

UNE SÉLECTION DE RÈGLES UTILES

Les pages précédentes offrent une trame de règle couvrant 200 ans de guerre. Evidemment, que vous vouliez revivre une bataille historique ou simplement rassembler une armée basée sur une force en particulier, nous souhaitons que vous puissiez représenter les caractéristiques uniques de vos troupes. Bien que ceci soit déjà plus ou moins représenté par les différentes valeurs de combat de tir, de moral ou de résistance de chaque unité, il reste encore beaucoup à dire ! Par exemple qu'est ce qui différencie les mousquetaires suédois de leurs adversaires impériaux durant la Guerre de Trente Ans, ou qu'est ce qui rendait les gendarmes français si redoutables durant les guerres d'Italie ? Les règles qui suivent seront donc utilisées pour simuler les facteurs qui décrivent la façon dont certaines troupes se comportaient au combat que cela soit leurs armes spécifiques, leur habileté tactique, leur entraînement ou même leurs inclinations culturelles.

Ces règles sont des propositions pour intégrer ces facteurs dans les règles de bases, mais il ne s'agit pas là d'une boîte à outils définitive. A ce titre, elles peuvent être modifiées ou élargies pour cadrer avec vos propres parties. Les joueurs qui auront collectionné une force spécifique pour la période auront peut être développé une expertise particulière concernant les troupes, les batailles ou les tactiques correspondantes. Ces joueurs doivent savoir qu'il leur est tout à fait possible de créer des règles pour représenter ces éléments. Quoi qu'il en soit nous espérons que ces connaissances apporteront un surcroît d'amusement.

Il n'est pas nécessaire d'être rigide quant à l'application de ces règles. Nous ne cherchons pas à être exhaustif dans l'accomplissement des buts poursuivis et nous pouvons tout à fait imaginer d'attribuer des règles différentes à des troupes similaires ou identiques en fonction de la nature de la partie.

Certaines de ces règles peuvent être appliquées de façon habituelle sans craindre que cela ne déséquilibre le jeu ; d'autre en revanche s'avèreront plus utiles pour représenter des situations sortant davantage de l'ordinaire. Si on regarde l'ensemble, on peut se dire qu'il semble y avoir des règles plutôt complexes mais n'oubliez pas que l'idée n'est pas de toutes les utiliser pour la même partie !

Sale guerre

- Relance les attaques ratées en combat contre les landsknechts

L'unité peut relancer les attaques de mêlée ratée à tous les tour de tous les combat contre les unité de Landsknechts.

Cette règle représente la sauvagerie du combat lorsqu'une unité de landsknecht en affronte une autre au service de l'ennemi. Dans de telles circonstances, on ne fait ni ne demande aucun quartier.

Arcs et arcs courts

- +1 à la sauvegarde de moral
- Ne peut effectuer de tir de contre-charge

Les unités touchés par des flèches d'arc gagne +1 à leur sauvegarde de moral. Ceci ne peut améliorer la sauvegarde de l'unité au delà de 2+. Les unités qui ne devraient avoir aucune sauvegarde de moral reçoivent donc une sauvegarde de 6+.

Comme toute arme n'utilisant pas la poudre, les arcs ne permettent pas d'effectuer de tir de contre-charge.

Les arcs étaient toujours utilisés par certaines troupes durant cette période, mais l'époque de la domination du champ de bataille par les archers était bien révolue et leur présence étaient davantage un symptôme d'un manque d'armes à feu plutôt que le signe d'archers bien entraînés.

Brave

- Les unités secouées se rallient sans nécessité de recevoir un ordre

Si l'unité est secouée (c'est à dire qu'elle a subit autant de blessure que sa valeur de résistance) elle peut tenter de se rallier à la fin de la phase d'ordres de son tour si elle se trouve à plus de 12ps de tout ennemi. Lancez un dé. Sur un score de 4 ou plus l'unité retirez un marqueur de blessure comme si l'unité avait reçu un ordre ralliement

Cette règle permet littéralement à une unité de "revenir dans le jeu" et en tant que telle, elle doit être utilisée avec parcimonie sauf peut être dans les très petites parties car elle a tendance à prolonger parfois indûment les hostilités.



Des archers anglais élizabéthains

“Leur sauvagerie et leur arrogance sont telles qu’à moins qu’ils ne soient commandés par un capitaine de leur propre nation qu’ils reconnaissent comme une personne généreuse et courageuse et porteur d’une commission de l’Empereur, ils sont plus une source de nuisances qu’un atout.”

Sur les troupes mercenaires allemandes d’Henri VIII

Caracole

- L’unité ne peut contre-charger la cavalerie ennemie

Cette règle est utilisée pour représenter ces troupes qui utilisaient la tactique de la caracole pour engager l’ennemi au trot tout en faisant feu avec ses armes. Si elle est chargée par la cavalerie ennemie, l’unité ne peut que maintenir sa position et tirer. Les unités de cavalerie utilisant la caracole peuvent cependant contre-charger l’infanterie normalement.

Hommes de clans

- Ne peuvent soutenir en combat
- Toute unité disposant de cette règle ne peut soutenir une autre unité au combat.

Cette règle est utilisée pour représenter des troupes, notamment les clans des Highlands, qui sont plus pressés d’en arriver aux mains avec l’ennemi plutôt que de soutenir “Ce Clan”

Excellents

- Relance une sauvegarde de moral ratée si vous n’avez subi aucune blessure

Cette unité peut relancer une sauvegarde de moral chaque fois qu’elle subi des pertes tant qu’elle n’a pas reçu la moindre blessure. Dès que l’unité subit une perte, toutes les futures relances sont perdues.

Arbalètes

- Ne peuvent effectuer de tir de contre-charge

Bien que l’arbalète offre la même puissance que beaucoup d’armes à feu de son temps, tout comme l’arc son temps est passé. Comme toute arme n’utilisant pas la poudre, les unités équipées d’arbalètes ne peuvent effectuer de tir de contre-charge.

Infanterie équipée d’armes à deux mains

- -1 en sauvegarde de moral

Les unités touchées au combat par des troupes avec cette règle subissent un malus de -1 à leur sauvegarde de moral.

Ceci est un terme fourre-tout pour désigner toute une gamme d’arme allant des fauchards et hallebardes aux épées et aux haches maniées à deux mains. Bien que ces armes aient été éclipsées par la pique, qui offrait plus de protection contre la cavalerie, elles étaient idéales pour le combat.

Dragons

- Montent ou démontent gratuitement
- Tir et fuite
- Comptent comme une cavalerie en tirailleur quand ils sont montés et comme une infanterie en tirailleur quand ils sont démontés.

Les Dragons furent introduits début du XVII^{ème} siècle et se répandirent rapidement dans la plupart des armées car ils étaient idéaux pour les missions de reconnaissance, de fourrage et de prise d’objectif en attendant les renforts. Voir page 83 pour la description complète des Dragons.

Enragés

- Mouvement gratuit lors d’un ordre de charge

Les unités qui reçoivent un ordre de charge contre un ennemi à portée ont droit à un mouvement même si l’ordre échoue (à condition que ce ne soit pas une bourde). Si une bourde est obtenue, le résultat de celle-ci sera toujours 6 sur la table des bourdes à savoir “avance incontrôlable”. Si un ordre multiple concerne à la fois des unités enragées et des unités qui ne le sont pas seules les premières reçoivent le mouvement gratuit.

Cette règle est utilisée pour représenter des unités obstinées, téméraires ou impétueuses, avides d’en découdre et difficiles à réfréner une fois l’ennemi proche.

Aguerries

- Permet un jet pour ignorer le Désordre

Les unités aguerries peuvent être classifiées selon différents niveaux : 2+, 3+, 4+, 5+ ou 6+ avec un maximum à 2+ et un minimum à 6+ pour les moins aguerries. Toutefois pour des raisons pratiques, “aguerris” s’entend généralement comme à 4+. Au début de la phase d’ordres, avant que toute unité ne soit déplacé ou tout ordre ne soit donné, le joueur lance un dé pour chaque unité aguerrie désordonnée et non engagée en mêlée dans son armée. Si le dé donne un résultat supérieur ou égal au niveau de sa règle aguerrie, l’unité se réorganise immédiatement. Le marqueur désorganisé est enlevé et l’unité peut prendre immédiatement des mouvements d’initiative ou recevoir des ordres comme d’habitude.



Fanatiques

- +1 à la sauvegarde de moral tant que non secoué

Les troupes fanatiques ont un bonus de +1 en sauvegarde de moral quel que soit leur type. Elles sont si imprégnées de juste fureur ou de ferveur religieuse qu'elles ignorent jusqu'au plus graves blessures et combattent sans se préoccuper de leur sécurité. Cette effet dure jusqu'à ce que l'unité soit secoué. Une fois secoué, l'unité perd son bonus et revient à la sauvegarde de Moral habituelle pour son type.

Charge féroce

- Relance les attaques ratées lors d'une charge

Cette unité peut relancer ses attaques ratées en mêlée lors du 1er round de chaque combat où elle charge ou contre-charge. Notez que ce bonus ne s'applique bien que si l'unité charge ou contre-charge, pas si elle est elle chargée.

Cette règle rend une unité en charge encore plus dangereuse, notamment parce qu'elle se cumule avec le bonus de charge habituel.

Tir et fuite

- L'unité peut délivrer un tir de contre-charge puis s'échapper quand elle est chargée

Cette règle est prévue pour les troupes spécialisées dans la reconnaissance en avant-garde plutôt que dans la mêlée pure. Les troupes disposant de cette règle peuvent effectuer un tir de contre-charge et ensuite s'échapper d'un mouvement en arrière. Un test de commandement est cependant nécessaire pour réussir cette action quand l'unité est chargée, si celui-ci échoue, l'unité maintient simplement sa position.

Platine à rouet ou à silex

- La portée courte est étendu à 12ps

Les unités équipées d'armes à platines à rouet ou à silex disposent du bonus de +1 pour toucher dû à la courte portée jusqu'à une distance de 12ps au lieu des 6ps habituels. Ceci représente l'efficacité accrue de ces armes par rapport à leurs équivalents à mèche.

Plus précis et plus fiables que les mousquets à mèches les armes à platine à rouet ou à silex étaient initialement réservées aux troupes montées et aux unités assignées à la protection du train de bagages. Ne pas avoir à maintenir une mèche allumée tout le temps signifiait que ces armes étaient aussi moins dépendantes de la météo et pouvaient donc parfaitement fonctionner sous la pluie.

Premier Feu

- +1 dé au premier tir de la partie

La première fois que l'unité tire dans la partie, elle reçoit un dé supplémentaire (par exemple 3 dés si elle en a normalement 2)

Durant la période "Pike & Shotte", il y avait encore beaucoup de limitations au bon fonctionnement des armes à feu, comme la qualité des équipements ou le manque de poudre. Pour cette raison, un soin tout particulier fut apportée à la discipline lors du tir. En effet, il était facile de perdre une part significative de la puissance de feu d'une unité par des tirs trop rapides. Cette règle encourage donc le joueur à ne pas gaspiller ses tirs.

Recrues

Les capacités de l'unité sont incertaines : elle a été fraîchement recrutée, sa loyauté est peut être mise en doute, son entraînement insuffisant etc. Bref son efficacité est soumise à caution.

Nous établissons les performances de cette unité la première fois qu'elle tire ou la première fois qu'elle combat un ennemi au corps à corps. Avant cela, elle se comporte comme n'importe quelle autre unité (en effet ce n'est que lorsque l'unité se retrouve dans la fureur du combat qu'elle révèle son vrai potentiel.

La première fois que l'unité tire sur un ennemi ou combat un ennemi au corps à corps lancez un dé :

1	Terreur ! L'unité est momentanément envahie par la terreur. Pour la durée de ce tour uniquement, tous les tirs ou toutes les attaques de mêlée nécessitent des 6 pour toucher. De plus, l'unité est immédiatement désordonnée si elle ne l'est pas déjà.
2-3	Panique ! L'unité est momentanément envahie par la panique. Pour la durée de ce tour uniquement, tous les tirs ou toutes les attaques de mêlée nécessitent des 6 pour toucher
4-5	Performance honnête ! Les troupes font leur devoir. Pas d'effet particulier.
6	Hourrah ! L'unité se débrouille particulièrement bien. Elle reçoit un dé de tir ou de combat supplémentaire durant ce tour.

Cette règle est plus pratique pour représenter les armées disposant de nombreuses troupes nouvellement recrutées que la règle "Untested" plus sévère.

Fougeux

- Doivent contre-charger s'ils le peuvent
- Doivent toujours engager un ennemi en percée s'ils le peuvent
- Mouvement de base de 12ps comme s'ils étaient de la cavalerie légère

Cette règle est utilisée pour représenter des unités de cavalerie obstinées ou difficiles à contrôler, qui se laissent facilement emporter par la fièvre du combat. Ces unités ne reculeront jamais devant un combat et doivent toujours contre-charger si elles le peuvent. Si le résultat du combat leur autorise une percée, elles doivent toujours engager l'ennemi si elles le peuvent.

Grenades

- L'ennemi ne bénéficie d'aucun bonus de moral dû au couvert quand il est engagé en combat par cette unité.

Les grenadiers firent leur apparition sur les champs de bataille européens durant la seconde moitié du XVIIème siècle. Leurs unités étaient composées des soldats les plus grands et les plus forts et se trouvaient le plus souvent à la pointe de l'assaut. Cette règle représente les effets de l'utilisation de grenades au combat, désorganisant les défenseurs qui ne peuvent bénéficier de leur couvert du fait des explosions qui brisent leurs rangs.

Cavalerie lourde

- +1D3 / +1 au résultat du combat durant une charge

Quand une cavalerie lourde charge ou contre-charge au combat, son camp reçoit un bonus au résultat de combat égal à la moitié du résultat d'un dé arrondi au supérieur. Si plusieurs cavaleries lourdes sont engagées ne faites le jet qu'une seule fois par camp. Ce bonus s'applique lors du tour où la cavalerie lourde charge ou contre-charge. Il s'appliquera également si la cavalerie effectue une percée et charge un ennemi.

Hérisson

- Immobile
- Formation combinée de piquiers et de tireurs
- Pas de flancs ni d'arrières
- Toutes les unités de tir du hérisson ont une valeur de tir de 1
- La valeur de combat du hérisson est égale à celle de tous ses éléments combinés
- Ne peut être soutenu en combat
- Bonus de +3 au résultat de combat contre la cavalerie
- La cavalerie en charge ne reçoit aucun bonus contre cette formation
- Les éléments équipés de piques doublent leur valeur de combat contre la cavalerie qui charge.
- Transforme tout résultat "repli" d'un test de panique en résultat "indomptable"

Le hérisson est la formation clé pour les armées regroupant des éléments armés de piques et d'autres équipés d'armes à feu. Pour les règles complètes de cette formation voir la section qui y est consacrée page 81.



Cavalerie suédoise avec tireurs.



Lanciers

- -1 / -2 à la sauvegarde de moral ennemi en charge

Quand une cavalerie armée de lances charge ou contre-charge, toutes touches réussies inflige un malus de -1 à la sauvegarde de moral de la cavalerie et de -2 à celle de l'infanterie ou de l'artillerie. Ceci ne s'applique que durant le tour où les lanciers chargent ou contre-chargent. La règle s'applique également dans le cadre d'une percée. Gardez à l'esprit que les sauvegardes de moral ne peuvent être moins bonnes que 6+ si elles sont déjà de 6+ au départ, les lanciers ne peuvent donc pas complètement détruire la sauvegarde de moral adverse.

Unité de taille imposante

- +1 à la valeur de tir
- +2 à la valeur de combat
- +1 Résistance
- Peut éviter d'être désordonnée en sacrifiant en acceptant un point de blessure (sauf si cela l'amènerait à être secouée)

Certaines armées étaient capables de faire appel à des effectifs supplémentaires et peuvent donc recruter des unités de taille imposante telles que spécifiées page 23. Ces troupes reçoivent les bonus listés ci-dessus, ils ont également la possibilité de faire jouer le poids du nombre là où des unités plus petites seraient désordonnées. Notez que cette règle ne peut être utilisée que pour ignorer le désordre causé par les tirs, pas par d'autres facteurs.

Maraudeurs

- Ignore les modificateurs de distance pour le commandement

Quand une unité de maraudeurs ou un groupe entièrement composé de maraudeurs reçoit des ordres, la pénalité de distance par rapport au commandant est ignorée. Cela veut dire qu'un commandant

Mercenaires

- Quittent la bataille si un test de ralliement leur est donné et est raté lorsqu'ils sont secoués

Quand une unité de mercenaires est secouée et que le jet de commandement pour les rallier est raté, l'unité reste secouée pour le reste de la bataille. Il n'est plus possible de tenter de les rallier et l'unité va quitter la bataille par la route la plus courte sans engager l'ennemi -y compris par des tirs- à moins qu'elle ne soit chargée.

L'argent n'achète pas vraiment la loyauté. On en doit pas s'attendre à ce que des troupes mercenaires tiennent le coup lorsque les choses commencent à devenir sérieuses et cette règle reflète la possibilité que ces troupes tournent les talons pour aller chercher fortune ailleurs.

Milice

- Pas de mouvement en cas de jet égal au commandement.

Les unités de milices échouent lorsque le résultat du test égale le niveau de commandement du commandant. Autrement ces unités se déplacent exactement comme n'importe quelles autres unités. Si une unité de miliciens sont incluses dans un ordre groupé avec d'autres unités, il est possible pour les autres unités de se déplacer tandis que les miliciens restent immobiles.

Piques

- Peuvent adopter une formation en hérisson avec d'autres unités non piquiers du même bataillon
- La cavalerie ne reçoit aucun bonus de combat lorsqu'elle affronte une unité de piquiers non désorganisés
- Les piquiers doublent leur valeur de combat quand ils affrontent une cavalerie en charge.

Le Piquier fut le roi des champs de bataille pendant la plus grande partie de l'époque dite "Pike & Shotte", apportant une excellente protection contre la cavalerie ennemie en plus d'une force de frappe non négligeable en combat.

Compagnie de piquiers

- La cavalerie ne reçoit aucun bonus de combat quand elle affronte une unité disposant d'une compagnie de piquier et qui n'est pas désorganisée.
- Une unité incluant une compagnie de piquiers double sa valeur de combat contre la cavalerie qui charge

Les unités d'infanterie qui peuvent inclure une compagnie de piquiers voient cette option indiquées dans leur liste d'armée. Dans ce cas là, une compagnie de piquiers est ajoutée à l'unité (habituellement celle-ci est placée derrière le centre de l'unité) et compte généralement 4 à 8 figurines.

Après 1660, l'usage de la pique déclina. Les grands blocs de piquiers étaient devenus largement obsolètes. Cependant, la plupart des armées conservait malgré tout de petits contingents de piquiers au sein de leurs régiments d'infanterie.

L'ajout d'une compagnie de piquier est particulièrement utile contre la cavalerie.

Baïonnette à bouchon

- +2 à la valeur de combat
- +1 au résultat de combat contre les ennemis en horde.

La baïonnette à bouchon ajoute +2 à la valeur de combat de l'unité lorsqu'elle est fixée. Par défaut les unités sont considérées comme n'ayant pas leurs baïonnettes fixées au début de la bataille. Une fois fixée, elle ne

pouvait plus être retirée pour le reste de la bataille empêchant donc l'unité de tirer. Fixer les baïonnettes à bouchons requiert un jet de commandement et consomme une action ou bien elles peuvent être fixées automatiquement en tant que réaction de charge à la place d'un tir de contre-charge. Les unités disposant de baïonnettes à bouchon ont généralement le bonus de combat indiqué en parenthèse dans leur profil.

Foule

- Chaque unité avec cette règle doit recevoir un ordre séparé
- Ne peut agir au travers d'un ordre de bataillon

Cette règle est utilisée pour représenter certaines milices soit très mal entraînées soit enclines à se focaliser sur leurs intérêts sans chercher à obéir à leur commandant. Ces unités n'obéiront à aucun ordre groupé ni ordre de bataillon, elles doivent chacune recevoir un ordre spécifique. Lorsqu'il y a plusieurs unités de foule, chacune reçoit son propre ordre séparé même s'il implique la même finalité.

Utilisé en conjonction avec la règle milice vous obtenez avec cette règle de parfaites unités de "clubmen" de la Guerre Civile Anglaise.

Fiables

- +1 au commandement

Lorsque vous donnez un ordre à une unité fiable ou à un groupe entièrement composé d'unités fiables, ajoutez +1 au niveau de commandement du Commandant. Dans le cas d'un ordre groupé le bonus ne s'applique que si toutes les unités sont fiables. Cela signifie donc qu'il est plus facile de donner des ordres à ce type de troupes et qu'elles se déplaceront mieux que d'autres unités.

Tireurs d'élite

- Relance un tir raté

Cette unité peut relancer un seul dé raté lors de chaque tir.

Cette règle rend les tireurs plus fiables et est un bon moyen de représenter des soldats remarquablement bien entraînés au tir ou en tout cas ayant une efficacité supérieure à la moyenne dans ce domaine.

Régiment Douglas. Un régiment écossais au service de la France qui deviendra plus tard le Royal Ecossais.



Unité de taille modeste

- -1 en valeur de tir (si l'unité dispose d'armes à distance)
- -2 en valeur de combat
- -1 en résistance

Certaines factions faisaient face à une vraie pénurie de soldat pour leurs armées et pouvaient donc aligner des unités de taille modeste telles que spécifié dans le chapitre "taille des unités" page 23. De telles unités subissaient les malus indiqués ci-dessus

Stoïques

- Réussissent automatiquement le premier test de panique de la bataille

Cette unité réussit automatiquement le premier test qu'elle est amenée à passer comme si elle avait obtenue le résultat maximum. Attention cela peut tout de même résulter en une retraite et même une déroute dans certaines situations - si c'est une cavalerie ou une artillerie vaincu en combat par exemple.

Tenaces

- Relance une sauvegarde de morale ratée

L'unité peut relancer une seule sauvegarde de morale ratée chaque fois qu'elle subit des pertes. Cela signifie que l'unité peut relancer à chaque fois qu'elle est prise pour cible durant le tour ennemi et une fois durant la phase de corps à corps.

C'est un bonus significatif. En pratique, "tenace" peut facilement s'avérer plus rentable qu'un point de résistance supplémentaire. Cette règle peut servir à caractériser les meilleures troupes dans les grandes batailles.

Superbement disciplinés

- Mouvement gratuit

Si l'unité reçoit un ordre et que celui-ci échoue, elle peut tout de même effectuer un mouvement.

Cette règle s'avère utile quand une longue marche ou de grandes manoeuvres constituent la clé d'une bataille et que vous souhaitez ajouter une élément de fiabilité dans les mouvements. Elle devrait être réservée aux troupes professionnelles et aguerries et le plus souvent lorsque leurs adversaires ne le sont pas.

Épéistes

- +D3 au résultat de combat contre l'infanterie

Quand des épéistes sont au combat contre de l'infanterie ennemi, leur camp reçoit un bonus au résultat de combat égal à la moitié du résultat d'un d6 arrondi au supérieur. Si plus d'une unité d'épéistes sont engagées un seul jet est effectué.

Des épéistes bien entraînés étaient une menace mortelle pour les autres fantassins, capables de désorganiser même les formations de piquiers les plus solides en corps à corps.

Charge terrifiante

- Les ennemis chargés par l'unité doivent effectuer un test de panique



Les unités ennemies chargées doivent effectuer un test de panique dès que l'attaquant arrive au contact et avant d'effectuer le tir de contre-charge éventuel. Terminez les autres mouvements résultant de l'ordre (le cas échéant) puis effectuez le test (c'est à dire que si deux unités ont reçu l'ordre de charger, déplacer les toutes les deux au contact avant de résoudre les tests). Si les test sont ratés, résoudre la situation comme si l'attaquant avait remporté le combat au corps à corps. Effectuez alors tous les mouvements qui découlent du test (retraite, déroute, poursuite) avant de poursuivre la phase d'ordres.

Acharnés

- Relancer un dé de combat raté

L'unité peut relancer une seule attaque de combat raté en corps à corps à chaque round de corps à corps.

Cette règle rend les combat en mêlée un peu plus prévisibles et est un bon moyen de représenter des unités qui sont meilleures que leur profil ne devrait le laisser croire sans pour autant que cela ait la même valeur qu'un point de valeur de combat. Nous pensons que c'est une bonne règle pour les unités de vétérans ou de combattants émérites sans que cela soit disproportionné.

Inexpérimentés

- Résistance aléatoire

L'unité débute le jeu sans valeur de résistance fixe. La première fois qu'une unité de cavalerie ou d'infanterie de taille standard possédant cette règle subit une blessure lancez un dé. Ce jet détermine la résistance de l'unité pour le reste de la partie : 1=1, 2-3=2, 4-5=3, 6=4. Les unités de taille imposante ajoutent 1 au résultat du jet et les unités de taille modeste enlèvent 1.

Cette règle est utile pour représenter des troupes non entraînées qui sont tout autant susceptibles de déguerpir au premier coup de feu ou de combattre jusqu'au dernier homme. Une partie ne peut pas contenir trop d'unités de ce type sous peine de devenir l'otage des dés - réservez là à une unité. Pour les troupes de piètre ou moyenne qualité avérée, vous pouvez relancer les 6 au test.

Vaillants

- Relance gratuite d'un test de panique

L'unité peut relancer un seul test de panique raté une fois dans la partie.

Il s'agit d'un bonus mineur mais qui peut s'avérer décisif. C'est une bonne façon de donner la possibilité à une unité autrement ordinaire de s'illustrer.

Vacillants

- Test de panique quand l'unité subit des pertes

L'unité doit effectuer un test de panique, à chaque fois qu'elle subit des blessures. Si l'unité subit une ou plusieurs blessures provenant de tir, elle effectue un test. Si elle subit une ou plusieurs blessures en mêlée, elle effectue un test, indépendamment du fait qu'elle ait gagné ou non le combat.

Un tercio impérial se met en position durant la Guerre de Trente Ans



Une paire de pistolet à platine à rouet d'origine hollandaise ou allemande (collection Stallard)



“Dieu les a rendu tels des épis pour nos épées”

Oliver Cromwell après la bataille de Marston Moor - 1644

Il y aura du cheval au petit déjeuner semblerait-il... encore



LES GUERRES D'ITALIE 1494-1559

Les Guerres d'Italie sont une série de conflits qui ont embrasé l'Italie six décennies durant. Les principaux protagonistes étaient la France et l'Espagne, ou plutôt les maisonnières nobles de ces deux empires, ainsi que les armées de mercenaires qui se battaient pour leur compte. Ce qui n'était au départ qu'une simple dispute de plus entre le duché de Milan et le royaume de Naples finit par attiser la convoitise de la France et de l'Espagne et provoqua un conflit de grande ampleur où s'embarquèrent plusieurs puissances européennes.

En 1494, l'Italie était morcelée, constituée de plusieurs cités états, de duchés, de républiques, de territoires contrôlés par le Pape et d'un royaume. La superficie du royaume de Naples était égale à un tiers de celle de l'Italie actuelle. L'art de la guerre en Italie était devenu un véritable commerce, avec ses rituels. On établissait des contrats avec des chefs de guerre qui menaient leurs batailles d'une manière terriblement civilisée. C'étaient les Condottieri.

Les états italiens faisaient toujours en sorte que leurs incessantes querelles n'affectent pas leurs intérêts commerciaux. Mais quand le reste de l'Europe se rendit compte que ces régions constituaient un butin de choix, cette stabilité se trouva menacée. La France et l'Espagne firent du pays leur champ de bataille pour régler leur propre conflit. Les éléments clés des batailles qui allaient avoir lieu étaient les mercenaires que les deux camps n'hésitaient pas à engager. Au début de la guerre, les Suisses constituaient une force puissante, aussi c'étaient des mercenaires de choix pour tous ceux qui pouvaient se payer leurs services. L'empereur du Saint Empire romain, Maximilien Ier, mit sur pied un nouveau type de soldats pour combattre les Suisses : les lansquenets. Peu après leur apparition, ceux qui avaient les moyens de les recruter n'hésitèrent pas à le faire.

Les ennuis commencèrent en 1494, quand Ludovic Sforza, duc de Milan, appela à l'aide le roi de France Charles VII pour prendre sa revanche sur la République de Venise. Le duc de Milan fut par la suite tenu responsable de tous les événements qui allaient advenir, puisqu'on le désigna comme étant « l'homme qui avait lâché un lion au cœur de sa maison pour attraper une souris ».

Charles VII était un jeune homme désireux de marquer la scène européenne. De plus, la France avait pu consolider la base de son pouvoir vu qu'elle ne devait plus constamment faire face à un risque d'invasion anglaise et qu'elle avait pris le contrôle de territoires qui étaient restés autonomes durant le Moyen-ge. Téméraire et sûr de lui, Charles envahit l'Italie avec 25000 hommes dont 8000 féroces mercenaires suisses. Une série de victoires rapides lui permit de renverser le gouvernement des Médicis à Florence, de marcher sur Rome et mettre à sac Naples.

Le Pape Alexandre VI, fou de rage, alla chercher de l'aide, notamment du côté de l'Espagne. Ferdinand d'Aragon se faisait un plaisir de couper court aux ambitions du Français. Quand Ludovic Sforza se rendit compte de la terrible erreur qu'il avait commise en faisant appel aux Français, il n'attendit pas une seconde pour rejoindre la Ligue de Venise aux côtés des Vénitiens (tout naturellement) et du Saint Empire romain mené par Maximilien Ier. Ce dernier avait consolidé le territoire des Habsbourg grâce à ses successions survenues plus tôt dans

l'année, et avait un motif tout trouvé pour intervenir vu qu'il était marié à Bianca Sforza, la nièce de Ludovic. L'Angleterre rejoignit la ligue peu après. C'était donc toute l'Europe qui se liguaient pour lutter contre l'ambition démesurée de la France.

Le condottiere François II Gonzague fut placé à la tête d'une armée, avec pour ordre de chasser les forces françaises. Une bataille eut lieu à Fornoue en juillet 1495 où les Français remportèrent une victoire tactique, infligeant plus de pertes à leurs adversaires, mais la victoire stratégique revint aux troupes de la Ligue. Charles VIII fut forcé de rentrer en France sans avoir gagné quoi que ce soit durant cette campagne.

Charles ne remit jamais les pieds en Italie et mourut deux ans plus tard, quand sa tête heurta un bête linteau de porte ! Comme il n'avait pas d'héritier direct, ce fut son cousin Louis XII qui lui succéda. Il considérait que Milan faisait partie de ses possessions et ne tarda pas à avoir des envies de conquête. L'Italie était une terre convoitée. Le mal était fait.

Une impossible trêve

Louis XII ne perdit pas son temps pour mettre son armée sur pied, lorgnant sur Naples et Milan. Cette fois, la France avait le soutien du Pape Alexandre qui voyait dans cette situation l'occasion d'accroître son pouvoir et celui de sa famille, celle des Borgia. L'armée papale partit en guerre aux côtés des Français sous le commandement de César Borgia, le fils du Pape. (Alexandre eut plusieurs enfants, et je vous recommande chaudement de vous plonger dans des ouvrages concernant la famille Borgia, leur histoire est tout à fait intéressante.)

Milan fut la première à subir le châtement et tomba rapidement. Ludovic Sforza fut capturé et mourut en captivité. Le Pape et César Borgia tenaient à frapper vite dans les états pontificaux, et nourrissaient le rêve d'une Italie placée entièrement sous le contrôle de leur famille. Le royaume de Naples fut la cible suivante. Le traité de Grenade, signé par la France et l'Espagne, avait divisé le royaume entre les deux couronnes. Les forces de César Borgia, épaulé par l'armée française, se rua sur la ville de Capoue puis mit le cap sur la ville de Naples.

À partir de ce moment, étrangement, la trêve qui avait cours entre la France et l'Espagne fut brisée.

Un nouveau joueur était sur le point de faire son apparition : Gonzalve de Cordoue, un génie militaire pour son époque. Ce ne fut ni l'armée française, ni celle des Borgia qui entra triomphalement dans Naples, mais la sienne. Ses forces espagnoles écrasèrent les Français aux batailles de Cerignola et du Garigliano en 1503. À Cerignola, les Espagnols parvinrent à défaire les Français en utilisant la formation en tercio et en faisant massivement usage d'armes à feu. On considère que cette bataille est la première à être remportée grâce aux armes à feu.

Avec cette série de défaites, la France est à nouveau repoussée hors d'Italie. De son côté, l'Espagne contrôle à présent le royaume de Naples et va le garder durant plusieurs siècles. Gonzalve de Cordoue lui-même devient le premier vice-roi de Naples.