

PIKE & SHOTTE™



Battles with model soldiers in the 16th and 17th centuries

TRADUCTION EFFECTUÉE
POUR UNE UTILISATION
PERSONNELLE
DIFFUSION INTERDITE

CETTE TRADUCTION A ÉTÉ FAITE BÉNÉVOLEMENT PAR
L'ÉQUIPE DU FORUM HAIL CAESAR FRANCE, POUR NOUS
SOUTENIR VENEZ NOUS REJOINDRE SUR

<http://hailcaesarfrance.forumactif.org/>

PIKE & SHOTTE™

Écrit par :

Steve Morgan

Basé sur le jeu Black Powder par :

Rick Priestley et Jervis Johnson

Photographie : Barry Hilton, Warwick Kinrade, Mark Owen, Alan Perry, Michael Perry, Paul Sawyer, The club et Wargames Illustrated

Couverture et Artwork: Comte Peter Denis

Design & production : Mark Owens et Paul Sawyer

Édité : Andy Wheale et Duncan Macfarlane

Cartographie : : Sven Lugar

Remerciement à :

Richard Caldwell, Andrew Chesney, Alan Davies, Nick Eyre, Andy Fox, Robert Giglio, Kristen Hager, Bernhard Hennen, Barry Hilton, Adrian Howe, David Marshall, Daryl Nichols, Peter Rossetti, Ania Rutkowska, Konrad Sosinshi, Bob Talbot, Neil Tew, Tim Vincent, Wargames Illustrated, Andy Wheale, Darek Wyzozebski et Steve Yates.

Remerciement spécial à :

John Stallard, pour tout son soutien, expérience et sa grande collection..

Version française : Durgrim l'ancien

Traduction française : Eric Vermesse, Vincent Benard Nicolas Lamberti, Bernard Wilkin, Guillaume Kerckhofs, Galadriel Gliniel, Earlinger, Riton34140, Ludovic Bauve & Jacky Klinger.

Relecture : Cpt gulliver, Riton34140

Durgrim l'ancien, Nicolas Lamberti & Jean-jacques Chassaing.

Mise en page : Durgrim l'ancien



SOMMAIRE

Avant-propos	3	Unités quittant la table.....	37	Cavalerie chargeant des piquiers.....	67
L'âge de Pike & Shotte	4	Déplacer les unités.....	38	Engagements en combat.....	67
Les piétons.....	8	Ennemi à proximité.....	38	Résolution d'un combat.....	67
La cavalerie.....	12	Se déplacer à travers des unités adverses.....	38	L'attaque.....	68
L'ordonnance.....	15	Se déplacer à travers des unités amies.....	38	Le hérisson dans un corps à corps.....	69
Le jeu Pike & Shotte	16	Changement de formation.....	39	Soutien.....	70
Comment sont organisés les règles.....	16	Hérissons.....	39	Jet de sauvegarde de moral.....	71
Le matériel nécessaire pour jouer.....	17	Déplacer l'artillerie attelée.....	39	Les pertes.....	71
Le changement de formation.....	18	Déplacer l'artillerie avec l'équipage.....	39	Résultats des combats.....	71
L'armée	18	Unités sans formation.....	39	Après les combats.....	72
Organiser les figurines.....	19	Déplacer les commandants.....	39	Unités vaincues.....	72
L'unité.....	20	Décor	40	Égalités.....	72
Bataillons et commandants de bataillons.....	20	Le Tir	44	Unités victorieuses.....	72
Le général.....	20	Qui peut attaquer à distance ?.....	44	Revenir au combat.....	72
Type de troupes.....	21	Quand tirer ?.....	44	Reculé.....	73
Qualités de combat.....	22	Visibilité.....	44	Percée.....	73
Le meneur d'unité.....	23	La portée.....	45	Occupation d'un bâtiment.....	73
Taille des unités.....	23	Mesure des distances.....	45	Test de panique & unités ébranlées	74
Marqueurs de pertes.....	23	Choisir une cible.....	46	Test suite au tirs.....	74
Socages pour les figurines.....	24	Unités qui ne sont pas des cibles nettes.....	47	Test suite à un tir à bout portant.....	74
Socages pour les commandants.....	20	Sauvegarde de moral.....	48	Test des unités vaincues au Combat.....	74
Formations	26	Les pertes.....	49	Test des unités ayant livré une égalité.....	75
Changement de formation.....	28	Unités ébranlées.....	49	Test des unités en soutien.....	75
Front, flanc et arrière.....	28	Désordre.....	50	Le test de panique.....	75
Artillerie.....	28	Autres règles concernant le tir.....	50	Unités en repli.....	77
Bataillons.....	28	Tir sur une formation hérisson.....	50	Unités qui tiennent la position.....	77
Formations tactiques de bataillon.....	28	Colonnes.....	50	Cavalerie vaincue.....	77
Les règles du jeu	30	Tirs & Tirailleurs.....	51	Unités ébranlées.....	77
Préparation du jeu.....	30	Tir en enfilade.....	52	Victoire & Défaite	78
Séquence de jeu.....	30	Tir à bout portant.....	52	Moral d'un bataillon.....	78
Mesurer les distances.....	30	Canonnade à bout portant.....	53	Unités d'un bataillon brisé.....	78
Apprendre les règles.....	31	Tir de Cavalier à bout portant.....	53	Moral de l'armée.....	78
Un principe important.....	31	Tir d'opportunité.....	53	Gagnants et perdants.....	79
Commandement.....	31	Artillerie.....	54	Les objectifs.....	79
Ordres.....	31	Le problème des gros canons.....	56	Résumé.....	79
Test d'ordre.....	32	Les pétards.....	56	Règles avancées	80
Commandants, unités et ordres.....	32	Les mortiers.....	56	Formation hérisson.....	80
Le commandement	32	Le combat au corps à corps	58	Combat dans un bâtiment.....	82
Ordres de charge.....	33	Comment fonctionne		Dragons.....	83
Ordres de bataillon.....	33	le corps-à-corps ?.....	58	Généraux & autres commandants	84
Modificateurs de commandement.....	34	Chargez !.....	58	Figurines de commandants.....	84
Bourdes.....	34	Déclarer votre intention de charger.....	59	Vulnérabilité des commandants.....	84
Ordres d'initiative.....	35	Troupe n'ayant pas le droit de charger.....	59	Commandants attachés aux unités.....	85
Valeurs de commandement aléatoires.....	35	Mesure de la distance de charge.....	59	Bonus d'attaque des commandants.....	85
Tableau de bourdes.....	35	Positionner l'unité en charge.....	58	Une sélection de règles utiles	86
Mouvements gratuits.....	36	Combien d'unités peuvent entrer		Les guerres italiennes	94
Ordre "Suivez-moi !"	36	en contact.....	61	Liste d'armée Impériale.....	98
Ordre "Ralliement !"	36	Charger plus d'une cible.....	62	Liste d'armée Française.....	101
Ordres aux unités engagées.....	37	Unités en charge et unités en soutien.....	62	Bataille de Pavia.....	104
Ordres aux unités hors-table.....	37	Tirailleurs & la charge.....	63	Appendices	172
Ordres et unités désorganisées.....	37	Réponse à la charge.....	64		
Hordes & Changement de formation obligatoires.....	37	La volte-face.....	65		
		Le hérisson comme réaction à une charge.....	65		
		L'esquive.....	66		
		La contre-charge de la cavalerie.....	66		

AVANT PROPOS



J'ai le sentiment que la meilleure façon de débiter ce livre est d'en expliquer les objectifs. J'espère que les gens possédant un quelconque intérêt dans la période de "Pike and shotte", qu'il soit développé de longue date ou nouvellement acquis, feuilleteront ces pages et en ressortiront divertis, intrigués ou même suffisamment motivés pour installer quelques figurines sur une table et faire une partie entre amis. Si ce livre atteint ces trois objectifs, alors cela aura été, sans nul doute, une grande réussite.

Le livre entre vos mains est basé sur le "Black Powder" de Rick Priestley; les mécaniques de jeux sont identiques ainsi que je l'espère le ton général du livre. "Pike and shotte" vise avant tout à être un divertissement, comme Rick l'aurait dit de manière plus éloquente.

A sa genèse ce projet devait être un supplément de "Black Powder", or il apparut rapidement que trop de choses auraient été omises s'il n'avait pas été traité comme un livre de règles à part entière. Par dessus tout, un facteur a longtemps dominé mes pensées alors que je travaillais dans les bureaux de Warlord Games. Le fait que cette période me passionnait tout particulièrement et que je voulais y être le plus fidèle possible. Alors certes, les délais nous ont valu quelques cheveux gris et beaucoup de grincements de dents mais finalement nous y voilà.

Le vieil adage qui dit : "on ne répare pas une chose qui fonctionne" semble tout particulièrement approprié ici puisque beaucoup de règles qui font le coeur de "Black Powder" ont été conservées dans ce volume. Cependant, beaucoup d'aspects de la manière de conduire la guerre entre 1500 et 1700 méritent réellement leur propres règles si l'on veut ressentir cette période sur les tables de jeux.

Aujourd'hui, il y a beaucoup de courant de pensées divergents sur la localisation exacte de la période de "Pike and shotte" d'un point de vue chronologique. Pour les besoins de ce volume nous avons étudié la période allant de 1500 à 1700 et nous nous sommes concentrés sur l'Europe. Alors je comprends que certains d'entre vous en lisant cela me reprochent de ne pas avoir inclus les campagnes turques du début du 16ème siècle. Et beaucoup d'amateurs d'histoires seront alertés par le fait que la pique était encore utilisée par les Suédois lors de la grande guerre du Nord, jusque dans la seconde décennie du 18ème siècle. Mon raisonnement est relativement simple; je n'ai pour ces guerres ni connaissances ni intérêt, il semble donc plus juste qu'elles soient couvertes plus tard par quelqu'un qui soit pourvu des deux.

Nombre d'entre vous, pourraient désapprouver ma traduction en règles de la formation du "hérissin" contre les cavaliers ou de la manière d'opérer des dragons sur les champs de bataille du 17ème siècle. Si c'est le cas, vous êtes libres d'effectuer pour vos parties tous les changements nécessaires à une utilisation pratique et amusante de ce livre. Je vous promets de ne pas vous envoyer la "police des règles" devant votre porte au petit matin.

Alors que vous vous imaginiez dans le rôle d'un Wallenstein, d'un Cromwell ou même d'un capitaine mercenaire menant ses lansquenets à la guerre, préparez vos troupes et tenez vous prêt à combattre.

Dédiacé à mes enfants, Siân et Liam Morgan.

L'AGE DE PIKE AND SHOTTE

1500-1700

Divergences et effusions de sang

Les 16ème et 17ème siècles furent pour l'Europe près de 200 ans de conflits quasi ininterrompus. Bien que ce livre se concentre sur cinq guerres majeures, ces dernières se déroulèrent sur une toile de fond de grands bouleversements, de campagnes militaires plus modestes, de changements dynastiques et de progrès humains à de nombreux niveaux (*).

La Renaissance, qui débuta en Italie, s'est propagée au reste de l'Europe au tournant du 16ème siècle. Cette période fut décrite comme le grand tournant entre les mondes médiévaux et modernes, une époque marquée par l'émergence de nouveaux mouvements politiques, sociaux, religieux et culturels. La cohésion de la chrétienté catholique fut disloquée par la Réforme tandis que les identités nationales commençaient à s'affirmer sous la pression expansionniste de l'empire Ottoman.

L'Espagne et le Portugal étaient à l'avant garde de la création de nouveaux empires sur le Nouveau Monde, établissant des routes de commerce mondiales et apportant leur civilisation à de nouveaux, mais souvent horriblement exploités, sujets. Alors que les rumeurs de villes entièrement construites en or revenaient vers le Vieux Monde, d'autres puissances réclamèrent une part du butin. Tout cet or devait bien être utilisé à quelque chose. Financer de nouvelles armées pour gagner la suprématie européenne semblait un bon commencement...

La Réforme

La religion a souvent servi de catalyseur pour mobiliser les masses et commencer les guerres dites « justes ». La Réforme protestante, menée par Martin Luther et John Calvin, a conduit de nombreuses personnes à s'éloigner des enseignements institutionnalisés de l'Eglise Catholique.

Les murs d'une ville sont pris d'assaut pendant les guerres civiles anglaises



(*) Pour les lecteurs les plus perspicaces, les bières en bouteille ont été produites pour la première fois à Londres en 1568. Un grand progrès !



Arquebusiers impériaux



L'épicentre de ce mouvement se situa dans les états allemands et se propagea progressivement au reste de l'Europe. L'empire des Habsbourg fut le premier touché, beaucoup de ses provinces et états réclamèrent la liberté de culte (religion), causant par là même la dislocation de l'empire. Craignant d'être éclipsée, la Papauté encouragea la contre-réforme afin de rétablir la situation qui prévalait au « bon vieux temps ».

Voyant les ennuis des Habsbourg, en particulier le fait qu'ils étaient également occupés par la menace Ottomane sur leurs frontières du sud-est, les autres puissances dynastiques, France et Espagne en tête, bougèrent afin de tirer avantage de la situation. La foi protestante se propagea par la Suisse de l'Allemagne à la France, ou les protestants huguenots furent bientôt prêts à semer le trouble. L'Angleterre s'apprêtait également à quitter l'Eglise catholique en créant une Eglise protestante –en réalité la conversion anglaise doit presque plus à l'incapacité de Henry VIII « a garder sa braguette fermée » qu'à un quelconque message du très-haut. Ce que tous ces changements dévoilèrent, c'est que les conflits européens du 17ème siècle furent pervertis par des persécutions religieuses et autres exactions pourtant plus caractéristiques de la barbarie régnant aux époques précédentes.

Technologie

Ce fut l'époque de la « révolution scientifique » qui établit les bases du savoir moderne. La physique, l'astronomie, la médecine et la chimie progressèrent toutes à pas de géant. Des précurseurs comme Copernic, Galilée, Newton et Pascal montraient la voie à suivre, s'attirant parfois la colère de l'Eglise catholique de plus en plus inquiète par l'érosion de sa puissance et de son idéologie séculière.

*« Ceux qui vivent de la guerre,
pêchent avec un filet en or »*

Dicton du 16e/17e siècle

L'âge de Pike and Shotte - 1500-1700

Les avancées de cette importance ne se limitèrent pas au bien être social d'une population en constante croissance ; des enseignements utiles furent également tirés dans l'art de la guerre. De nouvelles et ingénieuses manières de tuer ses ennemis, en plus grand nombre furent bientôt développées. Les armes à poudre et l'artillerie étant devenues plus facilement disponibles et fiables la domination des armées de type médiévale composées de chevaliers et d'archers fut supplantée par des troupes bien entraînées et une puissance de feu accrue. C'était le contexte de l'ère de « la pique et du feu », mais aucune guerre ne peut être gagnée sans soldats pour s'y battre ; ces hommes prêts à abandonner leurs vies par milliers pour leur pays, leur roi ou leur religion. Ces derniers sont traités en détail dans les pages suivantes ; ce qu'ils portaient, comment et contre qui ils combattaient et leur armement.

La guerre de la « pique et du feu ».

Le terme guerre de « la pique et du feu » a été formulée pour délimiter une période pendant laquelle les tactiques sur le champ de bataille changèrent afin de permettre aux troupes de corps à corps de l'époque (la plupart du temps armées de piques) de travailler en étroite collaboration avec le « feu » c'est à dire les troupes armées de mousquets.

A travers le moyen-âge, les troupes armées d'arcs et d'arbalètes étaient courantes, mais nécessitaient un entraînement considérable pour utiliser leurs armes avec efficacité. L'apparition des premières armes à poudre signifiait que de nouvelles unités pouvaient être rapidement recrutées, facilement entraînées et équipées à moindre coût. Ces facteurs expliquèrent qu'au début du 16ème siècle, l'utilisation de l'arc et de l'arbalète étaient clairement sur le déclin.

Le système espagnol du « tercio », constitué d'un carré de piquiers soutenu par des unités d'arquebusiers, rencontra pendant les guerres italiennes un si large succès face aux armées Franco-suisse plus conventionnelles qu'il instaura un modèle qui devait perdurer, avec peu de variations, pendant près de 200 ans. Nous couvrirons les tercios et les autres formations plus tard, page 29 de ce livre, mais il semble important d'en expliquer les bases ici afin de nous simplifier la tâche.

La formation de bataille classique à cette période consistait en régiments d'infanterie disposés en damier. Un régiment d'infanterie standard possédait en son centre un noyau de piquiers accompagné des drapeaux et des éléments de commandement. Sur les ailes venaient les mousquetaires ou arquebusiers capables de déverser sur l'ennemi un déluge de feu avant que les piquiers n'arrivent au contact. Plusieurs régiments formaient un bataillon avec « la pique et le feu » agissant de concert.

La plupart des cavaliers, devaient être positionnés sur les flancs de l'armée ou en réserve, leur priorité étant de chasser la cavalerie adverse. La supériorité acquise, la cavalerie victorieuse pouvait se rabattre sur les flancs de l'infanterie adverse déjà engagée au combat, ce qui s'avérait souvent décisif.

Les dragons étaient des troupes montées particulièrement efficaces, entraînées pour combattre à pied mais capables de se déployer rapidement à cheval. Ils furent utilisés pour prendre dès le début de l'affrontement, le contrôle d'objectifs clés du champ de bataille, la plupart du temps des positions fortifiées capable d'infliger des tirs d'enfilade sur l'avancée des troupes ennemis. Si les dragons se retrouvaient en mauvaise posture, ils pouvaient se désengager et venir rééquilibrer les combats dans les zones qui en avaient besoin.

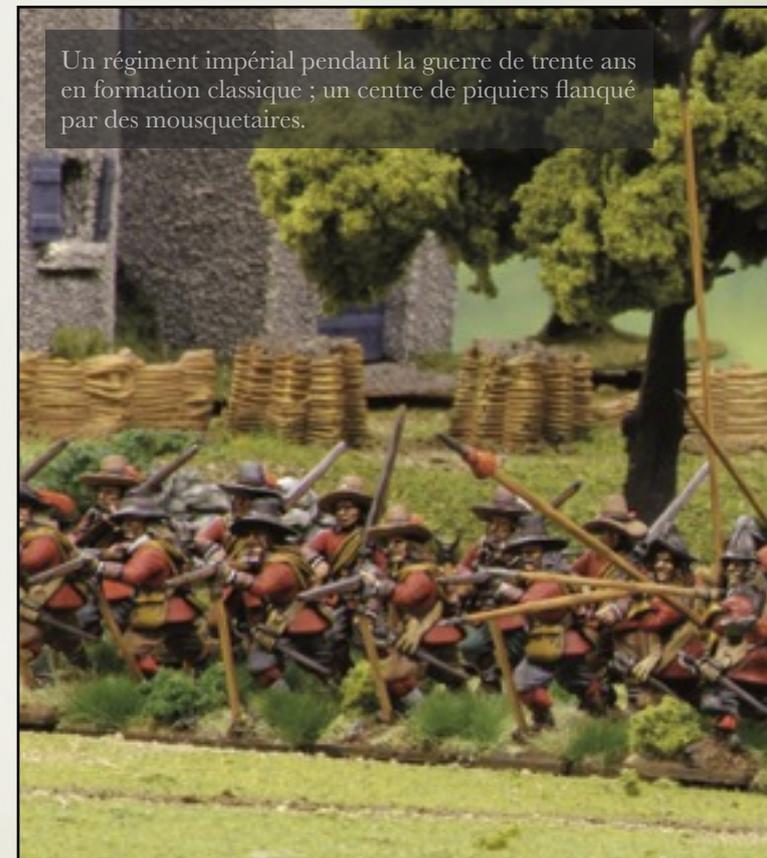
L'artillerie fut utilisée pendant toute l'ère de la « Pique et du feu ». Bien que des progrès fussent obtenus dans la conception et les tactiques de l'artillerie, les canons restaient généralement peu fiables. Il est évident que l'impact de l'artillerie sur le moral des troupes était plus déterminant que sa capacité à faire de lourdes pertes.

Grandeur et déclin de la pique.

L'utilisation de la pique n'était certainement pas une nouveauté au détour du 16ème siècle. La phalange macédonienne fut introduite près de 2000 ans plus tôt par le grand père d'Alexandre le grand, Philippe II, fut probablement la première apparition d'un « carré de piquier » sur un champ de bataille. Les limites de cette formation, en particulier quand elle est dépourvue de soutien, furent exploitées par la puissance de Rome, et les piques devinrent obsolètes jusqu'aux temps médiévaux.

Au 14ème siècle la pique était considérée comme une manière simple et bon marché d'équiper les masses, qui s'avérait dévastatrice contre les cavaliers lourds si elle était bien utilisée, comme le prouva l'utilisation de « schiltrons » par les Ecossais à Bannockburn en 1314. Pour autant le manque de manœuvrabilité et la vulnérabilité aux attaques de tirs perduraient. Ces défauts furent corrigés par l'armée suisse du 15ème siècle, dont l'utilisation agressive de colonnes de combat armées de piques, balaya tout sur son chemin pendant les guerres bourguignonnes de 1474 à 1477. C'est le fruit d'un entraînement intense qui permit à la fois d'utiliser offensivement, les carrés de piquiers comme un marteau défonçant les lignes ennemies et défensivement pour parer les charges de cavalerie. A cette époque, les carrés de piquiers bien entraînés dominaient les champs de bataille européens.

Ceci nous amène au début de l'ère de la Pique et du feu, qui sera couverte dans les prochaines pages.



Un régiment impérial pendant la guerre de trente ans en formation classique ; un centre de piquiers flanqué par des mousquetaires.

La bataille de Biocca en 1522, épisode sanglant des guerres italiennes, constitua un tournant. Ce fut la première bataille qui vit l'équilibre entre la puissance de combat de la pique et la puissance de tir des armes à feu tel que l'avaient adapté les espagnols. Des arquebusiers placés en bonne position dévastèrent les colonnes suisses alors qu'elles s'approchaient au contact et la réputation d'invincibilité des carrés suisses disparut à jamais.

De nouvelles formations furent aperçues sur le champ de bataille, les « tercios », dont le principe était de flanquer les piquiers par les tireurs, faisant pleuvoir un déluge de feu sur l'ennemi avant que celui-ci n'engage les piquiers au corps à corps. En retour les piquiers pouvaient offrir un refuge sûr pour les tireurs en cas de menace de la cavalerie, car aucun cheval ne pouvait s'approcher de ce hérisson de pointes métalliques. Quand les armées disposaient leurs « tercios » de manière à ce qu'ils se soutiennent mutuellement, avec la cavalerie protégeant les ailes, une véritable flexibilité tactique pouvait être atteinte.

Au milieu du 17^{ème} siècle, de grands progrès furent accomplis dans la technologie des armes à feu. L'arquebuse et les mousquets à mèche furent remplacés par le mousquet, une arme beaucoup plus fiable, en particulier par mauvais temps. Cela entraîna une hausse de la proportion d'armes à feu par rapport aux piques, phénomène accéléré par l'invention de la baïonnette, puisque le feu pouvait désormais se défendre seul derrière un mur d'acier.

Lors des guerres anglo-néerlandaises et guerres de la Grande Alliance de la fin du 17^{ème} siècle, les jours de la pique étaient comptés. Les piquiers étaient régulièrement relégués à l'écart car la puissance de feu suffisait à briser l'ennemi ; pire ils devenaient parfois de vulgaires cibles subissant d'horribles « châtements » à distance.

Quelques puissances, notamment la Suède, persévérèrent dans la doctrine du feu et de la pique au-delà des années 1700. En fait, les suédois obtinrent, pendant la Grande Guerre du Nord, de surprenantes victoires grâce à de courageuses charges de piquiers, mais dans la première décennie du 18^{ème} siècle, l'infanterie armée de mousquets régnait en maître sur le champ de bataille.

Les combattants de l'ère de « la pique et du feu »

Les combattants standard de l'époque avaient peu de connaissance ou de compréhension de leurs adversaires et des raisons pour lesquelles ils les affrontaient. La plupart étaient rassemblés à la hâte comme milices locales, tandis que d'autres s'engageaient comme mercenaires, combattant pour le plus offrant. Les armées nationales étaient rares au tournant du 16^{ème} siècle et ne furent introduites dans la plupart des pays qu'à la fin du 17^{ème} siècle.

Les troupes étaient souvent levées par de riches propriétaires terriens, ayant prêté allégeance à une cause ou une faction, qui étaient responsables de l'équipement et de l'entraînement de leurs hommes. Les uniformes étaient peu communs. En fait beaucoup de pays, tout particulièrement l'Espagne, résistèrent vigoureusement à l'introduction de l'uniforme. Pendant toute cette période, les habits civils furent donc fréquents sur le champ de bataille, même si les uniformes et un style de drapeau régimentaire standardisé furent progressivement introduits tout au long du 17^{ème} siècle.

Aucun général qui se respecte n'aurait abordé une bataille sans chevaux (cavalerie), piétons (infanterie) ni canons (artillerie). Ce qui suit est un résumé des éléments bases de chacun de ses composants. Un point plus détaillé des types de troupes propres à chaque conflit et des armées disponibles dans les sections correspondantes de ce livre.



LES PIÉTONS

La pique

Organisés en larges blocs d'hommes disposés en colonnes et en rangs, les piquiers étaient les rois des champs de bataille du début de cette période. Utilisée de manière agressive, la charge d'un carré de piquiers était une arme terrifiante. Une unité de piquiers entièrement formée avec ses couleurs régimentaires flottant au vent était un spectacle effrayant, et c'était aux piquiers, généralement les meilleurs guerriers, que revenait invariablement l'honneur de porter les couleurs de l'armée. Leur principale tâche défensive consistait à garder la cavalerie ennemie à distance, puisque seul un commandant de cavalerie donnerait l'ordre de charger un carré « hérissé » de piques.

La pique elle-même était composée d'une hampe en bois dont la taille variait entre 12 et 25 pieds de long, coiffée d'une lame en métal (au milieu du 16ème siècle la taille la plus courante était de 18 pieds). Un carré entraîné pouvait dresser un véritable mur de pointes métalliques face à l'ennemi. Les hommes portaient souvent comme armure des plastrons métalliques et un casque morion. Parfois, les compagnies les mieux équipées portaient également des protèges cuisses en métal ou tassettes. Pendant la plupart du 16ème et jusqu'à la fin de la première moitié du 17ème siècle, c'était la composante « pique » de l'armée qui attirait les hommes les plus forts et se chargeait du gros des combats. Pendant les batailles, de

nombreux piquiers portaient également une épée courte, communément surnommée « Tuck ». Ces armes étaient généralement peu entretenues lors des campagnes militaires, et surtout utiles en cas de pillages. Ce qui signifie qu'elles servaient peu au cœur de la bataille, excepté quand le mur de piques était percé et que l'on en venait au combat individuel.

Les autres armes de mêlée

Nous savons avec certitude que d'autres armes d'ast étaient utilisées par de nombreuses armées pendant toute la période. Le fauchard était très fréquent dans l'armée anglaise du 16ème siècle. Avec un manche plus court, il était moins efficace que la pique contre les cavaliers, mais pour l'infanterie engagée en terrain accidenté, il pouvait se révéler terriblement mortelle (comme contre les Ecossais à Floden en 1513). A la même période, le fauchard était également utilisé de manière intensive par les armées italiennes et françaises, tandis que les Espagnols et les Gallois lui préféraient le glaive ou hanst.

La hallebarde fut largement utilisée au début de cette période et en proche soutien de la pique. Alors que la pique se trouvait de plus en plus limitée à des missions défensives et que la puissance offensive des tireurs était développée, la hallebarde commença à tomber en disgrâce. Au début du 17ème siècle, la hallebarde se retrouva réduite à un symbole de commandement pour les sous-officiers, alors que la pertuisane, similaire, était plus fréquemment trouvée entre les mains des officiers ; ces deux armes ayant été totalement remplacées par la pique dans la plupart des armées.



Manteaux blancs de Newcastle.
Guerre civile anglaise

L'épée large était utilisée comme arme principale dans peu d'armées, la plupart d'Europe de l'Est. En Europe occidentale les Espagnols constituaient une exception, venant régulièrement en guerre avec un grand nombre d'hommes équipés d'épées et de boucliers.

Les célèbres « Gallowglass » irlandais firent grand usage de la hache à deux mains, tout comme les Écossais, tout au long du 16ème siècle. Les épées à deux mains firent leur apparition pendant toute cette période, des « double-soldes » des régiments de lansquenets du début du 16ème siècle aux fameuses claymores des highlanders écossais.



Hallebardiers anglais, Guerres des Tudors



Lansquenets « double-soldes », Guerres Italiennes



Epéiste impériaux, Guerre de trente ans

Guerriers des clans des highlands



Le feu

Pendant les deux cent ans qui séparent 1500 à 1700 de grands progrès furent réalisés tant dans la technologie que dans les tactiques du « feu ». L'introduction des armes à feu à des fins de guerre date du 15ème siècle, et grâce aux avancées réalisées dans leur design pendant un siècle, les authentiques fusils à mèche étaient courants à l'orée du 16ème.

Bandoulière et fourche d'un humble mousquetaire du 17ème siècle (Collection Stallard)



Une unité de tir commandée, Guerre civile anglaise.

Le terme « matchlock » (ndt: platine à mèche) est dérivé de l'action de mise à feu plus que de toute autre considération de poids ou de calibre, est fut donc utilisé pour décrire un large éventail d'armes. « Match » se réfère à la mèche, qui est une longueur de cordelette traitée au salpêtre incandescente. Elle était maintenue en place par un levier en forme de S appelé une serpentín, et rabattue sur un plateau d'amorçage (ndt: bassinnet) par action sur la gâchette. « Lock » vient du mécanisme de gâchette similaire par sa forme aux verrous que l'on trouve à la même époque sur les coffres et les portes.

Au début du 16ème siècle ces armes étaient appelées des arquebuses et commençaient à être largement utilisées, en premier lieu par les Espagnols. Utilisées en position défensive, les arquebuses détruisirent l'aura d'invincibilité dont jouissaient les piquiers suisses. Une arme similaire, la « caliver », fut également développée à cette époque, avec un calibre légèrement plus large.

Bien que les armées continuaient à utiliser les arcs et les arbalètes, les nouvelles armes de poing avaient l'avantage d'être relativement peu chères à produire et nécessitaient, par dessus tout, beaucoup moins d'entraînement pour être utilisées. Cependant, un simple arc possédait encore des avantages décisifs ; sa cadence de tir était supérieure aux nouvelles arquebuses, et on pouvait l'utiliser par temps humide sans subir les difficultés liées au maintien des mèches allumées.

En ce début du 16ème, les premiers mousquets furent introduits, et une nouvelle fois les Espagnols étaient à la pointe du développement de l'utilisation de ces nouvelles armes sur le champ de bataille. Les mousquets avaient été initialement développés comme de plus gros fusils, utilisés la plupart du temps sur les fortifications ; mais les Espagnols introduisirent un modèle plus léger qui pouvait tirer en utilisant comme support une fourche (ndt : fourquine). Beaucoup plus puissants que les arquebuses, ces mousquets utilisés sur le champ de bataille restaient néanmoins très lourds et très encombrants, aussi beaucoup des hommes les plus forts étaient intégrés dans les unités de mousquets plutôt que dans celles de piquiers, juste pour la force que requerrait leur utilisation.

Il fallut attendre 1630 pour que l'on règle de manière satisfaisante ce problème en procédant à la fois au raccourcissement du canon et une modification de leur design afin de les rendre plus légers et permettre ainsi de les utiliser correctement sans les fourches (même si elles continuèrent à être largement utilisées).

Lors de la guerre civile anglaise de nouvelles améliorations furent apportées. Les mousquetaires avaient besoin de transporter une quantité horrible d'équipement, en particulier les longueurs de mèche et les flasques de poudre d'amorçage et de poudre à canon. L'introduction de la bandoulière permit de porter séparément la quantité suffisante de poudre pour chaque tir ce qui permit également de gérer plus efficacement les munitions.

L'adoption de la platine à silex fut une des évolutions suivantes du feu. Au début du 16ème siècle ces armes (aussi appelées firelock ou doglocks) étaient sur les pistolets et les carabines utilisés par les troupes montées, car les hommes à cheval avaient déjà les mains assez prises sans devoir en plus gérer une mèche incandescente.

La platine à silex apportait de nombreux avantages par rapport à celle à mèche. Elle n'utilisait pas de mèche, ce qui était un grand développement du point de vue de la logistique puisque les armées en déplacement devaient déjà transporter des tonnes de matériel. Elle était beaucoup plus fiable par temps humide et moins propice aux incidents d'allumage et elle s'avérait beaucoup plus adaptée aux déplacements nocturnes sans le ver luisant produit par la combustion de la mèche. La platine à mèche était plus chère à fabriquer et certainement plus fragiles que son équivalent à mèche. Cependant les avantages compensaient largement cet inconvénient, au point qu'à la fin de la guerre civile anglaise le nombre de fabriques de platines à silex dépassait celui des fabriques de platines à mèche. Préserver les réserves de poudre était aussi beaucoup moins dangereux qu'avec une mèche incandescente.

La dernière innovation pour le « feu », consista dans l'introduction de la baïonnette. Jusqu'alors, les unités de mousquets devaient pour se protéger des cavaliers ennemis bénéficier du soutien des piquiers.

La baïonnette permit au mousquet d'être transformé temporairement en une courte pique, rendant les carrés de piquiers obsolètes. Introduites pour la première fois dans la seconde moitié du 17ème siècle, les premières baïonnettes étaient de simples couteaux de ceinture fichés dans la bouche du canon. Elles étaient connues comme des baïonnettes « bouchon » et avaient comme inconvénient majeur de ne plus permettre de tirer une fois qu'elles étaient fixées. Plus tard, la baïonnette à tenon fut brièvement adoptée. Elle était fixée au canon du mousquet par un connecteur constitué de deux anneaux. Dans les années 1670, les français introduisirent la baïonnette à douille, celle-ci fut rapidement adoptée par toutes les armées européennes et resta pratiquement inchangée pendant plus de 250 ans.

Dorénavant, en plus de fournir un tir continu, les mousquetaires ou « feu » pouvaient agir comme troupes d'assaut efficaces tout en se défendant convenablement contre la cavalerie. De toutes les armées occidentales, seuls les Suédois conservèrent leur piquiers jusqu'au 18ième siècle.



« Ceux qui ont l'ordre d'effectuer leur gardes équipés de platines à silex ou à chenapan afin d'éviter les dangers qui pourraient être occasionnés par les braises de la mèche »
Bénéfice des platines à silex pour garder le train d'artillerie.

Carabine à silex 1620-1660
(Collection Stallard)



LA CAVALERIE

Le rôle de la cavalerie comme celui de l'infanterie, connu de grands changements pendant l'ère de la pique et du feu. Cette section va se consacrer sur les principaux types de cavalerie utilisés par la plupart des armées européennes : lanciers, cuirassiers/pistoliers, arquebusiers à cheval, carabiniers et dragons. D'autres types de cavalerie furent utilisés par certaines armées au travers des 16ième et 17ième siècles. Cela inclut les archers à cheval, les Jinetes espagnols et les cosaques qui seront couverts en détail dans ce livre.

Lanciers

Pendant la première partie du 16ième siècle, la cavalerie revêtue d'armures complètes et armée de lances dominait les champs de bataille d'Europe. Ces hommes étaient les reflets du chevalier médiéval, spectaculaires dans leurs armures de style italien ou Maximilien et montés sur leurs chevaux bardés. Plus communément appelés gendarmes, ils étaient utilisés en troupes de choc pour disperser la cavalerie opposée et s'avéraient particulièrement mortels contre la plupart des fantassins excepté contre les piquiers bien commandés. Ils devaient charger de leur camp au galop, en ligne et perforer les lignes ennemies. Guère surprenant avec des armures pour le cavalier et le cheval pesant souvent près de 45 kg.

Ces armures avaient un coût, pas seulement en terme de manœuvrabilité mais également financièrement, et souvent les rangs de ces cavaliers étaient occupés par des membres de l'aristocratie. Intercalés au milieu des gendarmes venaient des

lanciers en armure plus légères, souvent domestiques de ces « supérieurs » mieux protégés, et dont la tâche consistait à poursuivre les fuyards

Quand l'incapacité à combattre efficacement les carrés de piquiers devint évidente, conjointement au nombre toujours plus grand d'hommes armés de mousquets présent sur le champ de bataille, les jours de gloire des lanciers prirent fin.

Au début du 17ième siècle, l'armure avait été raccourcie au trois-quarts de sa longueur (arrivant aux genoux) et les bardes des chevaux avaient presque complètement disparues. Les lanciers lourds avaient presque sombré dans l'oubli lors de la guerre de trente ans.

Au 17ième les lanciers avaient tendance à être des cavaliers portant des armures plus légères et chevauchant des montures plus petites mais plus nerveuses, comme on en rencontrait couramment à l'est de l'Europe et comme les lanciers écossais de la guerre civile anglaise furent un parfait exemple.

Une attention particulière doit être apportée aux Hussards ailés polonais, combattants parmi les plus emblématiques de cette période. Ils ont été utilisés de manière dévastatrice contre les Suédois, les Russes et les Turcs (et quasiment tous ceux qui se trouvaient sur leur chemin) au 16ième comme au 17ième siècle.

Pistoliers et cuirassiers

L'autre forme de cavalerie lourde, courante sur les champs de bataille de la pique et du feu, était le pistolier, connu plus tard sous le vocable de cuirassier. L'invention du pistolet associée au besoin d'une cavalerie lourde en mesure de combattre

La vision des cuirassiers inspirait la terreur sur les champs de bataille.





les régiments de piquiers, conduisit au remplacement des régiments des lanciers par les régiments de pistoliens à partir de la seconde moitié du 16^{ème} siècle.

Les trois-quarts ou la moitié du corps protégé par une armure, portant une paire de pistolets et une épée, les unités de cuirassiers adoptaient habituellement une formation serrée et chevauchaient à portée de pistolet de l'ennemi. Le premier rang faisait feu puis se retirait vers l'arrière pour recharger, permettant au rang suivant de faire feu à son tour. Prévue sur six rangs de profondeurs, cette tactique de « caracole » fut développée pour désorganiser l'unité ennemie jusqu'à ce qu'il soit possible de la charger. Bien que l'histoire n'ait pas vu d'œil favorable la caracole et même si elle s'avérait peu efficace face à la charge d'une cavalerie au galop, cette tactique fut exécutée avec succès pendant de nombreuses années par les Reîtres allemands.

Pendant la guerre de trente ans, une tactique beaucoup plus fréquente pour les cuirassiers consistait à charger l'ennemi, décharger ses pistolets une fois arrivé à proximité, puis au trot, engager l'ennemi à l'épée ; cette tactique étant suffisamment efficace pour garantir la levée d'un grand nombre de régiments de cuirassier.

Les régiments de cuirassiers de la guerre civile anglaise étaient d'un tout autre genre et préféraient la caracole. Indéniablement, cela les rendit bien moins efficaces que leurs équivalents européens. De nombreux stocks d'armures furent constitués au début de la guerre, mais on dispose de peu de preuves de l'existence de régiments complets de cuirassiers britanniques. En réalité, seule une poignée de régiments, incluant les « Gardes du

corps d'Essex » et les « Homards d'Haselrigg » (tous les deux parlementaires) sont enregistrés comme tels ; néanmoins dans de nombreux régiments il y avait quelques chanceux qui étaient parvenus à mettre la main sur des armures complètes.

Arquebusiers à cheval et carabiniers

Le développement des armes à feu utilisables à cheval entraîna l'apparition de nouveaux types de cavalerie. Les arquebusiers montés furent aperçus pour la première fois dans les années 1490 et au milieu des années 1500 ils étaient devenus courants sur la plupart des champs de batailles européens. A l'époque ils constituaient une force polyvalente, entraînée pour agir comme la cavalerie traditionnelle mais également à pied, comme tirailleurs.

Au tournant du 17^{ème} siècle ces régiments, ainsi que ceux initialement équipés de carabines, s'étaient reconvertis en cavalerie lourde armée de pistolets et d'épées. Pour la plupart ils avaient abandonné les armes dont ils tiraient leur nom et qui avaient fait d'eux les régiments de cavalerie de base de presque toutes les armées.

Protégés par des plastrons ou par d'encombrants manteaux de cuir, ces régiments étaient beaucoup moins chers et difficiles à lever que les cuirassiers, tout en possédant assez de punch pour être utilisés offensivement. Pendant la guerre civile anglaise, le commandant des royalistes, le prince Rupert, utilisa ses unités de manière si agressive par rapport à ses homologues parlementaires, que la guerre tourna à l'avantage des royalistes jusqu'à ce que les « côtes de fer » de Cromwell réussissent à les contrer efficacement.

Dragons d'Artois de l'armée française de Louis XIV.



Dragons

La première mention de « Dragons » date des prémices de l'année 1600, même si certains prétendent que ces derniers n'ont pas été véritablement utilisés avant 1620, et en Allemagne (Les Français contesteront). Le nom est issu du français « dragon », qui désigne une arme à feu dotée d'une platine à silex et d'un canon court mais large et qui, portée en bandoulière au moyen d'une sangle de cuir, n'entravait pas la monte.

Bien que les Dragons soient listés parmi les forces de la cavalerie, ils jouaient à l'origine le rôle d'infanterie montée. Ils étaient organisés en compagnies, pas en pelotons, possédaient un tambour et non un clairon, et les officiers possédaient des grades d'infanterie. Ils étaient également armés comme l'infanterie, leurs rangs comptant un mélange de piques et

d'armes à feu. Il semble que pendant la guerre civile anglaise les dragons ne furent pas utilisés armés de piques, mais dans le reste de l'Europe ce fut couramment le cas.

Les Dragons jouaient des rôles multiples et variés et étaient relativement peu chers à équiper et entretenir. On leur donnait les chevaux les moins performants. Ces troupes pouvaient être utilisées pour contrôler de grandes zones du terrain en menant des raids, des embuscades et des pillages ; et dans le même temps, ils pouvaient aisément mettre pied à terre et tenir les positions clés. Bien qu'ils aient été rarement utilisés lors d'assauts, leur constante utilité pour les commandants a conduit certains historiens à estimer qu'en dépit de leur rôle de « bonnes à tout faire », les Dragons possédaient probablement dans leurs rangs des hommes robustes et expérimentés.



La cavalerie suédoise affronte des Cosaques en Europe de l'Est.

L'ORDONNANCE

Les progrès de l'infanterie et de la cavalerie pendant cette période furent égalés par les constants progrès de l'artillerie à poudre (aussi appelée ordonnance). Originaires de Chine, quelques rares pièces avaient fait le trajet jusqu'en Europe au cours du 13ème siècle. Le besoin réel de pièces d'artillerie ne se fit pas sentir avant les interminables sièges de la guerre de cent ans, mais à compter du 15ème siècle la plupart des armées avaient adopté un semblant d'artillerie.

Les bombardes étaient de simples tubes lisses montés sur des affûts fixes que l'on chargeait par la bouche de fer, de plomb, de pierre et même de morceaux de ferraille. Ils furent intensivement utilisés par les Turcs et obtinrent de prodigieux succès à l'occasion d'une série de sièges.

Les mortiers furent également développés, encore une fois presque exclusivement pour les sièges, et n'étaient ni plus ni moins que des creusets de fer chargés de projectiles. Ils n'étaient pas vraiment précis mais effrayaient les inconscients qui se trouvaient sur leur point de chute.

A la fin du 15ème siècle, un support équipés de roues et d'un essieu rendit le « canon » mobile et par conséquent beaucoup plus utile sur le champ de bataille. Leur utilité lors des batailles était cependant limitée compte tenu du fait que de par leurs améliorations les mousquets surpassaient souvent le peu de fiabilité et la puissance de feu réduite des canons. Ces derniers constituaient cependant une arme psychologique efficace et terrorisaient souvent les soldats inexpérimentés qui leur

faisaient face pour la première fois. Il est important de se rappeler qu'avant l'arrivée des canons le son le plus fort que pouvait entendre une personne de toute sa vie était la chute d'un arbre ou les cloches d'une cathédrale.

Dans les années 1620 la gargousse qui combinait pour la première fois le projectile et la poudre, fut inventée. Cela améliora la vitesse de rechargement des pièces d'artillerie. Pendant la guerre de trente ans, le roi Suédois, Gustave Adolphe, réalisa de grand progrès dans l'utilisation tactique de l'artillerie sur le champ de bataille. Il prônait l'utilisation de canons plus légers et plus mobiles, pouvant être déplacés pendant la bataille pour soutenir l'assaut principal. Il était si convaincu par cette combinaison interarmes qu'il bannit les pièces d'artillerie de plus de 12 livres dans ses armées en campagne. Sa victoire à Breitenfeld en 1631, face à des ennemis supérieurs en nombre, fut en partie obtenue grâce à la combinaison tactique de l'infanterie, de la cavalerie et de l'artillerie ; cette formule devait devenir un modèle pour de futurs grands généraux.

La taille importe ! Une batterie d'artillerie lourde anglaise de la fin du 17ème siècle.



ET APRES

Nous espérons que vous avez désormais une bonne impression sur cette période et une solide idée des types de troupes dont vous disposez pour vos armées conquérantes, leurs forces et leurs faiblesses, et leur manière de combattre.

La prochaine partie de ce livre couvre la manière dont les règles s'articulent entre elles. Les sections suivantes plongent plus profondément dans certains des conflits du 16ème et 17ème ; en commençant par un (très) bref rappel du contexte incluant les personnages clés et quelques troupes spécifiques. Il y a également un scénario et des listes d'armées dans chaque section ainsi que des guides sur les uniformes et drapeaux pour être complet. Plus important, ce livre est rempli de photos de magnifiques figurines, qui nous l'espérons vous inspireront pour peindre vous-même et nous aiderons à choisir plus facilement l'armée que vous souhaitez vous procurer.



LE JEU PIKE AND SHOTTE

Ce livre recrée l'art de la guerre des 16^{ème} et 17^{ème} siècles en utilisant des armées de soldats miniatures pour représenter les forces de l'époque. Nos armées de figurines vont tenter de balayer sur la table de jeu tout ennemi qui se présentera devant elles, tout comme tentaient de le faire leur équivalents de chairs et d'os il y a des siècles de cela.

Nous, joueurs, endossons le rôle des commandants et généraux qui ont la tâche de mener nos forces à la victoire grâce à la ruse tactique, la force des armes et une petite pointe de chance.

Beaucoup des règles de ce livre sont identiques à celles de « Black Powder », mais il a fallu en supprimer, modifier certaines et en créer de nouvelles pour refléter de la manière la plus précise les conflits de cette période. De plus, un certain nombre de batailles jouées par un groupe d'amis et des clubs particulièrement utiles ont été inclus avec l'espoir qu'elles inspireront le lecteur. Je comprends que de nombreux joueurs ayant utilisé d'autres règles sur cette période auparavant auront leur avis sur la manière de jouer une partie. Pour ceux déjà immergés dans cette période et vétérans de nombreuses campagnes, j'espère que vous trouverez ce livre aussi divertissant que crédible. Le but de ces règles est d'obtenir un

style de parties, amical, plus adapté aux soirées de batailles sanglantes entre gens de même attente et où l'on vide quelques verres de vin chaud. Pour ceux d'entre vous qui vous intéressez aux 16^{ème} et 17^{ème} siècles pour la première fois, j'espère que ceci constituera un tremplin pour débiter.

Comment sont organisées les règles

Les règles de notre jeu peuvent aisément s'ajuster à différentes tailles de batailles, nombres de joueurs, et niveaux de complexité. Cela reflète le développement d'un jeu ayant évolué au sein d'un petit noyau de joueurs mais ayant dû s'adapter aux amis et joueurs de passage n'étant pas familiers avec cette façon de jouer. Le cœur du jeu concerne le commandement, le mouvement et le combat. Les caractéristiques et valeurs de bases assignées aux armées facilitent ces mécanismes essentielles définissent comment les troupes se déplacent, avec quelle efficacité elles se battent dans certaines situations, et leur façon de réagir face aux pertes encaissées. De plus, les capacités spécifiques des troupes, les technologies et traditions de combat sont représentées par des règles spéciales que nous appliquons en fonction de nos goûts et du type de partie qui doit être jouée.



Une superbe partie « guerre de trente ans » bat son plein.



Ces règles additionnelles ont été largement improvisées pendant les parties test, et peuvent être facilement ajoutées ou modifiées selon les besoins du moment. La plupart du temps elles ont été conçues comme les parties d'un scénario spécifique et n'ont pas nécessairement été utilisées de manière régulière. Nous laissons à l'appréciation des joueurs eux-mêmes, le choix de la fréquence d'utilisation de ce genre d'élément. Notre objectif est de fournir un canevas adaptable et de suggérer un « kit » de règles additionnelles pouvant être modifiées ou développées à volonté. Afin de montrer comment cela fonctionne, nous avons inclus des exemples de parties sensiblement différentes qui détaillent les règles appliqués à des batailles et périodes spécifiques.

Le matériel nécessaire pour jouer

Les parties que nous jouons généralement comptent plusieurs joueurs dans chaque camp, mais les parties entre deux joueurs peuvent être tout aussi amusantes. Quelque soit votre préférence, vous aurez besoin d'au moins un adversaire à affronter et les deux camps devront disposer d'une armée de soldats à mener. Il sera nécessaire de trouver une table de la bonne taille et idéalement quelques décors miniatures comme des bâtiments et des arbres.

Les joueurs auront aussi besoin d'un bon nombre de dés à six faces classiques, une douzaine devrait être suffisante, mais plus serait encore mieux. Un mètre ruban en pouces sera nécessaire pour déterminer les distances de mouvement et de tir. Il est préférable d'avoir plusieurs mètres de ce genre, en particulier si deux joueurs ou plus participent dans chaque camp.

Bien qu'il n'y ait pas d'obligation stricte, quand c'est possible, nous jouons avec le concours d'une tierce personne comme arbitre, dont le rôle consiste à interpréter les règles quand c'est nécessaire, imposer ses vues quand il le juge utile, et par-dessus tout s'assurer que la partie se déroule en paix. Nous trouvons que les parties sont largement plus distrayantes jouées de cette manière et nous recommandons chaudement de procéder ainsi.



L'ARMÉE

Avant de pouvoir effectuer une partie de Pike and Shotte, il est nécessaire de rassembler une armée miniature. Beaucoup des personnes lisant ceci possèdent déjà une horde de figurines (dont certaines peintes) ou même des armées entières prêtes pour le champ de bataille. Pour ceux qui découvrent cette période, les choix disponibles sont immenses, ce qui est guère surprenant puisque l'on parle de plus de 200 ans d'histoire. Pour l'instant nous allons nous concentrer sur les éléments qui affectent de manière égale toutes les armées.

Si vous êtes sur le point de collectionner pour la première fois une armée pour Pike & Shotte, je vous recommanderai de trouver un adversaire contre qui jouer. Si vous connaissez déjà quelqu'un qui possède sa propre armée, alors vous pourriez vouloir collectionner une force spécialement destinée à l'affronter. Certains joueurs aiment collectionner les deux camps d'un conflit quand ils portent un fort intérêt pour une période en particulier. Cela peut constituer un atout supplémentaire pour beaucoup de guerres de cette période (en particulier la guerre civile anglaise) dans lesquelles les armées opposées se ressemblaient beaucoup. Avec un choix de couleur judicieux, l'unité peut être utilisée dans les deux camps. Soudain un régiment de gardes royaux se transforme par magie en manteaux rouges parlementaires !

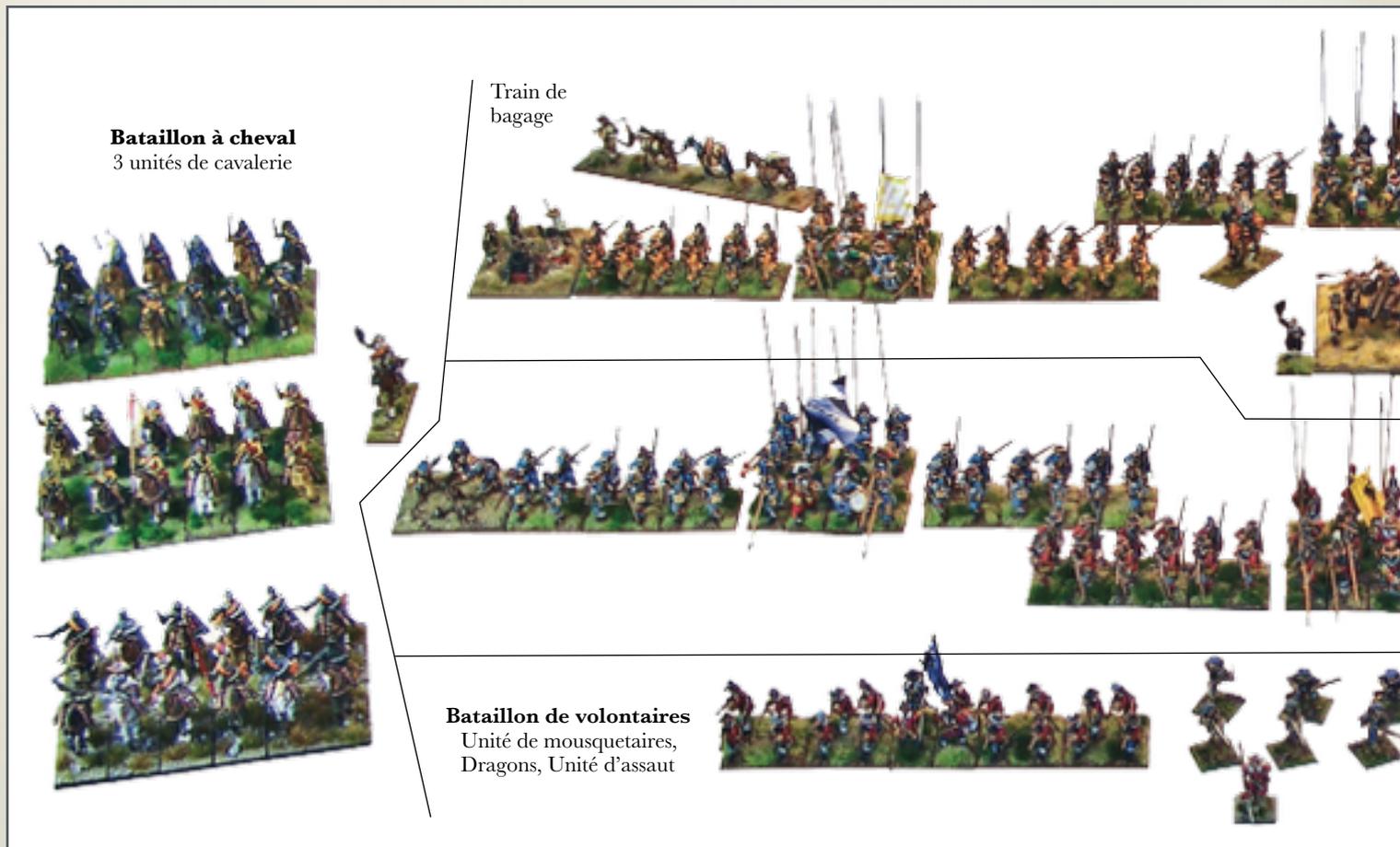
D'un autre côté, il vous faut savoir que la plupart des joueurs préfèrent organiser des parties entre armées s'étant effectivement combattues dans l'histoire. Notre propre préférence est de jouer dans un cadre historique et toutes les

parties décrites dans ce livre sont de ce type. Cependant, Il y a ceux qui veulent livrer des batailles entre des forces ne s'étant jamais rencontrées, parfois séparées par de nombreuses années. Même si ces parties peuvent faire sourciller les puristes, les scénarios « alternatifs » occasionnels peuvent apporter beaucoup de plaisir et peuvent sans problème bénéficier de ces règles.

Figurines

Une partie peut être jouée avec des figurines de n'importe quelle taille ou échelle, bien que la plupart du temps nous nous appuyons sur des figurines de 28-30 mm pour illustrer ce livre. C'est la taille la plus populaire parmi les collectionneurs sérieux d'armées miniatures, car les pièces sont individuellement assez larges et détaillées pour mettre en valeur une peinture soignée. Il y a néanmoins de nombreuses tailles disponibles, toutes ont leurs adeptes et toutes peuvent être utilisées pour jouer à notre jeu si vous le souhaitez. Notre préférence va aux figurines de la taille citée mais les joueurs qui préfèrent collectionner des figurines en 6 mm, 10 mm, 15 mm, au 1/72ème « 20 mm » ou 40 mm, pour ne lister que les alternatives les plus populaires, pourront souhaiter se référer aux appendices page 204 pour plus d'éléments concernant l'utilisation de ces échelles.

La majorité des collectionneurs achètent des figurines de métal ou des kits plastiques, qu'ils montent et peignent avant de coller les pièces terminées sur des socles plus pratiques à manipuler.



Pour ceux qui ne souhaitent pas se donner autant de peine, il est possible d'acheter des figurines déjà peintes. Certains wargamers payeront avec plaisir un artiste professionnel afin qu'il peigne leur collection à leur place, mais cela nécessite d'avoir les poches bien garnies car ce genre de service n'est pas donné. Des figurines peintes au plus haut niveau artistique sont toujours très demandées parmi les collectionneurs sérieux, et ces derniers sont de plus en plus nombreux. A l'opposé il y a des joueurs pour qui construire l'armée est secondaire par rapport au jeu lui-même, et ils apprécient l'utilisation de figurines non peintes, laissant leur seule imagination colorer le spectacle devant eux. La majorité des joueurs préfère constituer des collections des figurines qu'ils ont peintes, trouvant la construction et la peinture aussi amusante que le jeu

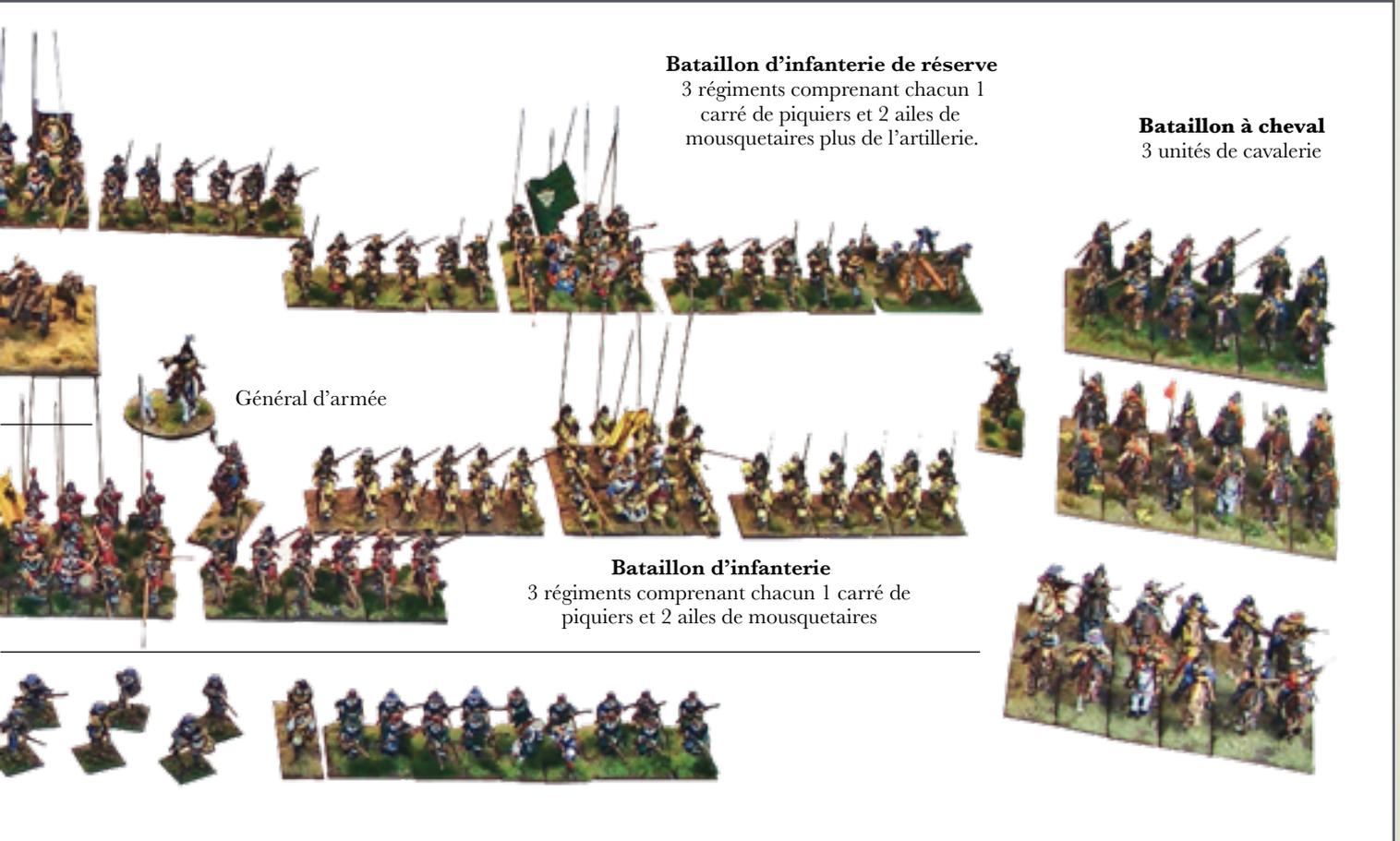
proprement dit. Indéniablement, il y a quelque chose de satisfaisant à terminer chaque nouveau régiment et à l'ajouter à son armée.

Organiser les figurines

Quelle que soit l'armée qu'un joueur ait choisi de collectionner, que ce soit l'armée suisse des guerres d'Italie, les Covenantaires écossais de la Guerre civile anglaise ou peut-être les Suédois de la Guerre de Trente Ans, il sera nécessaire d'organiser les troupes en groupes d'hommes auxquels nous nous référerons par la suite sous le terme d'unités. Ces unités sont à leur tour rassemblées dans des groupes plus grands appelés bataillons. Plusieurs bataillons forment notre armée.

« Votre avance sur l'ennemi, de quelque manière que ce soit, doit être exécutée à allure constante, stable et résolue; les mousquetaires (qu'ils soient sur les flancs ou alternés entre la cavalerie ou les piquiers) tirant à volonté ; mais lorsque vous arrivez à portée de pistolet, vous devez doubler la cadence, jusqu'à ce que vos piquiers en rang serrés chargent tous ceux qui se dressent devant eux, qu'ils soient cavaliers ou fantassins. Il est vrai, que l'entreprise nécessite souvent de ne pas presser les piquiers, mais c'est déjà arrivé et cela arrivera fréquemment, et alors les piquiers s'avèrent particulièrement utiles. »

Sire James Turner, à propos d'une avancée de l'infanterie. Milieu du 17ème siècle.



L'unité

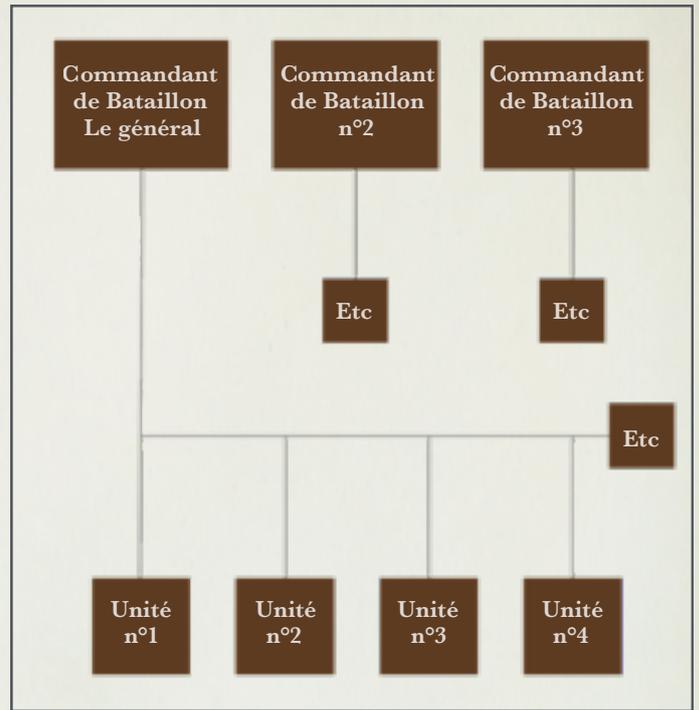
Chaque unité représente un corps typique de troupes combattantes de l'époque, par exemple un carré de piquiers impériaux ou un détachement de mousquetaires de la New Model Army. Le terme unité a sciemment une signification très large ; mais il a l'avantage de nous permettre d'établir des règles de manière équitable sans imposer de distinction entre les termes militaires très variés employés dans les différentes armées. Pendant la partie elle-même, nous encourageons cependant les commandants à employer les vraies dénominations. « A l'avant du Régiment d'infanterie du Prince Ruppert » sonne largement mieux que « A l'avant de ce régiment d'infanterie ».

Bataillons et commandants de bataillons

Les diverses unités de l'armée doivent être convenablement organisées en bataillons et chaque bataillon doit être assigné à une figurine d'officier supérieur (ou commandant de bataillon) qui la dirige. Un bataillon typique peut varier d'une poignée d'unités (3 étant un minimum pratique) à une douzaine. Il n'y a pas de limite, mais plus un bataillon contient d'unités, plus il sera difficile à son commandant de contrôler les mouvements de son bataillon. Il appartient à chaque joueur d'allouer les unités aux bataillons de manière qu'il jugera la plus effective et la plus fidèle aux pratiques historiques.

Le général

L'armée entière est menée par un commandant en chef représenté par une figurine qui se doit d'être impressionnante. Ce personnage, plus communément appelé « le Général » n'est



pas seulement l'individu le plus important de toute l'armée, mais il représente également le joueur en personne.

Toute l'armée est donc composée du Général plus un certain nombre de bataillons, représentant chacun plusieurs unités et menés par des commandants de bataillons.



Types de troupes

Dans le but de détailler notre jeu nous répartirons nos unités selon les types distinctifs et facilement reconnaissables suivants.



Les piétons - Les soldats combattants à pied, communément appelés l'infanterie, constituaient le gros des effectifs de la plupart des armées. Les unités d'infanterie sont ensuite subdivisées en Carrés, Lignes de bataille, Bandes d'infanterie et Tirailleurs.

Les chevaux - Les troupes montées, ou cavalerie, formaient une part primordiale de toute armée « pike and shotte » et certaines forces comprenaient autant de cavalerie que d'infanterie. Les unités de chevaux sont ensuite subdivisées en Lanciers, Cuirassiers, Arquebusiers montés, Dragons, etc. et selon leur type (cavalerie lourde, cavalerie et cavalerie légère).



Les canons - L'artillerie jouait un rôle important lors des guerres de siège et était emportée sur le champ de bataille, en quantité variable et avec plus ou moins de succès, par la plupart des armées. Les unités d'artillerie ont été subdivisées en artillerie légère, artillerie moyenne, artillerie lourde/de siège et mortiers.

Train et bagages - Toutes les armées avaient besoin d'une imposante quantité de soutien logistique, représenté par ces unités. Nous devrions nous contenter d'une seule catégorie ; wagons et bagages, à laquelle nous nous référons aussi sous le terme simple de bagage.

A l'intérieur de ces types de troupes standards, des unités peuvent être mieux armées ou plus motivées ; elles peuvent porter des armes différentes ou avoir des capacités spéciales. La définition large fournie ici constitue une base utile pour attribuer les compétences et règles de nos troupes.

Qualité de combat.

Nous attribuons les qualités de combat propres à chaque unité en allouant des valeurs de jeu qui reflètent leur habileté sur le champ de bataille. Ces valeurs déterminent l'efficacité de chaque unité lors de différentes situations de combat. A titre d'exemple, les valeurs d'une unité de piquiers impériaux sont affichées ci-dessous :

Unité	Type	Armement	Corps à corps	Tir	Moral	Résistance	Règles Spéciales
Piquiers impériaux	Piétons Carré d'infanterie	Pique	6	-	4+	4	Hérisson



Unités

Comme nous l'avons vu précédemment, dans ces règles, l'unité est le bloc de base qui permet de construire toutes les armées. Une unité peut aussi bien représenter une force combattante indépendante ou les « éléments » d'une même troupe ou d'un même régiment. Ces unités peuvent être rassemblées en formations plus appropriées pour l'armée que vous utilisez lors d'une bataille.

Type

Nous avons divisé toutes les unités en catégories plus larges dont les plus communes sont Piétons, Chevaux et Artillerie. Ces différents types combattent de différentes façons (par exemple en bande ou en ligne de bataille) et possèdent des règles spécifiques détaillées tout au long de ce livre.

Armement

Cela indique quel est l'armement principal de l'unité. Un point clé de la période « pike and shotte » réside dans la manière à laquelle des unités armées de manières totalement différentes se combinent pour constituer des formations plus puissantes en mêlée comme en tir.



Corps à corps

Cette valeur mesure l'efficacité d'une unité au combat de mêlée. Les valeurs hautes, représentent des troupes meilleures, plus efficaces, plus agressives ou d'élite. Des valeurs plus basses représentent des troupes plus adaptées au tir ou des unités peu entraînées ou mal équipées. Ceci sera largement développé dans les règles de combat.

Tir

Cette valeur montre l'efficacité de l'unité à délivrer des feux à distance. Plus le chiffre est élevé, plus les troupes sont compétentes. Beaucoup d'unités spécialisées au corps à corps ne disposent que d'une capacité de tir faible voire d'aucune capacité. Ceci sera largement développé dans les règles de tir.

Moral

La valeur de moral d'une unité indique sa capacité à ignorer les effets démoralisants des tirs comme des corps à corps. La valeur est exprimée sous la forme du score minimal à obtenir sur un dé pour résister à l'attaque ennemie. Une valeur de 3+ est excellente car un jet de 3, 4, 5 ou 6 sera un succès. Une valeur de 4+ est bonne, 5+ moyenne, 6+ faible et une valeur de 0 indique que l'unité est très fragile et qu'aucun jet de dé n'est autorisé.

Résistance

La résistance d'une unité indique combien de pertes elle peut endurer avant d'être « secouée », état à partir duquel elle est susceptible de s'effondrer. Des marqueurs de pertes sont utilisés pour représenter les diminutions de résistances consécutives à un tir ou à un corps à corps. Une haute valeur indique une troupe solide capable de subir de nombreuses pertes avant de commencer à sourciller. Encore un fois tout ceci sera largement détaillé dans les chapitres sur le tir et le corps à corps.

Règles spéciales

Toutes les règles spéciales qui s'appliquent à l'unité sont listées ici. Ces règles peuvent refléter des doctrines tactiques ainsi que tous autres avantages ou désavantages.

Le meneur d'unité

Pendant la partie nous aurons besoin d'organiser les formations, mesurer les distances et estimer les cibles et cela sera fait à partir du centre du premier rang sur le front de l'unité. D'un point de vue pratique, c'est une bonne idée de placer le « meneur » de l'unité à cet endroit afin de marquer le centre du front de l'unité et c'est encore plus utile si cette figurine est instantanément reconnaissable.

À part ce besoin pour chaque unité de posséder un chef facilement distinguable, libre à chaque joueur d'ajouter des étendards colorés, des musiciens ou des officiers pour représenter le sujet voulu. Naturellement, nous vous recommandons d'inclure de telles figurines aux unités censées avoir ces individus dans la réalité car cela améliore largement

l'apparence de vos unités en jeu (et en vitrine quand vos troupes ont pris leurs « quartiers d'hiver »).



Le centre du front ou position du meneur. Pendant la partie beaucoup de mesures sont prises à partir du centre du front de l'unité comme indiqué ici.

Taille des unités

Les unités de troupes sont réparties arbitrairement dans trois catégories de tailles : imposante, standard et modeste. Il faut souligner que la majorité des unités de corps à corps d'une armée doivent être de taille standard. Les larges unités ne sont utilisées que dans les plus grandes parties ou quand par convention elles peuvent être convenablement représentées par des formations de taille double. De tels cas seront développés dans chacune des listes d'armée, plus loin dans ce livre.

Taille des unités

Type d'unité	Standard	Imposante	Modeste
Carré de piquier ou d'infanterie ou Bandes	12 à 25 figurines	26 à 40	8 à 11
Unités d'infanterie en ligne de bataille	8 à 20 figurines	21 à 30	6 ou 7
Cavalerie	6 à 12 figurines	13 à 20	4 ou 5
Artillerie	Un canon et ses servants	-	-

Taille des unités

Type d'unité	Formation	Standard	Imposante	Modeste
2 rangs de profondeur	2 lignes de bataille	80-200mm	200-300mm	80-120mm
3+ rangs de profondeur	3+ lignes de bataille/Carrés	80-200mm	100-300mm	80-120mm
Chevaux	2 lignes de bataille	75-150mm	150-220mm	50-75mm
Artillerie	1 ligne de bataille	80-120mm	160-240mm	40mm

Marqueurs de pertes

L'efficacité au combat décline au cœur de la bataille du fait de la dégradation de l'équipement, de la fatigue physique, de la perte de moral et bien entendu quand on subit des pertes en hommes et officiers. Nous représentons tous ces facteurs au moyen de jetons ou marqueurs placés à l'arrière des unités. Le nombre maximal de marqueurs de pertes que peut subir une unité correspond à sa résistance, et apparaît dans le profil de qualité de combat pour toutes les unités. Ce nombre est prévu pour une unité de taille standard mais peut être modifié pour les formations plus larges ou plus petites de ce type d'unité. Ceci est expliqué plus tard dans les règles. N'importe quel type

de marqueur, tels des figurines, des bouts de papiers ou des jetons plastiques, peuvent être utilisés pour enregistrer les pertes. Les joueurs sont invités à utiliser la méthode avec laquelle ils se sentent les plus à l'aise, et peuvent aussi bien recourir à une feuille et un stylo pour noter les pertes si c'est ce qu'ils préfèrent.



Niveau de Commandement

Les commandants ont un rôle très différent de leurs troupes. Dans notre jeu, ils sont tenus de diriger leurs forces plutôt que combattre, et la plupart du temps ils le font en émettant des ordres aux unités sous leur commandement.

Nous avons donc attribué une valeur à tous les commandants pour représenter leur efficacité au sein de la structure de commandement de l'armée. Cette valeur peut varier d'armée en armée, et de commandant en commandant. C'est le «niveau de commandement» qui varie de 10 (le meilleur) à 5 (le pire) comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Nous recommandons que les joueurs gardent un niveau de commandement de 8 pour tous les commandants jusqu'à une bonne maîtrise des règles.

A l'époque de "Pike & Shotte", la qualité des commandants et des troupes variaient largement au sein des mêmes armées. Beaucoup d'unités étaient recrutées et formées localement et ont été améliorées par leur expérience du combat. D'autres formations ont simplement défié la logique avec une capacité de combat et une détermination surprenantes, les régiments de la brigade irlandaise lors de la guerre civile anglaise en constitue un excellent exemple.

Pour ces raisons, les valeurs nominales des commandants sont données en fonction du type de bataillon commandé en l'absence de caractéristiques personnelles exceptionnelles. Dans les sections suivantes de ce livre, où nous couvrons des conflits et des armées spécifiques, nous présenterons les caractéristiques de personnages clés. Si vous souhaitez avoir Oliver Cromwell dirigeant l'aile droite de votre cavalerie parlementaire, il est légitime de s'attendre à ce qu'il ait quelque chose de plus qu'un commandant de bataillon de cavalerie classique. Ce type de personnage a des règles spéciales spécifiques couvertes dans chaque armée décrite dans ce livre. Pour l'instant, supposons que vous disposez de commandants de bataillon standards, sans règles spéciales.

Un commandant de bataillon se spécialisera dans l'une des principales armes d'une armée - l'infanterie, la cavalerie ou l'artillerie - et pour cette raison la plupart des bataillons seront entièrement composés d'un de ces types.

Il existe des cas où un bataillon se compose d'un mélange d'unités de différents types, par exemple trois à pied et une à cheval, il est alors classé selon le type d'unité dominant (dans ce

cas, il serait dirigé par un commandant d'infanterie). S'il y a un nombre égal d'unités entre l'infanterie, l'artillerie et la cavalerie, la note de commandement la plus basse est choisie. Ce sera expliqué plus loin dans le livre.

Si le général en chef de l'armée rejoint un bataillon et aussi longtemps qu'il demeure avec lui, sa valeur de commandement sera utilisée à la place de celle du commandant en charge de ce bataillon.

Soclage

Les modèles présentés dans ce livre ont été montés sur des bases rectangulaires, en bois ou en plastique et décorées avec soin. Cela rend les figurines plus faciles à manipuler sans les cogner ou les endommager, et nous permet également de disposer plus facilement les unités en blocs soignés. Il n'est pas nécessaire de monter les figurines sur des socles de cette façon, mais c'est la pratique habituelle parmi les collectionneurs.

Certains joueurs aiment monter chaque figurine sur son propre petit socle. Cela a l'avantage de permettre à une unité d'adopter tout type de formation simplement en réarrangeant les figurines. Cependant, dans l'ensemble, il est préférable de monter plusieurs figurines d'infanterie ou de cavalerie sur un plus grand socle. Cela facilite grandement le déplacement d'unités entières.

Ceux d'entre vous déjà conscients des dangers du déplacement d'un grand nombre de combattants armés de piques d'une table de jeu vers une autre, l'idée de socler des unités entières sur un seul socle s'avère alléchante.

Pour l'infanterie nous recommandons (si vous décidez de socler vos unités) que chaque figurine individuelle occupe une superficie de 20x20mm. Les figurines individuelles de cavalerie devraient couvrir 25x50mm chacune et l'artillerie peut être soclée au besoin. Il suffit de multiplier ces nombres en fonction du nombre de figurines désirées pour avoir la taille du socle nécessaire.

Les lecteurs vigilants constateront que beaucoup des troupes représentées dans ce livre ne sont pas nécessairement conformes à ces normes, mais cela ne fait aucune différence dans la pratique car la flexibilité dans les tailles standard des unités permet une grande variété de soclages.

Commandant	Description
10	Génie militaire. Un chef né naturel qui est adoré par ses hommes et adoré par les femmes. Cet individu est très organisé, courageux, avec un don inné pour la bataille et est certain de ré-écrire les livres d'histoire.
9	Génial. Un commandant extrêmement capable, digne de confiance, franc, pieux et populaire.
8	Bon. Un leader capable et confiant, respecté par ses pairs.
7	Moyen. Un type honnête et un chef capable mais sans inspiration
6	Pauvre. Un commandant indécis ou réticent, enclin à se mêler.
5	Imbécile. Un imbécile fougueux et farouche, justement méprisé par ses hommes, et une cible primordiale pour un assassinat à la première occasion.
4 ou moins	Incapable pour le service. Nous ne noterons aucun de nos commandants au-dessous de 5 - ces messieurs auront rapidement été assignés à des rôles essentiels de comptage de haricots à la ferme ou un accident tragique de munitions les aura rapidement emporté dans l'au-delà.

Soclage des commandants

Le commandant en chef et tous les commandants de bataillons sont représentés par des figurines individuelles ou, mieux encore, par un socle comprenant un certain nombre de figurines. Idéalement, ces modèles sont distinguables des troupes qu'ils commandent. Nous n'avons pas spécifié de dimensions de socles pour ces modèles car nous espérons que

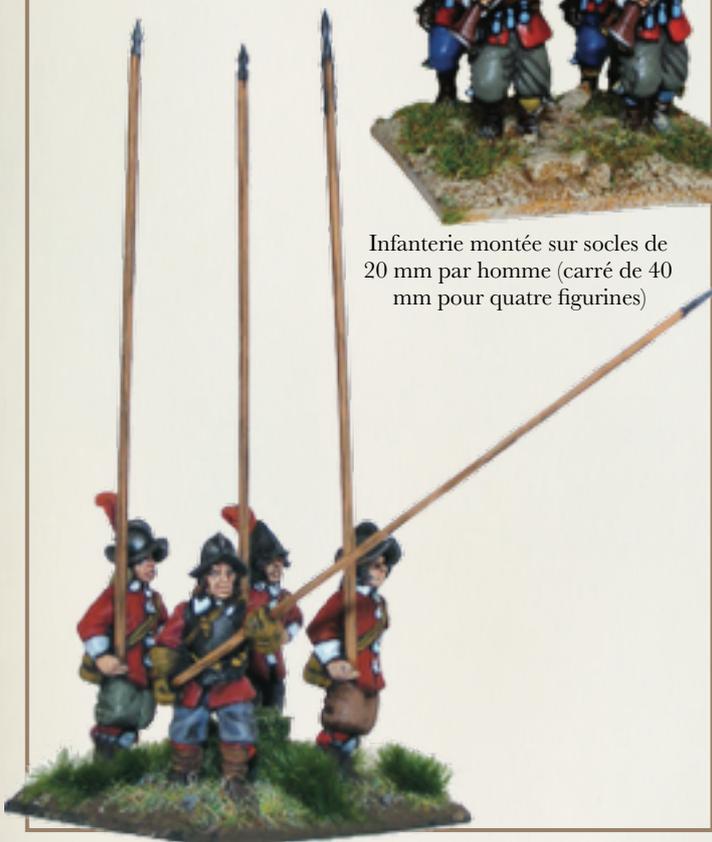
les joueurs prendront le temps d'en faire des pièces centrales magnifiques de leur armée.

Tout comme nos unités d'une dizaine de figurines représentent des centaines d'hommes, un socle de commandant représente non seulement le grand homme en personne, mais aussi son entourage personnel, les gardes, estafettes et même des animaux domestiques.

PIETONS



Infanterie montée sur socles de 20 mm par homme (carré de 40 mm pour quatre figurines)



CAVALERIE



Cavalerie montée sur bases 25mm par cavalier - c'est la taille habituelle

ARTILLERIE

Un canon monté sur un socle de 60 mm de large - n'importe quel socle convient, tant qu'on peut y adapter le canon et les servants.



COMMANDANTS



Les commandants peuvent être soclés avec ses suivants - de nombreux joueurs aiment placer leurs commandants sur des socles ronds pour les distinguer des troupes ordinaires.



FORMATION

Avant que nos troupes soient prêtes à prendre part à une bataille, nous devons décider selon quelle formation les organiser, faites attention aux rangs et aux lignes. Ci-après, sont détaillées toutes les formations qui sont soit utilisées par toutes les armées soit souvent employées par des troupes spécifiques.

On parle parfois de corps **formés** de troupes, c'est-à-dire de troupes disposées dans toute formation à part formation ouverte, où les modèles sont espacés les uns des autres avec des écarts entre eux comme expliqué plus tard. C'est une distinction utile à faire car des règles ne s'appliquent qu'aux corps formés et d'autres règles ne s'appliquent qu'aux formations ouvertes.



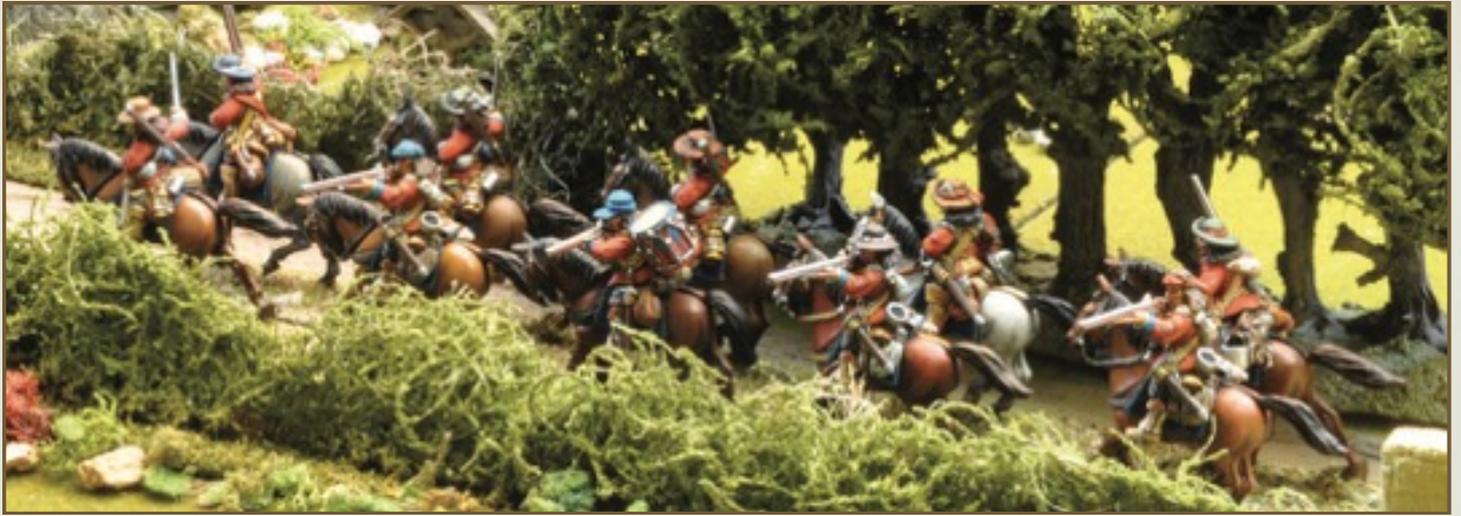
Bloc d'infanterie : Il s'agit d'une formation de troupes de mêlée étroitement ordonnées. La formation doit avoir un minimum de trois rangs de profondeur et en a souvent plus. L'unité la plus commune de ce type est le bloc de piques. Les blocs de piques représentent des unités réelles qui comprennent jusqu'à vingt rangs de profondeur dans de nombreuses armées (certains tercios espagnols avaient plus de vingt-cinq rangs). La profondeur précise n'a pas d'importance dans le jeu, mais des formations profondes ajoutent du relief à votre armée. Cette formation est également utilisée pour représenter une multitude d'autres armes, en plus de la pique, utilisée tout au long de la période, tels que guisarmes, lances et autres armes d'ast, mais nous allons désigner tous ces derniers comme formations en "bloc d'infanterie" pour simplifier la lecture des règles de ce livre. Ces unités devraient avoir une forme approximativement carrée, avec un nombre égal de rangs et de lignes.

Ligne de bataille : Il s'agit de toute formation qui est sur deux rangs de profondeur (trois occasionnellement) pour les unités d'infanterie. C'est une formation idéale pour le tir car elle permet à l'unité d'amener la plupart des hommes à viser la cible. Les unités de cavalerie en formation de ligne peuvent être sur un ou deux rangs. Cela représente une unité réelle étendue avec deux à six hommes de profondeur dans le cas de la plupart des infanteries et peut-être de deux à quatre de profondeur dans le cas de la cavalerie. Cela ne fait aucune différence dans le jeu, mais des formations plus profondes sont spécifiques à certaines armées et types de troupes, et nous proposons des options pour les joueurs qui souhaitent refléter cela dans leurs collections.



Tirailleurs : Aussi connu sous le nom de formation ouverte. C'est une formation lâche qui permet aux troupes qui peuvent le faire de tirer l'ennemi et permet également de se déplacer sur un terrain accidenté. Lorsqu'une unité se place en tirailleur, les figurines sont espacées de 1-2 " les unes des autres de sorte qu'elles forment une chaîne ou un groupe dispersé. Si vous avez soclé plusieurs figurines ensemble, espacez simplement les socles.

Colonne : Une colonne est une unité agencée pour se déplacer rapidement et généralement pour marcher, mais aussi pour se déployer en position. C'est une formation extrêmement faible pour les combats, et les troupes en colonne prises à parti par l'ennemi ne sont pas susceptibles de bien se comporter. Une infanterie en colonne doit être entre deux et cinq figurines de large et doit avoir plus de rangs que de lignes (c'est-à-dire la formation doit être plus profonde que c'est large). Toutes les autres colonnes doivent être d'une ou deux figurines de large et doivent avoir plus de rangs que de lignes. Les colonnes marchent souvent le long des routes, des chemins, entre les bâtiments ou autour d'autres troupes.



Bande de guerre (warband) : C'est la formation par défaut pour la plupart des troupes irrégulières combattives, clan ou Milice des Highlands. Ces unités combattent dans une formation plus proche d'une horde qu'autre chose et devraient former un carré grossier ou oblong entre trois et six rangs de profondeur.

Hérisson : C'est une position défensive à l'instar du carré formé plus tard. Cette formation survient lorsque les unités d'infanterie adaptées pour le tir viennent trouver refuge dans une unité de piquiers du bataillon, une formation particulièrement utile pour se défendre contre la cavalerie ennemie. Les unités convergentes armées de mousquets sont placées autour ou à l'intérieur de l'unité de piques.



Changement de formation

D'une manière générale, le passage d'une formation à une autre exige une instruction spécifique lorsque les ordres sont donnés. Nous décrirons les règles relatives à l'émission des ordres et aux déplacements au chapitre suivante. Pour l'instant, nous allons simplement établir les procédures pour passer d'une formation à une autre.

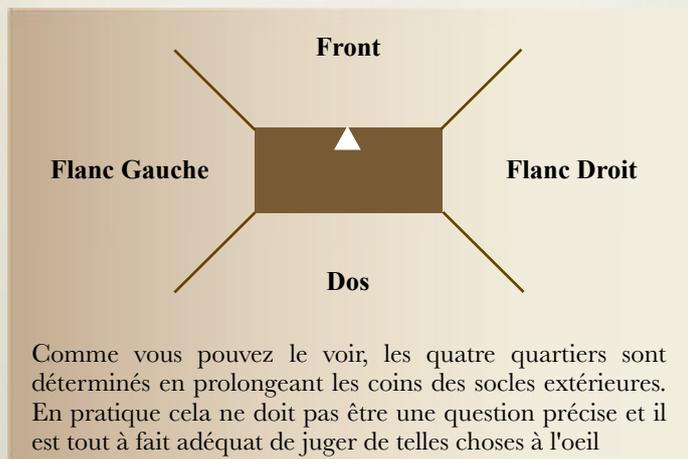
- Lors du changement de la formation de la colonne à la ligne de bataille, du bloc d'infanterie ou d'une horde de guerriers vers la colonne, commencez par la figurine ou le socle au centre en position « meneur » (voir Meneur d'unité, page 23). Tournez la figurine ou le socle du meneur sur place afin qu'il soit orienté vers la direction souhaitée. Réorganisez le reste de l'unité autour du meneur afin que celle-ci soit aussi près que possible du centre-avant de la nouvelle formation. Cette manœuvre prend un mouvement complet.
- Dans le cas d'une formation en tirailleur, le «Milieu» de la formation sert de point de fixation pour changer de formation. Placez la figurine du meneur au milieu de la formation des tirailleurs et réorganiser l'unité en une nouvelle formation autour de lui. Pour changer d'une autre formation en tirailleur inverser simplement le processus.

Cela prend un mouvement complet aux troupes dépourvues de la règle spéciale "tirailleur" (Les troupes forcées de se placer en tirailleurs temporairement à cause du terrain), mais dans le cas des unités qui possèdent la règle spéciale, l'ordre de formation en tirailleur peut être suivi d'un déplacement normal, comptant comme «un seul mouvement». Par exemple, une unité d'infanterie possédant la règle spéciale "tirailleur" qui se trouve en colonne peut se placer en formation ouverte et se déplacer en un seul mouvement. Voyez le chapitre "Mouvement des unités" page 38 pour plus d'informations sur les valeurs de mouvement.

Front, flanc et dos

L'avant, les côtés et l'arrière d'une formation forme son front, son flanc gauche, son flanc droit et son dos. C'est un concept utile car il nous permet de définir comment les troupes se déplacent, ce qu'elles peuvent voir et faire en tant qu'unité, comment elles tirent, etc. Cette idée sous-tend un grand nombre des règles qui vont suivre, valant la peine d'être détaillées tout de suite.

Ces quartiers, zones sont décrites par le schéma ci-dessous.



Les unités en tirailleur sont suffisamment dispersées pour que les troupes puissent faire face à la direction qu'elles souhaitent, et n'ont donc pas de flancs ou de dos comme tel. Les unités en tirailleur sont traitées comme ayant un front continu qui s'étend tout autour de leur bord.

Les unités dans une formation de hérisson ont encore quatre quartiers comme illustrés ci-contre, mais n'ont pas de dos ou de flancs. Chaque face du hérisson est traitée comme un front séparé.

Artillerie

Ces unités sont un peu différentes des unités d'infanterie et de cavalerie car elles comprennent un canon et un équipage séparés. Chaque canon et équipage est considéré comme une unité (une batterie). Quant l'artillerie est déployée pour tirer, l'équipage est déployé autour du canon. Et le «front» de l'unité d'artillerie déployée est toujours calculé à partir de la pointe de l'âme du canon.

Bataillons

Une armée se compose d'un certain nombre de bataillons. Chaque bataillon se compose d'un commandant et d'un nombre d'unités. Le plus basique des bataillons se compose d'un bloc de piquiers avec deux ailes de mousquets en soutien. Ces unités peuvent représenter une convergence d'un certain nombre de régiments en une seule formation de combat, ou d'un grand régiment divisé en ses composantes de piquiers et de mousquetaires.

Nous ne limitons pas le nombre d'unités dans un bataillon, et ils peuvent contenir un mélange de différents types de troupes. Par exemple, un bataillon peut contenir son commandant, deux unités de piquiers, quatre de mousquetaires, une batterie d'artillerie et une unité de dragons; ou toute autre combinaison permise. Davantage d'unités dans un bataillon permettront d'adapter les tactiques et les formations pour ceux qui sont enclins à utiliser le style suédois ou hollandais (exact opposé), mais, tout aussi important, fera bel effet sur la table.

Les unités du même bataillon n'ont pas à rester dans une distance spécifique l'une de l'autre pendant la partie. Toutefois, comme elles doivent être dirigées au moyen d'un seul ordre, les bataillons doivent former un corps dont les unités ne peuvent pas être séparées par plus de 6 ". Ceci est décrit en détail dans les règles de commandement qui suivent. En règle générale, les bataillons fonctionnent plus efficacement et peuvent se soutenir mutuellement en formation rapprochée.

Les commandants doivent rester à une distance de déplacement d'au moins une unité sous leur commandement. Plus ils sont proches des unités de leur bataillon plus il est facile pour eux d'émettre des ordres.

Notez que les commandants ne peuvent normalement pas être ciblés ou attaqués dans le jeu, donc ne vous inquiétez pas de leur sécurité quand ils se déplacent.

Formations tactiques de Bataillons

Quelle que soit l'armée que vous choisissez de collectionner et de jouer, vous allez vouloir organiser vos troupes dans des formations qui simulent leurs homologues historiques. L'avantage d'avoir différentes unités représentant la pique et le mousquet dans votre armée, est que cela vous offre la flexibilité de choisir les modes d'engagements (mêlée/Tir).

Vous trouverez ci-dessous les formations tactiques développées tout au long des 16e et 17e siècles que vous pouvez reproduire avec vos unités en utilisant les règles de bataillon. Ce n'est certainement pas une liste exhaustive, car de nombreuses

variantes étaient faites à ces tactiques. Plus tard dans ce livre, nous expliqueront les formations préférées des armées couvertes pendant cette période.

Le tercio

La formation de tercio était un produit des guerres italiennes, Conçu pour répondre aux besoins tactiques de combiner mêlée et tir et d'éliminer les formations ennemies similaires. À l'origine, un tercio pouvait se composer de plus de 6000 hommes, bien qu'au milieu des années 1500, ce chiffre avait été réduit à 3000 - armés de piques, d'épées et d'arquebuses. Sur le terrain, ces tercios étaient habituellement formés en groupes de trois, d'où le nom, dans une formation échelonnée pour permettre l'amélioration des champs de tir.

Dans un tercio, les piquiers étaient groupés en de nombreux rangs au centre, avec des unités plus petites - ou des manches - de troupes de tir généralement placé à chaque coin.

Des variantes sur le tercio ont été utilisées tout au long de la période et bien des adaptations ont été continuellement fait



pendant la Guerre de Trente Ans. Même durant la guerre civile anglaise on trouvait des tercios fiables.

Les principaux avantages en bataille de cette formation sont la puissance de frappe des grands rangs de piques combinés avec une puissance de feu solide. Ce qui manque, et qui constitue la principale raison pour laquelle de nouveaux systèmes ont été adoptés par des armées progressistes, est la flexibilité.

La brigade hollandaise

La brigade hollandaise (ou système hollandais) fut nommée ainsi après que Maurice de Nassau l'eut utilisée, avec de bons résultats, durant la bataille de Nieuwpoort en 1600 contre les tercios espagnols. Le principe de cette formation est de combiner les avantages du tercio classique (avec sa combinaison d'armes) avec la flexibilité des légions romaines.

La formation est éclatée en des plus petits éléments qui sont alignés en trois lignes de bataille. Chacune de ces lignes est composée de piquiers et de mousquetaires et l'ensemble compose une brigade (un bataillon dans la terminologie de la règle). Cette formation ne permettait pas seulement plus de flexibilité qu'un tercio, mais augmentait la puissance de feu pouvant être délivrée en une salve. Enfin, cette formation était



moins sensible au feu ennemi, et principalement celui de l'artillerie.

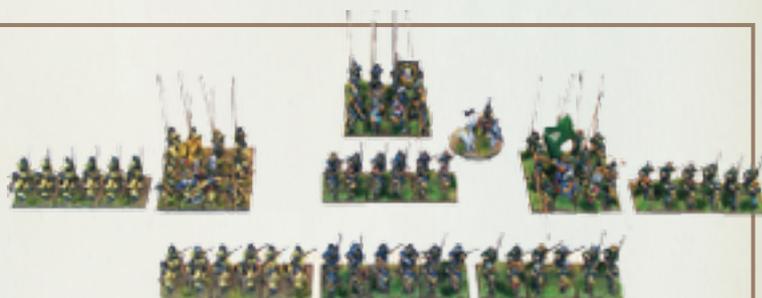
Le système hollandais fut très populaire pendant la Guerre de Trente Ans, et il devint le système par défaut de nombreuses armées. Ce fut aussi un standard durant la guerre civile anglaise, utilisée par les armées Parlementaires et Convenanters.

La brigade suédoise

La brigade suédoise (ou système suédois) fut développée par les armées de Gustave Adolphe pour satisfaire à son souhait de disposer de plus de puissance de feu. C'est une modification majeure du système hollandais, qui se traduit par une formation en ligne plus longue. Les blocs de piquiers sont plus petits, et le nombre de rangs des unités de mousquetaires est réduit pour optimiser le nombre d'hommes pouvant tirer en une salve.

L'armée entière est disposée en deux lignes de bataille, chacune consistant en un mix de brigades/batailles. Pour l'infanterie, cela signifie une alternance d'unités de piquiers et de tireurs, alors que la cavalerie était déployée en deux fines lignes.

Le succès des armées suédoises durant la Guerre de Trente Ans rendit populaire cette formation, aussi d'autres nations ne tardèrent pas à l'adopter. Durant la guerre civile anglaise, le



prince Rupert fut un ardent partisan de la tactique suédoise, dans son désir d'engager rapidement l'ennemi regroupé avec une puissance de feu massive. Le système suédois a cependant une exigence, celui de s'appuyer sur des troupes expérimentées et bien entraînées. Les troupes hâtivement levées durant la Guerre de Trente Ans et la guerre civile anglaise ne parvenaient pas à maîtriser les manœuvres complexes nécessaires à une bonne exécution.