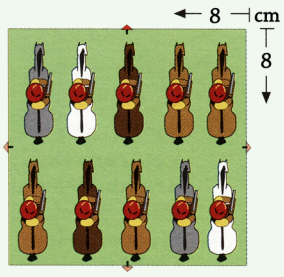
Rang 0 à 4

Rang	Vertus	Traits	Points
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100

Cavalerie



Cavalerie



Cavalerie formation dense

Arquebusiers à Cheval

Valeurs		Défense	
Mvt / Speed	8	Vs Infanterie	4
Melee	3	Vs Cavalerie	3
Tir / Shoot	3	Vs Salves	3
Discipline	3	Vs Boulets	3
Courage	3		
Stamina	3		

Armement

Arquebuses

Règles

Caracole

OPTIONS :

Formation dense : Tir et Stamina à 4 ..... + 20 pts
Vétéran : Discipline 4 ..... +10 pts
+ Pistolets : ..... + 5 pts
Arbalètes : Remplace arquebuse et perd Caracole ..... + 0 pts

Points
65

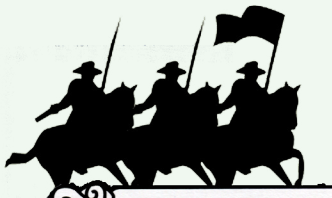
Le rôle de la cavalerie, tel qu'on a pu le connaître au Moyen-Age, changea complètement alors que les formations de piquiers devenait la formation privilégiée des fantassins au sein des armées.

L'un des types les plus courant, dans ce nouveau rôle de soutien, fut l'arquebusier à cheval.

Les unités variaient entre 200 et 400 hommes. Utilisant une arquebuse plus courte que leurs homologues à pied, appelée parfois carabine*, ils pouvaient tirer à cheval.
** D'où le nom de carabins en France pour ces cavaliers.*

Parce que leur rôle les tiennent souvent assez loin des combats, ces cavaliers revêtent rarement une cuirasse, parfois plutôt un casque ou des protections assez légères. Au début du conflit, certaines unités pouvaient toutefois être cuirassées mais leur équipement s'allégea rapidement au fil des années.

La vieille tactique de la caracole était encore utilisée par ces unités. Elle consistait à remonter rang par rang sur le front de l'unité pour délivrer une salve, le rang ayant tiré repartant vers l'arrière pour recharger son arme.



Cuirassiers

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	7	Vs Infanterie	4	Pistolets
Melee	4	Vs Cavalerie	4	**Règles**
Tir / Shoot	2	Vs Salves	3	
Discipline	3	Vs Boulets	4	
Courage	4			
Stamina	3			

OPTIONS :

Formation dense : Stamina à 4 ..... + 10 pts
Vétéran : Discipline 4 ..... +10 pts
Sans peur : Melee 5 et Règle Impetueux ..... + 20 pts
Mercenaires : ..... - 10 pts
Lourde ** : Courage 5 et Mvt 6 ..... +25 pts
Moderne : remplacé dans règle «Kingdoms» voir Chevau-Légers.[Modern Cavalry]
Caracole ..... + 5 pts
Lances ** ..... + 5 pts

** ALTERNATIVE : voir adaptation Cavalerie Lourde

Points 100

Les cuirassiers font partie de la cavalerie «lourde» sur la période.
La tactique prévalant était plutôt d'attendre le moment propice où l'infanterie était usée pour pouvoir l'anéantir.
Les charges sur d'autres unités de cavalerie étaient plus courantes.
Comme leur nom l'indique, ils étaient le plus souvent équipés d'une demie armure ou de cuirasses.

La cavalerie de choc va ensuite de plus en plus s'alléger pour aller vers une cavalerie «légère» mais de ligne. (Voir Chevau-Légers).
Les cavaliers «très lourds» comme on les rencontre surtout en début du conflit et protégés par des armures comme les lanciers espagnols ou certains pistoliers sont traités dans une adaptation ci-dessous plus proche de la réalité historique.
On y retrouve les gendarmes français également.

Cavalerie Lourde

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	6	Vs Infanterie	4	
Melee	5	Vs Cavalerie	5	**Règles**
Tir / Shoot	0	Vs Salves	4	
Discipline	4	Vs Boulets	4	
Courage	4			
Stamina	3			

Adaptation

OPTIONS :

Formation dense : Stamina 4 ..... +10 pts
Gendarmes : Discipline 5, Tir 2, pistolets et caracole ..... + 20 pts

Pistoliers : Tir 2, Pistolets et Caracole ..... +10 pts
Lanciers : Discipline 5, Lance (incompatible avec pistoliers) ... . +20 pts

Points 120

Chevau-Légers

[Modern Cavalry]

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	8	Vs Infanterie	4	
Melee	4	Vs Cavalerie	4	**Règles**
Tir / Shoot	0	Vs Salves	3	
Discipline	3	Vs Boulets	4	
Courage	3			
Stamina	3			

OPTIONS :

Vétéran : Discipline 4 ..... +10 pts
Mercenaires ..... - 10 pts
Demi-cuirasse : Courage 4 ..... +10 pts
Déterminé : Melee 5 et Brigade ..... +10 pts
Pistoliers : Tir 2, Pistolets et Caracole ..... +10 pts
Gendarmes** : Mvt 7", Melee et Discipline 5 ..... +30 pts

** Voir Adaptation Cavalerie lourde

Points 85

Ce type de cavaliers est décrit dans Kingdoms sous le nom de «Modern Cavalry».
Il fait référence à la cavalerie de choc sans cuirasse introduite notamment par Gustave Adolphe et reprise en France sous le nom de cavalerie légère (par opposition aux cuirassiers ou gendarmes) ou Chevau-Légers. Alors que la plupart de la cavalerie, dans la première moitié du conflit, charge au trot, cette cavalerie, notablement plus mobile, va allier la vitesse du galop à un armement consacré uniquement au choc.

Cavalerie Légère

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	8	Vs Infanterie	4	Pistolets
Melee	3	Vs Cavalerie	4	**Règles**
Tir / Shoot	2	Vs Salves	3	Léger Arc de Tir étendu
Discipline	3	Vs Boulets	4	
Courage	4			
Stamina	3			

OPTIONS :

Vétéran : Discipline 3 ..... + 10 pts
Sans peur : Melee 4 et Règle Impetueux ..... + 10 pts
Mercenaires : ..... - 5 pts
Archers montés : Melee 2 et l'Arc remplace les Pistolets ..... + 0 pts

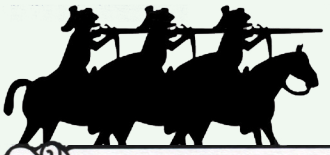
Caracole ..... + 5 pts
+ Arquebuse ..... + 5 pts

ALTERNATIVE règles Kingdoms : voir Cosaques, Tartares, Lisowczycy

Points 50

Ce cadre décrit la cavalerie légère «générique» pour toutes les factions. La plus connue est sans doute celle constituée de Croates du côté Impérial. Le joueur pourra choisir des types plus spécifiques selon les Nations à partir des cavaliers légers proposés pages suivantes et tirés de Kingdoms.

D'une manière générale, la cavalerie légère (à ne pas confondre avec l'appellation française correspondant à la ligne), est assez rare du côté Français et Suédois.



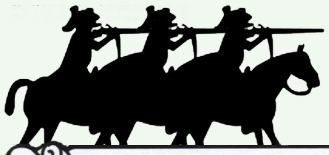
Cosaques

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	8	Vs Infanterie	4	Pistolets
Melee	3	Vs Cavalerie	3	**Règles**
Tir / Shoot	2	Vs Salves	4	Léger Dispersion Frénésie
Discipline	2	Vs Boulets	5	
Courage	3			
Stamina	2			

OPTIONS :

Vétéran : Discipline 3 ..... + 10 pts
Cuirasses : Courage 4, Perd «Léger» ..... + 15 pts
Unité dense : Tir et Stamina 3, perd «Dispersion» ..... + 10 pts
Mercenaires ..... - 5 pts
+ Arquebuse ..... + 5 pts
+ Lance ..... + 5 pts

Points
55



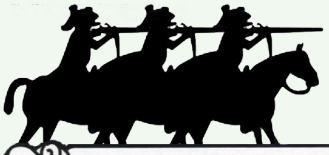
Tartares

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	8	Vs Infanterie	4	Arcs
Melee	3	Vs Cavalerie	3	**Règles**
Tir / Shoot	2	Vs Salves	4	Léger Dispersion Frénésie Harcèlement
Discipline	2	Vs Boulets	5	
Courage	3			
Stamina	2			

OPTIONS :

Raids : Mvt 9 pouces, Tir 3 ..... + 10 pts
Vétérans : Discipline 3, règle «Mercenaires» ..... + 5 pts
Unité dense : Tir et Stamina 3, perd «Dispersion» ..... + 10 pts
+ Pistolets ..... + 5 pts
+ Arquebuse ..... + 5 pts+
+ Lance ..... + 5 pts

Points
65



Lisowczycy

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	8	Vs Infanterie	4	Arcs
Melee	3	Vs Cavalerie	3	**Règles**
Tir / Shoot	2	Vs Salves	4	Léger Dispersion Frénésie
Discipline	2	Vs Boulets	5	
Courage	3			
Stamina	2			

OPTIONS :

+ Pistolets .....+5 pts
+ Arquebuse .....+ 5 pts+

Points
55

Hussards Légers

Valeurs		Défense		Armement
Mvt /Speed	8	Vs Infanterie	4	Pistolets
Melee	3	Vs Cavalerie	3	**Règles**
Tir / Shoot	2	Vs Salves	3	Léger Arc de Tir étendu Mercenaires
Discipline	2	Vs Boulets	5	
Courage	3			
Stamina	2			

OPTIONS :

Réguliers : Discipline 3 et perd «Mercenaires».....+ 10 pts
Archers : + Arc (incompatible avec tireurs).....+ 5 pts
Tireurs : + Arquebuse et Caracole, Tir 3.....+ 15 pts
+ Lances .....+ 5 pts
Eclaireurs : Règles Avant-Garde et Dispersion .....+ 10 pts

Points
45

Dragons

Valeurs		Défense		Armement
Mvt / Speed	8	Vs Infanterie	4	Mousquet
Melee	3	Vs Cavalerie	3	**Règles**
Tir / Shoot	3	Vs Salves	3	Léger
Discipline	3	Vs Boulets	4	Dragon
Courage	3			
Stamina	3			

OPTIONS :

Vétéran : Discipline 4 ..... + 10 pts
Petite unité : Melee et Stamina 2 ..... - 15 pts

ALTERNATIVE voir adaptation Dragons à Cheval, Dragons à pied.

Points 75

Les dragons sont des unités à part et correspondent plus à de l'infanterie montée que de la cavalerie.
Leur emblème était d'ailleurs un drapeau et le tambour battait la cadence, en lieu et place des cornettes* et des trompettes pour la «véritable» cavalerie.
** Porte étendards.*

Nous reprenons ici le tableau de la règle de base qui en fait une utilisation assez proche de la cavalerie malgré tout.
Nous invitons le joueur à consulter l'adaptation que nous en avons faite avec les deux tableaux pages suivantes et la règle décrite page 28.

Dragons à Cheval

Valeurs		Défense	
Mvt / Speed	8	Vs Infanterie	4
Melee	3	Vs Cavalerie	3
Tir / Shoot	0	Vs Salves	4
Discipline	3	Vs Boulets	4
Courage	2		
Stamina	2		

Armement

Mousquets

Règles

Léger
Esquive, Mobilité.

Adaptation

OPTIONS :

Vétéran : Discipline 4 ..... +10 pts
Petite unité : Melee & Stamina 2 ..... - 15 pts
Avant Garde ..... + 5 pts

Voir l'adaptation de la règle Dragons (page 28)

Points
70

Dragons à Pied

Valeurs		Défense	
Mvt / Speed	4	Vs Infanterie	3
Melee	3	Vs Cavalerie	3
Tir / Shoot	3	Vs Salves	4
Discipline	3	Vs Boulets	5
Courage	3		
Stamina	2		

Armement

Mousquets

Règles

Harcèlement, Léger
Dispersion,
Tirailleurs

Adaptation

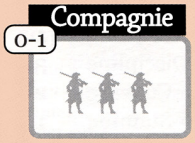
OPTIONS :

Vétéran : Discipline 4 ..... +10 pts
Petite unité : Melee & Stamina 2 ..... - 15 pts
Avant Garde ..... + 5 pts

Voir l'adaptation de la règle Dragons (page 28)

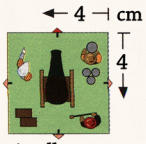
Les deux tableaux ci-dessus concernent une même unité de dragons selon l'adaptation faite page 28. Ils décrivent de façon séparé les diverses valeurs de cette unité et les règles spéciales à y associer selon que l'unité est à cheval ou à pied.

Batteries d' Artillerie

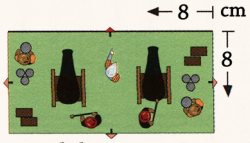


Obligatoire : une unité d'artillerie.
Options :
1 Compagnie.

Artillerie



Artillerie



Grande batterie

La standardisation des calibres des bouches à feu ne débuta qu'à partir de la Guerre de Trente ans, et réellement après 1630.
Avant cela, il y eut pléthore de types de canons et d'obusiers rendant compliqué le support en munitions.

L'artillerie est subdivisée en trois catégories basées sur le poids du boulet utilisé :
le huitième (6 livres) le quart (12 livres) et le demi (24 livres).

Pour le jeu ces trois catégories sont nommées :
Canon léger.
Canon moyen.
Canon lourd.

L'artillerie «moyenne» ici était en fait appelée artillerie «de campagne» par opposition aux pièces plus lourdes habituellement utilisées pour le siège des places-fortes.
Bien que d'une efficacité toute relative au regard des siècles suivants, les batteries pouvaient s'avérer redoutables sur l'infanterie du fait des formations très denses utilisées et de leur faible mobilité sur le terrain.

Le plus souvent ces batteries étaient déployées dans des emplacements protégés et ne bougeaient que très rarement de ceux-ci durant la bataille.
L'exception étant l'emploi de canons légers «régimentaires» introduit par les Suédois durant la deuxième moitié du conflit.

Artillerie Légère

Valeurs		Défense	
Mvt /Speed	2/6	Vs Infanterie	3
Melee	2	Vs Cavalerie	3
Tir / Shoot	1	Vs Salves	5
Discipline	3	Vs Boulets	5
Courage	2		
Stamina	1		

Armement

Canon léger

Règles

OPTIONS :

Vétérans : Discipline 4 ..... +5 pts
Grande Batterie : Tir et Stamina 2 ..... +35 pts
Canon régimentaire (incompatible avec gde batterie) ..... +15 pts
Canons de cuir (experimental) ..... -5 pts
Attelage ..... + 5 pts

Points 60

Artillerie de Campagne (moyenne)

Valeurs		Défense	
Mvt /Speed	0/5	Vs Infanterie	3
Melee	2	Vs Cavalerie	3
Tir / Shoot	1	Vs Salves	5
Discipline	3	Vs Boulets	5
Courage	2		
Stamina	1		

Armement

Canon de campagne

Règles

OPTIONS :

Vétérans : Discipline 4 ..... +5 pts
Grande Batterie : Tir et Stamina 2 ..... +35 pts
Mortier ..... + 5 pts
Fortifiée ..... + 10 pts
Attelage ..... + 5 pts

Points 70

Artillerie Lourde

Valeurs		Défense	
Mvt /Speed	0/4	Vs Infanterie	3
Melee	2	Vs Cavalerie	3
Tir / Shoot	1	Vs Salves	5
Discipline	3	Vs Boulets	5
Courage	2		
Stamina	1		

Armement

Canon lourd

Règles

OPTIONS :

Vétérans : Discipline 4 ..... +5 pts
Grande Batterie : Tir et Stamina 2 ..... +35 pts
Mortier ..... + 5 pts
Fortifiée ..... + 10 pts
Attelage ..... + 5 pts

Points 85

La Bataille

Note : Nous n'avons pas traduit ici les divers scénarios de bataille proposés dans le livret de base et dans Kingdoms : se reporter aux livrets originaux.

La bataille

Six scénarios sont fournis dans chaque livret : si les joueurs veulent les jouer, se reporter aux livrets pour leur tirage au sort.

Durée

A moins que les joueurs aient décidé d'une durée fixe pour leur partie, celle-ci peut être d'une durée variable.

Le jeu se termine si :

A la fin du 5 ème tour, un joueur a un avantage de 5 points ou plus = victoire décisive.
A la fin du 6 ème tour, un joueur a un avantage de 3 points ou plus = victoire claire.
A la fin du 7 ème tour, un joueur a un avantage de 1point au moins = victoire juste.
A la fin du 8 ème tour, quoiqu'il arrive (victoire à la Phyrrus ?)

La table de jeu

Nous préconisons une table de 1,20 m par 1,80 m pour la bataille. Les divers éléments de décor offrant des options tactiques expliquées ci-après y seront reproduits avec soin.

Il y a deux façons de placer ces décors :

Par accord mutuel : les deux joueurs tombent d'accord pour placer les éléments selon leur goût.

Par points de «décor» : les joueurs utilisent le système décrit ci-après.

Points de décor

Chaque joueur lance un dé, avec une relance éventuelle s'il y a une égalité.
Le résultat du dé leur donne le total de points de décor qui leur sont autorisé.
Le joueur ayant obtenu le plus haut score est le premier à «acheter» les éléments qui lui sera possible de disposer sur la table.
Chacun leur tour, les joueurs choisissent ainsi un élément jusqu'à ce qu'ils aient dépensé leur total de points.

Selon le type de terrain le coût est différent :

1 point : Route, petite colline, petit bosquet, champ cultivé, haie, pont, gué, petite construction.

2 points : grande forêt, marais, colline raide, large colline, petit lac, mur, grand bâtiment, rochers.

3 points : rivière, grand lac, ville.

Chaque élément peut être placé soit adjacent à un autre soit au minimum séparé par 3 pouces.

Éléments de décor

Les joueurs devront utiliser les éléments à leur disposition. Voici quelques exemples sur lesquels vous pouvez faire quelques adaptations notamment au niveau des tailles suggérées.

Pont : un pont peut seulement être placé si une rivière existe. Il doit être assez large pour permettre de traverser la rivière sans pour autant correspondre à la largeur d'une base. Si une route passe par le pont, il est considéré comme du terrain facile.

Bâtiment : ce type correspond aux maisons, tours, moulins et fermes. Un petit bâtiment peut être occupé par une compagnie. Un grand bâtiment pourra accueillir une unité d'infanterie.
Pour occuper un bâtiment il suffit de s'y rendre avec un ordre «Prêt».
Les bâtiments ont la règle «caché» et «infranchissable» pour certaines unités qui ne peuvent y pénétrer : cavalerie, artillerie.
Les unités dans un bâtiment bénéficient des règles «à couvert» et «protégé». Les tirs vers l'extérieur sont mesurés d'un point quelconque du bord du bâtiment. Une unité dans un bâtiment n'est jamais considérée comme prise de flanc au combat.

Champ cultivé : son diamètre ne doit pas excéder 12 pouces. Selon le type de culture, il peut correspondre à des hautes herbes ou à un champ récemment moissonné.
A moins que les joueurs tombent d'accord sur son aspect, on peut lancer un dé pour le déterminer :
1/2 = Difficile
3/5 = difficile et règle « à couvert»
6 = Très difficile et règles «caché» et «à couvert».

Clôture, haie : c'est une élément linéaire ou composé de plusieurs éléments linéaires juxtaposés. La longueur totale ne doit pas excéder 24 pouces. La règle «à couvert» s'applique et le franchissement est difficile.

Gué : il ne peut être placé que s'il y a une rivière. Sa largeur n'excède pas 6 pouces et c'est un terrain difficile.

Forêt, bois : un bosquet ou bois est compris entre 6 et 12 pouces de diamètre. Au-delà c'est une grande forêt. C'est un terrain très difficile qui offre les règles «à couvert» et «caché».

Lac : un petit lac n'excède pas 12 pouces à sa dimension maximale. Un grand lac 18 pouces maximum. C'est un terrain infranchissable.

Rivière :une rivière ne peut être placée que si c'est le premier choix du joueur qui l'a acquise. Elle est représentée par un «lit» s'étendant d'un bord à un autre de la table.
Il est obligatoire de placer un pont ou un gué, s'il y a une rivière, et ce, à 12 pouces minimum du bord de la table.
Ce pont ou gué est gratuit et est en plus de celui qui pourrait être acquis par un joueur.

En début de partie et avant le déploiement, le courant de la rivière est déterminé par un dé qui donne la possibilité de son franchissement :
1 = passage difficile
2/4 : très difficile
5/6 : infranchissable

Route : sa largeur varie entre 1 et 6 pouces. Elle peut passer au travers des autres terrains en partant d'un bord de table vers un autre. C'est un terrain facile.

Colline : son diamètre varie de 6 à 12 pouces. Au-delà, c'est une grande colline. les collines ont les règles «caché» et «hauteur».

Colline raide : elle se présente comme la colline ci-dessus avec les mêmes règles, mais c'est du terrain difficile

Mur : représenté avec des éléments agencés comme pour les haies. les murs offrent les règles «à couvert» , «protégé» et sont du terrain difficile.

Rochers : c'est un terrain infranchissable de 12 pouces de diamètre maximum offrant aussi la règle «caché»

Cartes Ordre

Feu !

Tire seulement

RÉACTION

Tire

Tir + si armes légères

Prêt !

Tir(-)

2 ACTIONS
Mouvement / Ralliement / Réorientation / Tir / Attelage / Dételage / Démonte / Remonte.

RÉACTION

Réorientation ou Tir

Résistez !

Enlève 1 Dm à partir du 2 ème

RÉACTION

Courage ++

Assaut !

Mvt(+) Melee (+)

Charge + Combat

RÉACTION

Contre charge

En avant !

Mvt(++)

Se déplace seulement

RÉACTION

Esquive

Tercios

Tour de jeu

Phase de Planning :

Chaque joueur enlève les « fatigues » de ses Commandants.
Chaque joueur place une carte Ordre près de ses unités, face cachée.

Phase Action :

- Déterminer l'initiative (D6 ou Niveau du chef si égalité)
- Les joueurs activent les unités alternativement

Un commandant PUIS une unité
OU une unité seule (exception brigade)

Test Ordre / Réaction
Discipline # D6 = Cible 5+

Un ordre est testé pour une unité avec dommage
Une réaction est toujours testée (unité non activée seulement)
La discipline subit 1(-) si l'unité est hors commandement.(6")

Commandement

Activation :

. Mvt du Commandant
. Action de commandement : Rang # D6 = 5+
(Pour traits seulement)

Aucun ou un seul succès : Cdt fatigué . non activable dans le même tour.

Portée cdt = 6".

Les vertus s'appliquent aux unités auxquelles sont attachés les commandants, sauf si le trait «Inspire» est appliqué.
Un cdt attaché ne peut plus faire d'action de commandement.

Un commandant ainsi attaché sur un tour est fatigué .

Un même commandant peut être activé plusieurs fois dans le tour sauf s'il est fatigué

Valeurs

Bonus

Base	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 Bonus (+)	1	3	4	6	7	9	10	12	13	15
2 Bonus ou plus (+ +)	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Malus

Base	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 Malus (-)	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
2 Malus ou plus (- -)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Tirs

Tir : (tout tir)
Shoot #D6 — Défense Cible

Résistance au tir :
Courage #D6 >= type tirs
Artillerie 6 / Autres 4+

Armes	Portée
Pistolet	4"
Arquebuse	8"
Mousquet	12"
Canon léger	18"
Canon	24"
Canon lourd	36"

Si une unité n'obtient aucune réussite au test de résistance, elle est mise en désordre.

Effets du terrain

Difficile : Mvt (-) [Speed]
Très difficile : Mise en désordre et Mvt (-) [Speed]
Infranchissable : Interdit
Facile : Mvt (+) [Speed]
Caché : Bloque la LdV
Couvert : Courage (+) contre tirs
Hauteur : Melee (+)
Protégé : Courage (+) contre Combats

Etat des unités

Désordre : Courage (-)
Usée : Melee (-) , Tir (-)
De Flanc : Melee (-) , Courage (-)
Discipline (-) sur réaction

Combat

Combat : (tout type)
Melee #D6 = Cible Défense

Résistance aux dommages :
Courage #D6 = Cible 5+

Si une unité n'obtient aucune réussite au test de résistance, elle est mise en désordre. Si en plus elle est vaincue, elle part en retraite (double mvt dos à l'ennemi).

Le vainqueur est celui qui provoque le plus de dommages.
Le vaincu se replie de 3".
En cas d'égalité, c'est l'unité chargée qui doit replier.
Si le vaincu est rompu (rupture avec échec du test), le vainqueur peut avancer de 3" devant lui.

Sale Guerre

Si des unités avec piques sont en égalité, un des joueurs peut déclarer Sale Guerre pour induire un nouveau combat (cf p27)

Rupture d'une unité

Une unité est en rupture quand elle reçoit plus de dommages que son chiffre de stamina. Les points excédant la stamina sont les points de rupture et l'unité doit pratiquer un Test :

Test de Rupture
Discipline # D6 = Cible 6

Obtenir autant de 6 que de points de Rupture !
Si ce test échoue, l'unité est détruite.