

Cercios

La Guerre de la Ligue d'Augsbourg
La Guerre de Succession d'Espagne



JL.BERNARD
Les Vieux de la Vieille
V1 - 10/2019

Introduction



Ce livret a pour but d'adapter les règles de Tercio à la période de 1690 à 1720 environ.

Cette période recouvre en particulier les conflits de la Ligue d'Augsbourg (ou guerre de neuf ans) et ceux de la Guerre de Succession d'Espagne.

Lorsque les règles du livret original (y compris Kingdoms) s'appliquent nous renverrons à ces ouvrages.

Tercios est un jeu de guerre à grande échelle, sachant que chaque unité représente des formations importantes comptant souvent plus de centaines 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.

Nous ne refaisons pas ici d'exposé sur les tenants et aboutissants, pas plus que l'historique de ces conflits.

Les joueurs intéressés pourront se reporter aux divers ouvrages consacrés sur le sujet.

D'autres ont été adaptés ou enrichis.

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



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

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.

La Troupe se distingue en 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
Bataillons d'infanterie	12	6
	12	4
Cavalerie	8	4
Cavalerie dense	8	8
Compagnie	8	4
Artillerie	4	4

Le nombre de figurines sur chaque base est laissé libre. Les joueurs peuvent choisir comment composer leurs unités.

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.

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 efficace 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

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.



Endurance : L'endurance ou maximum de marqueurs dommages (notés **Dm**) [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 similaires 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

Comme Tercio, on utilise 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 son endurance. Dans ces conditions l'unité subit un malus (-) à ses valeurs de combat et de tirs.

OPTION : considérer une unité usée dès qu'elle a 2Dm, pour favoriser la mise en test plus fréquente au regard des pertes subies.

En désordre : Certains événements 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.



Autres éléments

En dehors des éléments déjà mentionnés, les joueurs devront se doter de **cartes ou pions Ordre** (voir règles de base), 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. (Mêmes règles que **Tercio**).



Initiative

Mêmes règles que **Tercio**.



L'Activation

Mêmes règles que **Tercio**.



Ordres

Mêmes règles que **Tercio**.

Sur l'ordre «En Avant» (Run), l'unité doit au moins avancer de son mouvement normal.



Réactions

Mêmes règles que **Tercio**.



Le Mouvement

Mêmes règles que **Tercio**.



Les tirs

Mêmes règles que **Tercio**.



Les combats

Mêmes règles que **Tercio**.

OPTION : Les unités prises de revers ont Courage (- -).

Les Troupes



Après la Guerre de Trente ans, et plus précisément à partir de 1680, la plupart des troupes à pied sont progressivement armées du fusil à silex. Le mousquet perdure toutefois en forte proportion dans l'infanterie et disparaît réellement entre 1700 et 1703 selon les Nations, la France étant la dernière à s'en équiper complètement.

Progressivement jusqu'en 1702, la pique disparaît des champs de bataille à la faveur de la baïonnette. Les compagnies la conservant après cette date sont plus anecdotiques et généralement constituent des troupes de garnison à cette époque. (A Part les gardes suisses en France et des troupes espagnoles).

Avant cette date, on retrouve encore des piquiers dans la plupart des armées de la Ligue d'Augsbourg.

Les grenadiers de l'infanterie constituent plus une troupe d'élite que des combattants réellement spécialisés dans le maniement de la grenade, et sont regroupés sous forme de compagnies au sein d'un bataillon de fantassins ou dans un même bataillon. En matière de tactique, et si les «enfants perdus» disparaissent de l'armée après la Ligue d'Augsbourg, c'est souvent à eux que ce rôle va être confié, avec les dragons à pieds, pour investir des terrains difficiles ou des villages et débusquer l'ennemi. Compte tenu de la puissance de feu en constante évolution durant la période, les compagnies tirillant en avant des bataillons sont tactiquement très rares après 1698.

La cavalerie est essentiellement composée de cuirassiers et chevaux légers.

En France, maints rappels furent faits aux cadres de régiments de cavalerie à ce titre : beaucoup préférant le choc sur des charges rapides, la cuirasse va être abandonnée après 1698, sauf dans certains corps (cuirassiers du Roi).

Dans les Provinces-Unies aussi, la cuirasse sera le plus souvent portée seulement par les officiers ou quelques rares régiments.

Les dragons constituent toujours une infanterie montée mais vont peu à peu être utilisés comme de la cavalerie «normale» dans les années qui suivent. La cavalerie légère est constituée de hussards qui n'apparaissent qu'en faible nombre et du côté Bavaurois, Français et Autrichien.

C'est plus sous le règne de Frédéric le Grand qu'ils seront réellement utilisés.

L'artillerie est à peine plus efficace que sous la Guerre de Trente ans et divers calibres de pièces existent exprimant dès la fin du XVIIème siècle le poids du projectile, plutôt que son calibre.





Types d'unités



L'infanterie

Le fantassin est équipé du fusil à pierre (assez tardivement en France) ou du mousquet, d'une épée, et de 4 grenades pour les grenadiers. Pour la période de 1690 à 1702, on pourra trouver des bataillons contenant des piquiers.

Parmi les unités d'infanterie, on distingue les bataillons, les compagnies et les corps francs.



Un **bataillon** est une unité d'infanterie qui inclut des fusiliers et des grenadiers, voire des piquiers. On pourra voir des bataillons uniquement constitués de grenadiers.



Une **compagnie** ou un **corps franc** 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, on les prévoit ici pour plus de diversités dans le jeu.

Les Corps francs représentent des troupes légères de harcèlement tels que les fusiliers de montagne ou les miquelets.

Pendant la Ligue d'Augsbourg l'emploi d'enfants perdus persiste et pourra être représenté ici par des compagnies dédiées.

Enfants Perdus et Corps Francs: Ces unités ont implicitement les règles Tirailleurs, Dispersion, Harcèlement, Arc de tir étendu et Léger.

Battues au corps à corps, elles sont détruites.

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

Léger : 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 : Ces unités combattent aussi bien en terrain difficile 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.

Élite : 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.



La cavalerie

Le cavalier est équipé d'une carabine ou d'un mousqueton, d'un sabre, deux pistolets et éventuellement d'une cuirasse ou demie cuirasse suivant son type. Les dragons à cheval sont équipés comme l'infanterie.

En dépit de la prédominance du feu de l'infanterie, la cavalerie avait un rôle crucial dans la bataille. Son utilisation la plus courante était surtout de neutraliser la cavalerie adverse et d'achever l'infanterie usée par les tirs et les combats. Elle était ainsi 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.

Poursuite [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.

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

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 dételé, 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.

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.



Autres Règles Spéciales

Brigade : Les unités sont organisées en Brigade et peuvent agir simultanément.

Toutes les unités ont donc la règle brigade du jeu de base.

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.

«**A prest**» : Ces unités privilégient le combat à l'arme blanche au détriment du feu quand elles le peuvent. Les unités usées avec un ordre assaut ont une discipline(+) pour leur test d'ordre y compris en réaction. Elles ont Courage (+) et Mêlée(+) au choc.

Feu nourri : Cette règle est réservée à l'infanterie équipée de fusils et concerne le plus souvent les unités anglaises ou des Provinces-Unies, réputées pour leur puissance de feu, après 1700. Le tir de ces unités n'est pas réduit avec l'Ordre «Prêt» et est bonifié (+) avec l'ordre «Feu» non cumulable avec le (+) en réaction de cet ordre.

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.

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 béné-

ficient 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.

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].

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.

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 petite base 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 sauf s'ils sont équipés de mousqueton ou de carabines. 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 à pied et les chevaux sont éliminés du jeu.

Si le test est réussi, la remonte est «gratuite» et l'unité retraitée 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.



Armes de Choc

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.

Piques : Pendant la guerre de la Ligue d'Augsbourg, la pique reste présente dans la plupart des unités d'infanterie dans une proportion de 1/3 de piquiers pour 2/3 de mousquetiers.

Une unité équipée de piques bénéficie d'un bonus + à sa valeur Mêlée contre la cavalerie, tant qu'elle est n'est pas en désordre.

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].

Lances : Les unités dotées de cette arme détruisent automatiquement TOUTE unité obligée de faire une retraite.



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 «Grenades» 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 Tir

Ces armes vont du pistolet au canon lourd en passant par les carabines ou les fusils.

Chacune a une portée spécifique et peut inclure une règle qui lui est propre.

Pistolets : Les cavaliers pouvaient tirer au pistolet avant de recevoir une charge. Les unités tirant au pistolet ne subissent pas le malus à leur tir lié à l'ordre «Prêt», comme le subissent les autres armes.

Mousquet : Progressivement remplacé par le fusil à pierre, il est présent dans la première moitié de la période (1690 à 1702 environ). Tire à 12".

Mousqueton : Plus léger que le fusil, sa portée efficace était aussi plus courte : 10 pouces dans le jeu.

Sur les dragons, permet le tir à cheval.

Carabine : c'est une arme à âme rayée. Elle porte normalement plus loin que le fusil mais nous conservons dans le jeu une portée efficace de 12".

Sur les dragons, permet le tir à cheval.

Fusil : portée 12". Sa cadence de tir est supérieure au mousquet grâce à son système de chargement et de mise à feu. Progressivement aussi, il permet en outre d'y fixer une baïonnette sans empêcher le tir.

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.

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.



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», comme dans la règle de base.

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

Voir règle de base.



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 «épuisé» [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

Voir règles de base.



Actions de commandement

Voir règles de base.



Commandant épuisé

Voir règles de base.



Vertus & traits

Voir règles de base.



L'Armée



Nous utilisons le système de points de tercios pour créer des armées.

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

Divers belligérants ont pris une part importante à ces conflits. Ils sont identifiés chacun par une icône (tous ne sont pas encore développés ici) :

-  Saint Empire, états allemands
-  Angleterre
-  Provinces-Unies
-  Portugal
-  Suède
-  Ecosse
-  Irlande
-  France
-  Espagne
-  Bavière
-  Danemark
-  Turquie
-  Savoie
-  Jacobites
-  Russie



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 d'une armée.

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.

L'armée est organisée en «brigades» d'infanterie ou de cavalerie, chacune d'elles comportant un nombre minimal de bataillons ou de régiments.

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.

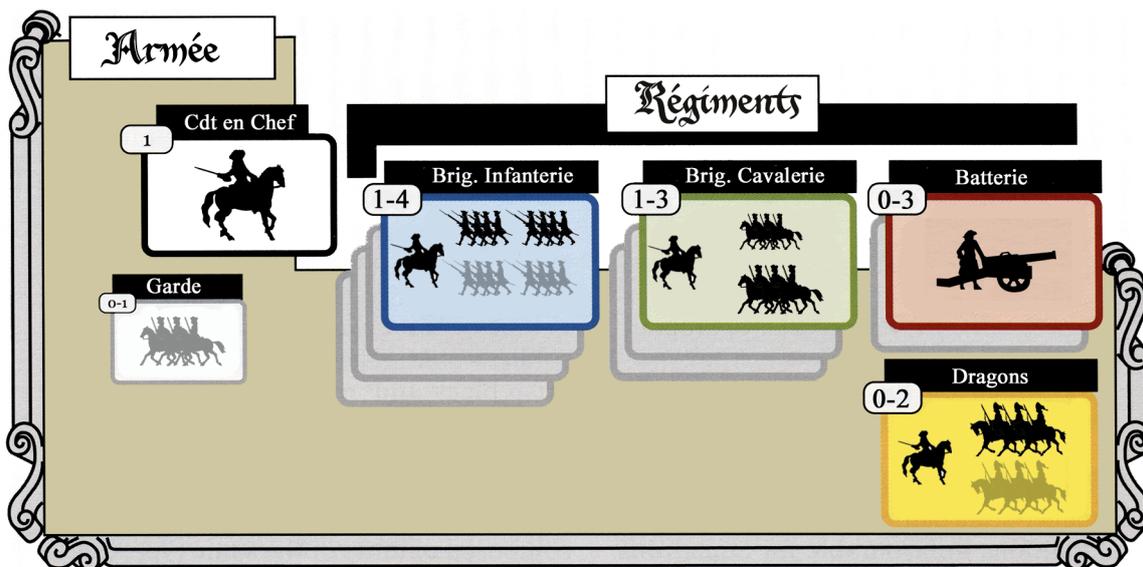
Les unités en gris sont optionnelles tandis que les autres sont obligatoires.

Toutes les brigades, mis à part l'artillerie, doivent disposer de leur propre commandant ou mestre de camp.

Quand il est précisé qu'une brigade doit être composée d'unités de même type, cela ne signifie pas que vous ne pouvez pas faire des choix.

Par exemple, parmi trois bataillons (même type) vous pouvez fort bien prendre une option vétéran sur l'un d'eux.





Obligatoire : Un Commandant en Chef et une Brigade d'infanterie et de cavalerie.

Options :

Une unité d'élite, jusqu'à 4 Brigades d'Infanterie, jusqu'à 3 brigades de Cavalerie, jusqu'à 3 Batteries, deux régiments de dragons.



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

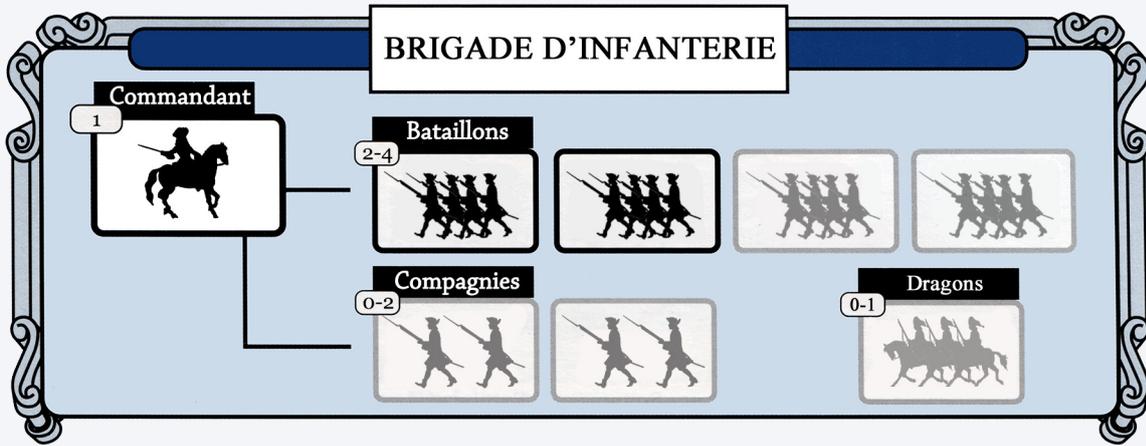


Garde

Possible : Gardes, Maison du Roi à pied ou à cheval etc...

Élite =+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 et un régiment de dragons.

Contraintes : Les bataillons doivent être de la même Nation au sein d'une même brigade sauf si mercenaires, et du même type : garde ou réguliers. Les bataillons irréguliers (Milices, levées...) peuvent être mixés avec les réguliers.

Les Compagnies peuvent être des grenadiers ou dragons à pieds, des enfants perdus si l'on joue la Guerre de la Ligue (avant 1698).

Un **bataillon** de grenadiers peut prendre place dans une brigade si au moins deux bataillons «normaux» y sont déjà recrutés et uniquement pour la Guerre de Succession d'Espagne.

Note : la brigade est limitée ici à 4 bataillons, même si historiquement elle pouvait être plus importante, pour garder l'activation intercalée a minima, avec la règle Brigade les activant à la suite.



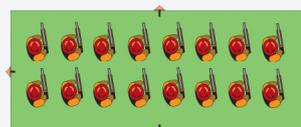
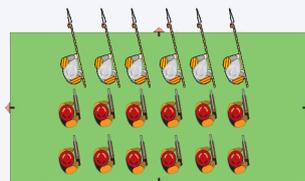
Commandant (Mestre de Camp)

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



Infanterie (bataillon)



Les 2 types de bataillons du jeu : à gauche avec piquiers (bataillon mixte, 12 cm x 6cm) et, à droite sans piquiers (1700, 1702, 12 cm x 4cm). On pourra sur ce dernier faire figurer des grenadiers pour illustrer leurs compagnies présentes dans certaines Nations.



Bataillon Sixte		Valeurs		Défense		ARMEMENT
	Mouvement	4		Vs Infanterie	4	Piques Mousquets
	Mêlée	3		Vs Cavalerie	5	RÈGLES
	Tir	3		Vs Salves	4	Brigade
	Discipline	4		Vs Boulets	4	
	Courage	4				
	Endurance	3				

OPTIONS

Vétérans, discipline 5.....	+10 pts
Garde, discipline 5 et élite.....	+15 pts
GA PA Suédois., Règle A prest., Courage 5 au choc et Mêlée 4.....	+15 pts
Mercenaires	-5 pts
Irréguliers, Discipline 3	-10pts

**Points
110**

Le bataillon ci-dessus est l'unité type pour toute l'infanterie non réformée de 1690 à 1700 environ. Il hérite encore de l'infanterie de la Guerre de Trente ans avec généralement une proportion de 1/3 piquiers et de 2/3 de mousquetaires ou mousquetaires.

L'arquebuse a disparu au profit du mousquet et le fusil à pierre ne va faire son apparition que progressivement dans les armées anglaises et des Provinces Unies, tardivement en France.

Le bataillon évoluera ensuite avec l'abandon de la pique et l'introduction des compagnies de grenadiers et du fusil à pierre.

Généralement, ce bataillon est celui de la Guerre de la Ligue d'Augsbourg.

On réservera l'option Gardes aux unités du même nom dans les différentes Nations ou celles de la maison du Roi en France. Les vétérans pourraient être les «vieux» régiments français par exemple.

Les unités irrégulières pourraient être les grenzers autrichiens, des milices françaises, les miquelets ou fusileiros espagnols organisés en bataillons.



Angleterre : Les premiers régiments à abandonner graduellement la pique sont ceux de la garde dès 1686. On considère qu'à peu près toute la ligne est équipée de baïonnettes en 1700. La Garde comporte 3 régiments.(1st, Scots et Coldstream).



France : Les régiments français abandonnent officiellement la pique en 1699, mais plus vraisemblablement pour partie jusqu'en 1703. Les régiments suisses, les milices provinciales, locales la conservent. Les vétérans peuvent être les vieux corps, la Garde étant la Maison du Roi.



Provinces unies : On considère qu'à peu près toutes les unités sont équipées de baïonnettes en 1700. La province de Hollande aligne un seul régiment de gardes. A l'envie, on pourra monter certains régiments en vétérans selon les provinces.



Espagne : L'infanterie est composée de 1/3 piquiers pour 2/3 de mousquetaires, pendant la Ligue d'Augsbourg. Les grenadiers sont introduits progressivement. 5 tercios «viejos» de l'armée de Catalogne peuvent être vétérans ou garde sur cette période, 7 espagnols et 3 italiens dans l'armée des Flandres, à l'exception des tercios wallons. Après 1698, aucune unité n'est vétéran, ni Garde.



Russie et Suède : ce modèle peut être utilisé pour les bataillons de ces deux nations de la Grande Guerre du Nord. On pourra, pour la Russie, utiliser le modèle de Strelets de «Kingdoms» équipés de mousquets.





Bataillon de Fusiliers		Valeurs	Défense	ARMEMENT	
	Mouvement	5	Vs Infanterie	4	Fusils
	Mêlée	3	Vs Cavalerie	4	RÈGLES
	Tir	4	Vs Salves	4	
	Discipline	4	Vs Boulets	4	
	Courage	4			
	Endurance	3			

OPTIONS

Vétéran, discipline 5.....	+10 pts
Tir fourni (sauf mousquets).....	+15 pts
Règle A prest: Courage 5 au choc et Mêlée 4.....	+15 pts
Mousquets, tir 3.....	-10 pts
Mercenaires	-5 pts
Irréguliers, Discipline 3, Tir 3.....	-10pts

Points
115

Ce bataillon est applicable à la plupart des Nations pour la Guerre de Succession d'Espagne.

La pique a disparu sauf sur certaines unités Espagnoles ou sur les Suisses en France. Le Fusil à pierre s'est généralisé, un peu plus tardivement en France (1703). On pourra alors choisir l'option mousquet pour représenter ce retard en début de conflit.

Nous n'avons pas appliqué ici la règle «grenades» compte tenu de la faible proportion de grenadiers dans le bataillon, ceux-ci étant parfois regroupés dans un bataillon dédié (voir ci-après).

L'option vétéran pourra être appliquée à la Garde Espagnole sachant que cette armée est dans un état très inférieur au début de la Guerre de Succession d'Espagne, l'essentiel des troupes régulières pouvant être considérées comme «irrégulières» à ce titre pour cette Nation.

La règle «A prest» est une option pour la France ou assimilé (ou Tactique GA PA suédoise) sauf Angleterre et Provinces Unies qui privilégient le feu.



Option tir fourni sur infanterie anglaise et Provinces unies seulement et avec fusils. Voir bataillons de Garde.



Option Mousquets sur la moitié des bataillons français jusqu'en 1703. Irréguliers = Milices provinciales etc...Vétérans = Vieux corps (Picardie, Navarre, Piémont, Champagne, Normandie). Maison du Roi = Voir bataillons de Garde.



La Garde espagnole est vétéran, les autres troupes irrégulières en 1698.



Saxe : Ce modèle peut être utilisé pour les Saxons engagés dans la Grande Guerre du Nord.



Danemark : Ce modèle peut être utilisé pour les troupes de la Guerre de Succession d'Espagne et celles de la Grande Guerre du Nord



Bataillon de Grenadiers		Valeurs	Défense	ARMEMENT
	Mouvement	4	Vs Infanterie	Fusils Grenades
	Mêlée	3	Vs Cavalerie	RÈGLES Brigade Grenades Élite
	Tir	4	Vs Salves	
	Discipline	5	Vs Boulets	
	Courage	4		
	Endurance	3		

OPTIONS Tir fourni.....+10 pts
Règle A prest: Courage 5 au choc et Mêlée 4.....+15 pts

Points 130

Cette unité correspond aux compagnies de grenadiers de divers bataillons d'infanterie regroupées en un bataillon. Ces combattants d'élite disposaient généralement de 4 grenades et du fusil à pierre.

On veillera à ne disposer dans chaque armée que d'un bataillon de ce type pour 2 ou 3 bataillons «normaux».

Ce bataillon pourra participer d'une même brigade constituée de bataillons réguliers (2 à 3).



Option tir fourni sur infanterie anglaise et Provinces unies seulement.



Les régiments allemands, catalans, suisses au service de la France, irlandais et portugais n'ont pas de grenadiers.



Danemark : Corps des grenadiers créé en 1701.



Bataillon de Gardes		Valeurs		Défense		ARMEMENT
	Mouvement	4		Vs Infanterie	5	Fusils
	Mêlée	4		Vs Cavalerie	4	RÈGLES Brigade Élite
	Tir	4		Vs Salves	4	
	Discipline	5		Vs Boulets	4	
	Courage	4				
	Endurance	3				
OPTIONS Tir fourni.....+10 pts Règle A prest: Courage 5 au choc et Mêlée 4.....+15 pts						
						Points 140

Nous distinguons ici, le bataillon d'infanterie de la Garde de diverses Nations. Ce modèle est à utiliser pour représenter diverses troupes d'élite durant **la Guerre de Succession d'Espagne** si on le désire. Pour la France, il peut représenter diverses troupes à pied de la Maison du Roi, les Gardes Françaises par exemple.

Ce modèle ne s'applique pas à l'Espagne, après 1690 : on raisonnera la garde en «régulier» pour cette Nation.



Option tir fourni pour l'infanterie anglaise et des Provinces Unies seulement. Il y a 3 régiments de Gardes en Angleterre, 1 seul en Hollande. Règle A prest interdite.



Maison du Roi en France. Règle A prest possible.



Régiments de Garde des états allemands : Prusse : Leibgard , fusiliers gardes . On peut citer divers leib regiments pour Cologne, Hanovre, hessen kassel etc...



Dragons à cheval		Valeurs	Défense	ARMEMENT	
	Mouvement	8	Vs Infanterie	4	Mousquets
	Mêlée	3	Vs Cavalerie	3	RÈGLES Brigade Léger
	Tir	0	Vs Salves	4	
	Discipline	3	Vs Boulets	4	
	Courage	2			
	Endurance	2			
OPTIONS					
Vétéran, Discipline 4.....+10 pts					
Petite, Endurance et Mêlée 2.....+10 pts					
Mousqueton : Tir 2 à cheval.....+10 pts					
Avant Garde.....+5 pts					
				Points 70	



Dragons à pied		Valeurs	Défense	ARMEMENT	
	Mouvement	4	Vs Infanterie	5	
	Mêlée	4	Vs Cavalerie	5	RÈGLES Brigade Léger, Harcèlement, Dis- persion, Tirailleurs
	Tir	4	Vs Salves	4	
	Discipline	5	Vs Boulets	4	
	Courage	4			
	Endurance	3			
OPTIONS					
				Points	

Les Dragons constituent l'infanterie montée des armées de l'époque. D'abord en faible nombre dans certaines Nations, ils devinrent un corps à part entière avec une proportion significative pendant la Guerre de Succession d'Espagne. En France, ils seront organisés avec leur propre structure administrative et de commandement à part de l'infanterie et de la cavalerie, dès 1690. Sur accord entre joueurs, on pourra interdire l'emploi de dragons à pied pour certaines Nations,

comme l'Angleterre, ceux-ci étant progressivement utilisés comme des chevaux-légers ou mieux, leur donner alors les caractéristiques des chevaux-légers (fin Guerre de Succession d'Espagne). On pourra toutefois autoriser des compagnies de dragons (voir plus bas). Ceux, tardifs, équipés de mousqueton pourront tirer à cheval (1690).



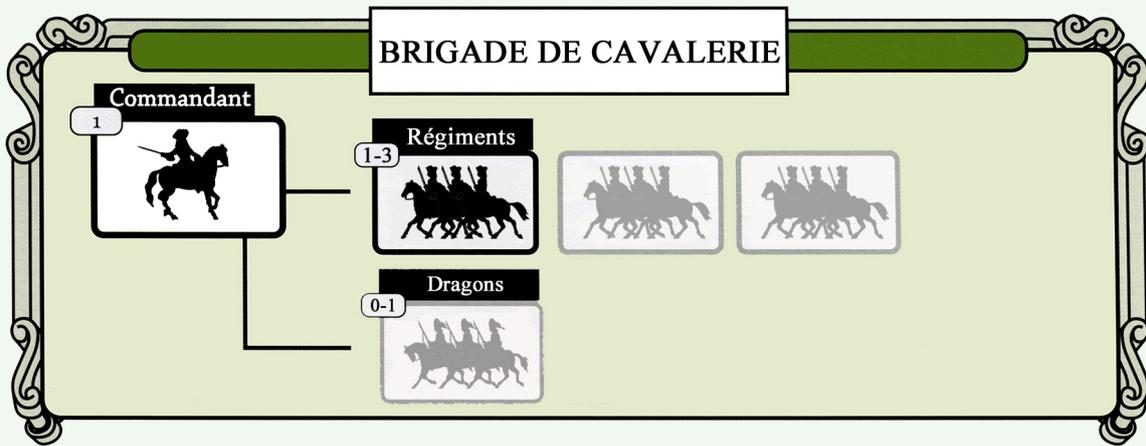
Corps Francs		Valeurs	Défense	ARMEMENT	
	Mouvement	5	Vs Infanterie	3	Fusils
	Mêlée	2	Vs Cavalerie	3	RÈGLES Brigade, Léger, Dispersion, harcèlement, Tirailleurs.
	Tir	3	Vs Salves	4	
	Discipline	3	Vs Boulets	4	
	Courage	3			
	Endurance	2			
OPTIONS Tirailleurs, Courage 2, règle tirailleurs et harcèlement.....30 pts Mal équipés, mousquets au lieu fusil.....-10 pts Mercenaires.....-5 pts					
Exemples : Miquelets, Fusiliers de Montagne, corps ou milices locales.					
				Points 60	



Cie. Dragons ou Fusiliers		Valeurs	Défense	ARMEMENT	
	Mouvement	5	Vs Infanterie	3	Fusils
	Mêlée	2	Vs Cavalerie	3	RÈGLES Brigade, Léger, Dispersion. Avant Garde
	Tir	3	Vs Salves	4	
	Discipline	3	Vs Boulets	4	
	Courage	4			
	Endurance	2			
OPTIONS Tirailleurs, Courage 3, règle tirailleurs et harcèlement.....30 pts Grenadiers, Discipline 4, règle Grenades.....20 pts Mal équipés, mousquets au lieu fusil.....-10 pts Mercenaires.....-5 pts					
				Points 60	



Enfants perdus		Valeurs	Défense	ARMEMENT	
	Mouvement	5	Vs Infanterie	3	Mousquets
	Mêlée	1	Vs Cavalerie	2	RÈGLES Brigade, Léger, Dispersion, harcèlement, Tirailleurs.
	Tir	2	Vs Salves	5	
	Discipline	3	Vs Boulets	5	
	Courage	4			
	Endurance	2			
OPTIONS Mercenaires.....-5 pts					
Début Ligue d'Augsbourg seulement					
				Points 50	



Obligatoire : Un Commandant et 1 régiment de cavalerie.

Options :

Jusqu'à 3 régiments de cavalerie.

Jusqu'à 1 régiment de dragons.

Contraintes :

Les unités de cavaliers doivent être soit des Gardes soit des réguliers. Des mercenaires ou irréguliers peuvent participer d'une même brigade de réguliers.



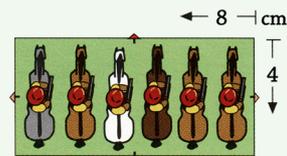
Commandant (Mestre de Camp)

Rang 0 à 4

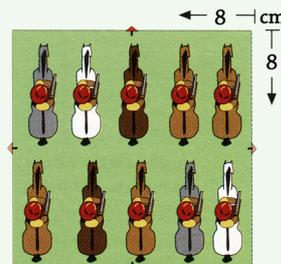
Rang	Vertus	Traits	Points
0	0	0	5
1	0	1	10
2	1	1	25
3	1	2	50
4	2	2	100



Cavalerie



Cavalerie



Cavalerie formation dense





Cuirassiers		Valeurs		Défense		ARMEMENT	
	Mouvement	7		Vs Infanterie	4	Pistolets Mousquetons	
	Mêlée	4		Vs Cavalerie	4	RÈGLES	
	Tir	3		Vs Salves	3	Brigade	
	Discipline	3		Vs Boulets	4		
	Courage	4					
	Endurance	3					

OPTIONS Vétéran, discipline 4.....+10 pts
 Brave, règle «A prest», mêlée 5.....+20pts
 Carabine.....+15pts
 Mercenaires.....-10 pts

Points
100

Les cuirassiers font partie de la cavalerie «lourde» sur la période.

L'unité décrite ici est utilisée pour les combattants portant effectivement la cuirasse, a contrario de la cavalerie «légère» mais de ligne. (Voir Chevaux-Légers).

Les derniers cuirassiers gardant la cuirasse au début de la Guerre de Succession d'Espagne sont en Autriche, Bavière, certains Danois, dans certains états italiens (cuirassiers Autanne papal), en Es-

pagne (Charles III). En France, seuls les cuirassiers du Roi la gardent.

Pour la Bavière, 2 régiments combattent auprès de l'Espagne lors de la Ligue d'Augsbourg, avec un régiment Impérial et un Wurtembourgeois.

L'Angleterre abandonne la cuirasse en 1698. La cavalerie suédoise est du modèle des chevaux-légers parfois avec demie cuirasses.

 : Danemark : 4 régiments en 1701.



Chevaux-Légers ou Horse		Valeurs	Défense	ARMEMENT	
	Mouvement	8	Vs Infanterie	4	Pistolets Mousquetons
	Mêlée	4	Vs Cavalerie	4	RÈGLES Brigade, Léger, Dispersion, Avant-garde, élite.
	Tir	3	Vs Salves	3	
	Discipline	3	Vs Boulets	4	
	Courage	3			
	Endurance	3			

OPTIONS Vétérán, discipline 4.....+10 pts
 Brave, règle «A prest», mêlée 5.....+20pts
 Carabine.....+15pts
 Mercenaires.....-10 pts

Points
90

Ce type fait référence à la cavalerie de choc sans cuirasse reprise en France sous le nom de cavalerie légère (par opposition aux cuirassiers) ou Chevaux-Légers. On parle de «Horse» dans les pays anglo-saxons. Elle est armée du mousqueton en France et de la carabine ailleurs. Les régiments Français ont des compagnies de cara-

biniers armés de la carabine, en faible nombre. Les grenadiers à cheval sont regroupés et assimilables à des «dragons» d'élite un peu comme les compagnies de mousquetaires du Roi. Ces précisions pour les joueurs désireux de les illustrer sur leur table de jeu.



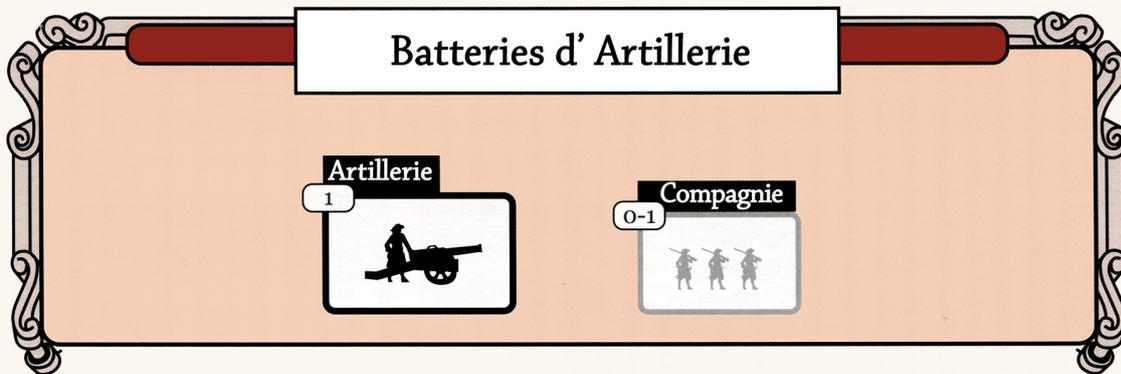
Hussards, cavalerie légère.		Valeurs	Défense	ARMEMENT	
	Mouvement	8	Vs Infanterie	4	Pistolets Mousquetons
	Mêlée	3	Vs Cavalerie	3	RÈGLES Brigade, Léger, Dispersion, Avant-garde, frénésie.
	Tir	2	Vs Salves	4	
	Discipline	2	Vs Boulets	5	
	Courage	3			
	Endurance	2			

OPTIONS Vétérán, discipline 3.....+10 pts
 Brave, règle «A prest», mêlée 4.....+20pts
 Carabine.....+15pts
 Mercenaires.....-10 pts

Points
60

Les hussards durant cette période sont relativement anecdotiques. On en trouve en France et en Bavière essentiellement, durant la Guerre de Succession d'Espagne.

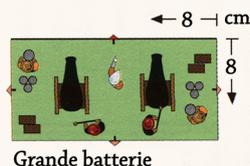
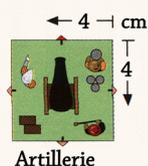
On pourra faire figurer de la cavalerie légère du côté impérial à travers d'unités croates ou autres durant la ligue d'Augsbourg.



Obligatoire : une unité d'artillerie.

Options :

1 Compagnie.



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.

Le plus souvent ces batteries étaient déployées dans des emplacements protégés et ne bougeaient que très rarement de ceux-ci durant la bataille.



Artillerie Légère		Valeurs	Défense	ARMEMENT	
	Mouvement	2/6	Vs Infanterie	3	Canon léger
	Mêlée	2	Vs Cavalerie	3	RÈGLES
	Tir	1	Vs Salves	5	
	Discipline	3	Vs Boulets	5	
	Courage	2			
	Endurance	1			
OPTIONS Vétéran : Discipline 4.....+5 pts Gde Batterie : Tir, endurance 2.....+35 pts Attelage.....+5 pts					
				Points 60	



Artillerie Moyenne		Valeurs	Défense	ARMEMENT	
	Mouvement	0/5	Vs Infanterie	3	Canon de campagne
	Mêlée	2	Vs Cavalerie	3	RÈGLES
	Tir	1	Vs Salves	5	
	Discipline	3	Vs Boulets	5	
	Courage	2			
	Endurance	1			
OPTIONS Vétéran : Discipline 4.....+5 pts Gde Batterie : Tir, endurance 2.....+35 pts Fortifiée :+10 pts Mortier :+5 pts Attelage.....+5 pts					
				Points 70	



Artillerie Lourde		Valeurs	Défense	ARMEMENT	
	Mouvement	0/4	Vs Infanterie	3	Canon lourd
	Mêlée	2	Vs Cavalerie	3	RÈGLES
	Tir	1	Vs Salves	5	
	Discipline	3	Vs Boulets	5	
	Courage	2			
	Endurance	1			
OPTIONS Vétéran : Discipline 4.....+5 pts Gde Batterie : Tir, endurance 2.....+35 pts Fortifiée :+10 pts Mortier :+5 pts Attelage.....+5 pts					
				Points 85	

Repères



Nous donnons ici quelques repères historiques sur les deux conflits, pour aider les joueurs à la constitution de diverses armées.



La Guerre de la Ligue d'Augsbourg

La Guerre se déroule de 1688 à 1697. Louis XIV est opposé à la plupart des princes européens.

Au-delà des opérations maritimes, la guerre terrestre se joue sur quatre fronts :

Dans le Palatinat d'abord où les troupes françaises pillent la région.

En Savoie suite au ralliement du Duc aux forces de la Ligue.

En Espagne (Catalogne) où Charles II rejoint la Ligue en 1690.

Dans les Pays-Bas espagnols contre Guillaume d'Orange.



La Guerre de Succession d'Espagne

Elle débute en 1702 et se termine en 1713.

Louis XIV allié à l'Espagne, la Bavière et Cologne.

La Grande Alliance est formée de l'Angleterre, l'Autriche, la Prusse, divers états allemands, les Provinces-Unies, le Portugal, le Duché de Savoie et les Espagnols de Catalogne.

Les armées

C'est au cours de ces conflits que l'on note une profonde mutation des armées européennes, mutation qui ne va pas s'opérer de la même façon selon les Nations en présence.

Les forces espagnoles conservent au niveau de leur infanterie un modèle réformé du Tercio de la guerre de trente ans, tandis que la plupart des autres nations vont soit directement abandonner les piquiers soit en amoindrir considérablement la proportion au profit des mousquetaires ou fusiliers.

Si la tactique emploie souvent encore des « enfants perdus » comme troupe de harcèlement, l'armement évolue au niveau des armes à feu. Progressivement les Anglais et les Hollandais se dotent de fusils à silex pour l'infanterie et la carabine pour les cavaliers. Cette dernière reste toutefois encore en proportion assez faible jusqu'en 1696. Du côté français, le fusil à silex sera vraiment généralisé vers 1703.

Pour le côté espagnol on pourra donc assimiler l'infanterie « originale » à des bataillons réformés (cf tercios) et les unités wallonnes ou « étrangères » à des bataillons mixtes.

Si l'on veut différencier les Nations on pourra, du côté anglais et Provinces Unies, doter certaines unités du fusil. Les Anglais vont très tôt abandonner la pique.



En 1690, l'armée française est réorganisée et l'infanterie abandonne progressivement la pique pour des compagnies de grenadiers.

Pour la Guerre de Succession d'Espagne, le modèle de l'infanterie est celui du bataillon sans piques illustré dans les pages précédentes.

On pourra concevoir des unités françaises dotées encore du mousquet pour exprimer le retard de l'adoption du fusil.

Au niveau des divers pays, c'est définitivement l'Espagne qui rentre dans ce conflit avec une armée déplorable.

L'armée espagnole de Philippe V contient un nombre important de régiments italiens, wallons ou irlandais.

Celle de Charles III, outre les régiments de Catalogne, d'Aragon, comporte certaines unités levées en Italie ou des levées de Catalogne à classer dans les irréguliers tels que les Miquelets ou Fusileiros.

Le rôle d'enfants perdus est abandonné durant la Ligue d'Augsbourg, mais des détachements de dragons, fusiliers ou grenadiers pouvaient ponctuellement assumer ce rôle pour prendre position dans des terrains difficiles, des habitations.

Au-delà de ces précisions, la plupart des armées comportent un nombre non négligeable de levées ou milices servant d'appoint de garnison ou parfois d'appui aux troupes «régulières».

En ce qui concerne la cavalerie, la France abandonne très tôt la cuirasse et adopte une cavalerie légère (de ligne) dotée peu à peu du mousqueton et comportant ensuite quelques compagnies de carabiniers.

Les impériaux et divers états allemands ou l'Espagne conservent des unités de cuirassiers. La Prusse l'abandonne assez tôt.

La cavalerie de ligne anglaise (Horse) ne comporte pas de cuirassiers après 1698, ainsi que la Suède durant la Grande Guerre du Nord, plus ou moins contemporaine.

À part de cette cavalerie «classique», l'infanterie montée représentée par les dragons va s'accroître considérablement par rapport à la Guerre de Trente ans.

Cet accroissement s'explique par ces conflits de conquête d'une part, nécessitant la sécurisation des territoires, et par la logistique d'autre part, imposant aux belligérants de sécuriser l'approvisionnement ou les opérations de fourrage.

En 1690, la France compte 33 régiments de dragons pour 112 régiments de chevaux-légers, soit un quart environ des effectifs montés.

Les dragons iront progressivement vers un emploi de plus en plus proche de la cavalerie normale.

Pour la Guerre de Succession d'Espagne, on peut considérer que la plupart des cavaleries de ligne sont dotées soit du mousqueton (France) soit de la carabine. Des cuirassiers perdurent en Autriche, en Bavière et à la marge sur certains corps d'élite. Les Hussards font leur apparition en France pour un temps (1692/97) et en Bavière (1701 puis 1702).

L'armée portugaise utilise l'organisation des tercios (modernisés) de l'Espagne de la fin du XVIIème siècle. Les piquiers sont réarmés du mousquet autour de 1703 et le régiment incorpore des grenadiers.

Il n'y a pas de régiments de la Garde.

La cavalerie est décrite comme une bande de vagabond tant l'uniforme ou l'habillement est disparate! Cette cavalerie comporte des dragons, cuirassiers ou lanciers, selon les sources.

