

Par le feu, le fer et la foi

Livret d'exemples



les numéros sur la carte entourés d'un cercle rouge (Catholique) et d'un cercle bleu (Protestant) indiquent l'ordre des actions détaillées dans le texte



- De la **ZG 005** est commandée – bien qu'étant à une distance de 6 ZG de son CC, la **ZG (X) 002** n'étant pas comptabilisée – par le lieutenant-général **Louis de Condé** qui peut se substituer au CC et commander toutes les unités dans son rayon de commandement.

The map illustrates the battle of Coutras, showing the positions of various military units and their movements. The map features a river on the left, a central road, and several clusters of buildings. Units are represented by icons with names and numbers, and their movements are indicated by arrows and labels like "3 PM" and "4 PM". The map is color-coded with green for land and blue for water.

- Le coût d'entrée en **ZG 115** est de 2PM et le franchissement de la bordure pleine est de +1PM pour un total de 3PM auxquels s'ajoute +1PM lié à la zone de contrôle exercée par les arquebusiers catholiques en **ZG 122**. Le coût total de ce mouvement étant de 4, les cuirassiers sont automatiquement désorganisés. Une unité de cavalerie désorganisée à -2PM à sa capacité de mouvement. L'unité n'a plus de PM pour se déplacer ($5 - 4 - 2 = -1$ PM) et reste donc dans la ZG.

- Le coût d'entrée en **ZG 041** est de 4PM ; 2PM pour la ZG elle-même et +1PM pour la bordure en trait plein et +1PM pour la ZdC exercée par les **arquebusiers protestants** en **ZG 010**. Bien que l'unité ne dispose plus que de 3PM, elle bénéficie d'un bonus de +1PM car son mouvement s'effectue entièrement sur route. Elle pénètre donc dans cette ZG pour un coût total de 4PM et s'arrête. Elle est automatiquement désorganisée pour avoir dépensé 4PM pour entrer dans une ZDC.

EXEMPLE 3: Distance de tir et ligne de vue, altitude (carte Jarnac)

➤ **Couleuvrine** en **ZG 152** : sa distance de tir est de 2.

Elle peut tirer sur une cible située dans les **ZG 151** et **153**.

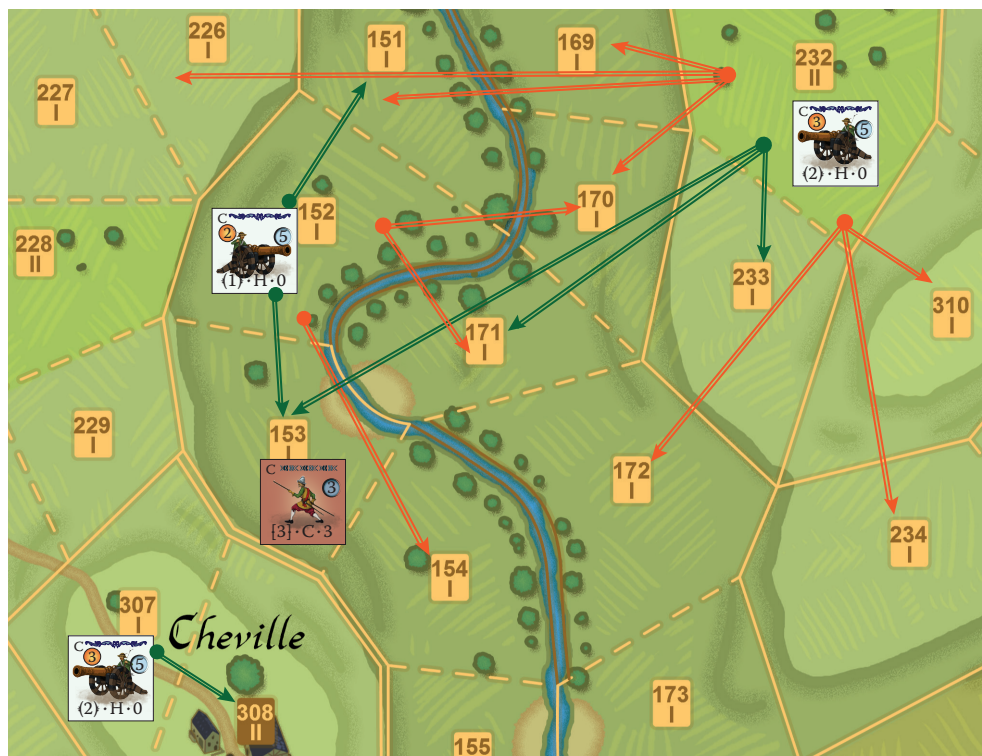
Elle ne peut pas tirer sur une cible dans :

- la **ZG 154** car la ligne de vue est bloquée par les piquiers présent dans la **ZG 154**.
- les **ZG 170** et **171**, car la bordure séparant la **ZG 152** du tireur bloque la ligne de vue (bordure marron)

➤ **Canon** en **ZG 307** : sa distance de tir est de 2.

Il peut tirer sur une cible située dans :

- la **ZG 308** : la LdV s'arrête dans la **ZG 308** avec un rectangle marron. Un tir au travers de cette **ZG 308** est interdit.



➤ **Canon** en **ZG 232** : sa distance de tir est de 3.

Il peut tirer sur une cible située dans :

- la **ZG 153** : située à une distance de tir de 3 ZG (**ZG 170**, **171** et **153**), sans obstacle (bordure jaune)
- la **ZG 233** : située à distance de tir de 1 ZG (**ZG 233**)
- la **ZG 171** : située à une distance de tir de 2 ZG (**ZG 170** et **171**) avec une **ZG 171** située à un niveau inférieur mais pas adjacent à la **ZG 232** du tireur

Il ne peut pas tirer sur une cible dans :

- les **ZG 226** et **ZG 151** : la ligne de vue est bloquée entre les **ZG 151** et **ZG 169** (bordure marron)
- la **ZG 310** : car la **ZG 232** du tireur est située à un niveau inférieur à la **ZG 310** de la cible
- la **ZG 234** : car la **ZG 310** intermédiaire est à un niveau supérieur ($3xx > 2xx$) à la **ZG 232** du tireur
- la **ZG 170** : car la **ZG 170** de la cible est à un niveau inférieur ($1xx < 2xx$) et adjacente à la **ZG 232** du tireur
- la **ZG 173** ; la **ZG 173** ciblée est à un niveau inférieur et la **ZG 233** intermédiaire est au même niveau que la **ZG 232** du tireur.

EXEMPLE 4: Placement et empilement (carte Jarnac)



Le Chef de Colonne et ses unités sont placées dans les ZG 115. Les ZG 112, 113, 116 contiennent des unités sans chef. Le type de la ZG indique sa limite d'empilement. La règle d'empilement autorise

- 2 unités dans la **ZG 113**
- 3 unités dans la **ZG 112**
- 4 unités dans la **ZG 116** et **115**

Le chef de colonne n'est pas comptabilisé.

Pour mémoriser la limite d'empilement, la somme du type de la ZG (1, 2 ou 3) et du nombre d'unités doit être ≤ 5 .

EXEMPLE 5 : Mouvement des arquebusiers montés (carte Coutras)➤ Mouvement des **arquebusiers montés** en **ZG 042** :

L'unité a une capacité de mouvement de $10 - 2 = 8\text{PM}$. Le malus de -2PM est lié à la désorganisation d'une unité de cavalerie.

- 3PM sont dépensés pour entrer en **ZG 111** (2PM pour entrer dans la zone elle-même et un surcoût de $+1\text{PM}$ pour la bordure en trait plein) ; le TQ échoue.

L'unité subit une seconde désorganisation, comme elle n'a qu'1 PdF elle est éliminée.

➤ Mouvement des **arquebusiers montés** en **ZG 007** :

- 3PM sont dépensés pour pénétrer en **ZG 010** (3PM pour entrer dans la zone elle-même et aucun surcoût lié à la bordure en pointillés) ; le TQ est réussi. Il reste 7PM.

- 3PM sont dépensés pour entrer en **ZG 041** (2PM pour entrer dans la zone elle-même et un surcoût de $+1\text{PM}$ pour la bordure en trait plein) ; le TQ est réussi. Il reste 4PM.

- 1PM est dépensé pour pénétrer en **ZG 040**. Il reste 3PM.

- 1PM est dépensé pour pénétrer en **ZG 039**. Il reste 2PM.

- L'unité ne bénéficie pas d'un bonus de mouvement de $+2\text{PM}$ car la totalité du mouvement ne s'est pas faite sur route dans une succession de ZG (I). Il ne lui reste donc que 2PM qu'elle utilise pour démonter à la fin de son mouvement.

Remarque : les argoulets ne peuvent passer directement de la **ZG 010** à la **ZG 040** par le point de jonction. En effet, on considère le surcoût le plus pénalisant ; en l'occurrence il s'agit d'une bordure avec un trait gras, interdisant le mouvement.

➤ Mouvement des **arquebusiers montés** en **ZG 122** :

L'unité dépense 2PM pour démonter et ne peut plus se déplacer car la démonte se fait en fin de mouvement.

**EXEMPLE 6 : Réaction : tir, charge, recul (carte Jarnac)****Séquence de mouvement du joueur catholique (joueur actif)**

① **ZG 145** : les **reîtres** et les **gendarmes** avancent dans la **ZG 142** et dépensent 1PM (par le point de jonction) puis 4PM pour entrer en **ZG 137** (2PM pour la ZG elle-même $+1\text{PM}$ de surcoût pour la bordure pleine et $+1\text{PM}$ pour la ZdC exercée par les unités protestantes). Ces deux unités ont dépensé chacune 4PM pour entrer dans une seule zone géographique, elles sont donc automatiquement désorganisées.

② La seconde unité de **reîtres** avance dans la **ZG 141** et dépense 1PM puis 2PM pour entrer dans la **ZG 136** (1PM pour la ZG elle-même et $+1\text{PM}$ pour la ZdC exercée par les unités protestantes par le point de jonction).

③ **ZG 150** : les **piquiers catholiques** avancent dans la **ZG 147** et dépensent 1PM puis 2PM pour entrer dans la **ZG 143** (1PM pour la ZG elle-même $+1\text{PM}$ pour la ZdC exercée par les unités protestantes, malgré la présence d'une unité amie en **ZG 143** qui n'annule pas la ZdC exercée par l'ennemie).

Séquence de réaction du joueur protestant (joueur passif)

Unités protestantes en **ZG 131** (les **argoulets** et les **cheval-légers**) : une réaction est possible sur l'unité de **reîtres** qui vient d'entrer dans la **ZG 136** adjacente vide d'unité. Les **argoulets** ont une capacité de mouvement de 10PM qui est supérieure à la capacité de mouvement de 8PM des **reîtres** catholiques.

④ Les **argoulets** ont la possibilité de reculer et de laisser seul les cheval-légers dans la ZG. Pour reculer il faut réussir un TQ ; le résultat du lancer d'un dé est de 2 - le test est réussi -, les **argoulets** reculent dans la **ZG 124**.

⑤ Les **cheval-légers** ont une capacité de mouvement de 6 inférieure à la capacité de mouvement des **reîtres** et ne peuvent donc pas effectuer de recul ni de charge de réaction. Leur facteur de combat entre crochets leur interdit un tir de réaction.

Unités protestantes en **ZG 132** (les **argoulets** et les **gendarmes**) : bien que les **argoulets** aient une capacité de mouvement de 10 supérieure à la capacité de mouvement de 8 des **reîtres** et de 6 des **gendarmes**, aucune charge de réaction n'est possible contre ces unités car elles sont situées dans une ZG (II).

⑥ Ils ont toutefois la possibilité d'effectuer un tir de réaction car leur facteur de combat est entre parenthèses et la ligne de vue est dégagée (**bordure jaune**). La condition préalable est de réussir un test de qualité ; le résultat du lancer d'un dé est de 4, le test a échoué.

⑦ Les **arquebusiers** peuvent effectuer un tir de réaction. Le résultat du lancer d'un dé est de 3, le test est réussi. Le combat est résolu immédiatement (*voir exemple 9 Combat suite à réaction*).

⑧ Unité protestante en **ZG 133** (**arquebusiers**) : aucune réaction n'est possible sur les **piquiers** catholiques qui sont entrés dans la **ZG 143** contenant déjà une autre unité amie. La ligne de vue vers la **ZG 137** étant dégagée, un tir de réaction est possible. Le résultat du lancer d'un dé est de 1, le test est réussi. Le TR est résolu immédiatement (*voir exemple 9 Combat suite à réaction*).

EXEMPLE 7 : Combat (carte Arques)

Séquence de combat des ligueurs (joueur actif)

Le **joueur actif** choisit comme attaquant principal (AP) l'unité de **reîtres**.

Le **joueur passif** désigne l'unité de **piquiers suisses** comme son défenseur principal (DP).

Les modificateurs sont les suivants :

Pour l'**attaquant principal ligueur** :

- **Différentiel de classe** : la classe A des **reîtres** est supérieure à la classe B des **piquiers suisses** ce qui donne un modificateur de +1.

- **Soutien** : les **reîtres** dont le facteur de combat est entre parenthèses (arme à feu) bénéficient du soutien des **gendarmes** dont le facteur de combat est entre crochet (choc), soit un modificateur de +1.

Soit un modificateur total de +2.



Pour le **défenseur principal royaliste** :

- **Effet du terrain** : les **reîtres** attaquent au travers d'un trait plein double donne un modificateur de +2.

- **Soutien** : les **piquiers suisses** dont le facteur de combat est entre crochet (choc) bénéficient du soutien d'une seule unité d'arquebusiers dont le facteur de combat est entre parenthèses, soit un modificateur de +1. L'autre unité d'arquebusiers étant désorganisée, elle ne peut pas apporter de soutien.

Soit un modificateur total de +3

Le différentiel entre l'**attaquant principal** et le **défenseur principal** est de : $(6 + 2) - (6 + 3) = -1$

La **colonne de la table des combats** est celle correspondant au différentiel de facteurs de combats [-2 ; -1]. Le résultat du lancer d'un dé est de 5 ; seul l'attaquant principal doit réaliser un test de qualité. Le résultat du lancer d'un dé est de 3, qui est inférieur à son facteur de qualité de 5 ; le test est réussi, pas de conséquence pour l'attaquant.



EXEMPLE 8 : Combat « avancé » (carte Jarnac)



Séquence de combat des protestants (joueur actif)

Les deux **arquebusiers** unités catholiques dans la **ZG 122** ont déjà subi deux attaques successives depuis la **ZG 208** (par le point de jonction) et la **ZG 123**.

La 3^{ème} attaque provient de la **ZG 118** ; l'attaquant principal est l'unité de **gendarmes**.

Le **défenseur principal** est l'unité de **piquiers**.

Les **modificateurs** pour l'AP sont les suivants :

- **Charge** : +2 grâce au marqueur charge présent (pour bénéficier de ce modificateur, l'unité qui charge et l'unité chargée doivent être situées chacune dans une **ZG (I)** séparée par une bordure en pointillés, ne nécessitant pas de surcoût). Le marqueur « charge » est ôté à la fin du combat car il n'est utilisable qu'une seule fois par partie.

- **Commandant** : +1 pour une unité de cavalerie lourde – **gendarmes** ou **cheval-légers** – de l'armée protestante située dans la même ZG que le lieutenant-général **Condé** (ce bonus est indiqué dans les règles spéciales du scénario).

- **Différentiel de classe** : -1 car $E < C$

- **Soutien** : +2, soit +1 apporté par chacun des arquebusiers dont le FC est entre parenthèses (tir). L'autre unité de gendarmes n'apporte pas de soutien, car son FC est entre crochets.

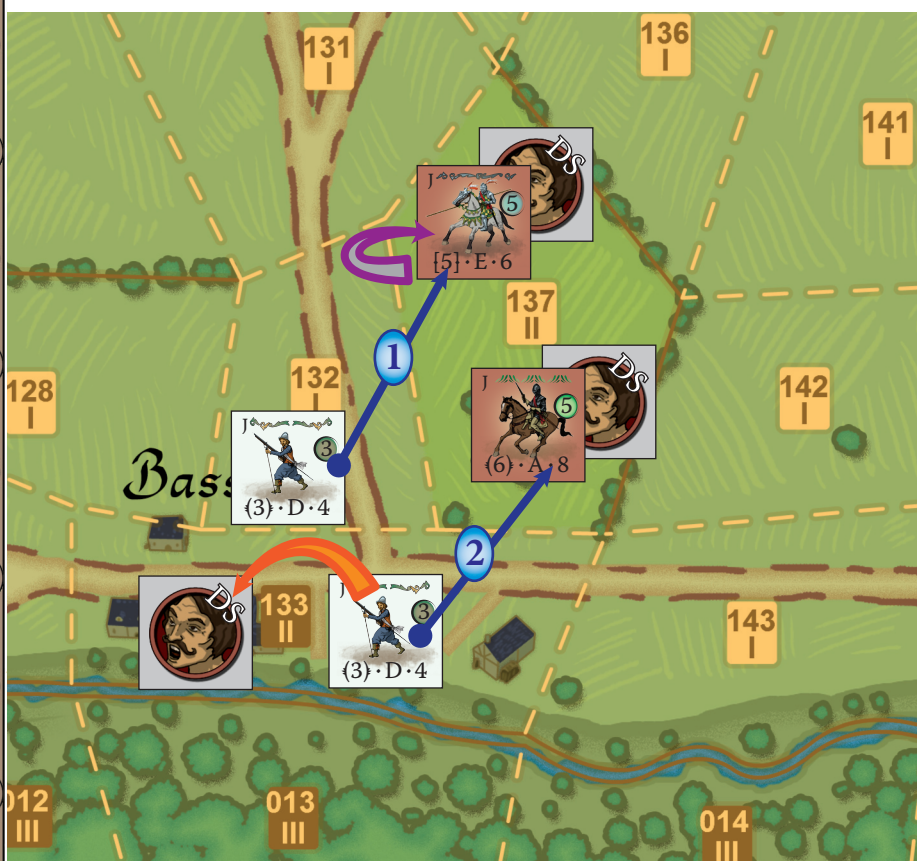
Aucun **modificateur** pour le **DP** car :

Le soutien n'est pas possible car les deux **arquebusiers** sont isolés.

Aucun malus d'attaque supplémentaire, car ce sont les deux unités d'**arquebusiers** qui ont déjà subi les deux attaques précédentes de cette phase de combat en tant que **DP**. C'est la première fois que l'unité de piquier est utilisée en **DP**.

Le différentiel des FC est : $(5+2+1-1+2) - 3 = 6$.

Le combat est résolu dans la colonne [6] de la **table des combats**. Le résultat du lancer d'un dé est de 3 ; le DP perd 1PdF et devrait tester la mort d'un chef, mais aucun n'est présent dans sa ZG. L'AP est indemne.

EXEMPLE 9 : Combat suite à réaction (carte Jarnac)**Séquence de mouvement du joueur catholique (joueur actif)**

Rappel : les unités catholiques se sont déplacées et viennent d'entrer dans la ZG 137 vide, suite de l'exemple 6 réaction : tir, charge, recul. Les arquebusiers en ZG 132 et 133 ont réussi leur TQ et peuvent donc effectuer chacun un TR.

① Unités protestantes en ZG 132 : on résout le tir de réaction des arquebusiers protestants sur les unités catholiques. Le DP est l'unité d'arquebusiers et le joueur passif désigne l'unité de gendarmes comme AP. En effet, le joueur actif est toujours considéré comme l'attaquant, même lors d'une réaction du joueur passif.

Les modificateurs pour l'AP sont les suivants :

- Différentiel de classe : -1 car D>E
- Unité désorganisée : -1

Aucun modificateur pour le DP.

NB : un TR ne bénéficie pas de soutien.

Le différentiel des FC est : $(6-1-1) - 3 = 1$.

Le combat est résolu dans la colonne [1 ; 2] de la **table des combats**. Le résultat du lancer d'un dé est de 3 ; AP et DP doivent réaliser un TQ.

Celui des arquebusiers est réussi sur le résultat d'un lancer d'un dé = 2.

Celui des gendarmes échoue sur le résultat d'un lancer d'un dé = 6. L'unité de gendarmes est désorganisée une seconde fois et perd donc 1PDF. Elle est retournée et le marqueur DS est supprimé.

② Unité protestante en ZG 133 : on résout le tir de réaction des arquebusiers protestants. Le joueur passif désigne l'unité de reîtres comme AP.

Les modificateurs pour l'AP sont les suivants :

- Différentiel de classe : +1 car A>D
- Soutien : +1 apporté par les gendarmes dont le FC est entre crochets

Le modificateur pour le DP est le suivant :

- Effet du terrain : +1 au croisement de la colonne Reîtres et de la ligne terrain ZG (II). NB : un TR ne bénéficie pas de soutien.

Le différentiel des FC est : $(6+1+1) - (3+1) = 4$. Le combat est résolu dans la colonne [3 ; 4] de la **table des combats**. Le résultat du lancer d'un dé est de 5 ; le DP doit réaliser un TQ. Le résultat d'un lancer d'un dé = 4 ; les arquebusiers sont désorganisés.

Les réactions sont finies.

EXEMPLE 10 : choc entre piquiers et élimination d'un commandant (carte Arques)**Séquence de combat du joueur Royaliste (joueur actif)**

L'AP est l'unité de piquiers suisses en ZG 140. Le joueur passif désigne l'unité de lansquenets comme DP. Comme il s'agit d'un combat entre piquiers on place un marqueur choc entre piquiers sur chaque unité engagée pour se rappeler que 2 rounds de combat sont joués.

On établit la liste des modificateurs :

1^{er} round de combat

Pour l'attaquant principal royaliste :

- Soutien : les piquiers suisses dont le facteur de combat est entre crochets (armes de choc) bénéficient du soutien des canons et des arquebusiers dont les facteurs de combat sont entre parenthèses (feu), soit +1 pour chaque soutien pour un modificateur total lié au soutien de +2.



Soit un modificateur total de +2

Pour le **défenseur principal ligueur** :

- **Effet du terrain** : le modificateur ne bénéficie qu'au camp qui occupe au début du scénario la ZG ayant une bordure trait plein double représentant une fortification ou une palissade. Lors d'un combat au travers de cette bordure impliquant un DP qui n'est pas du camp placé en début de scénario, on considère qu'il ne bénéficie pas de modificateur.

(cas particulier pour les batailles d'Arques et de Saint-Denis)

Soit aucun modificateur

Le différentiel entre l'**attaquant principal** et le **défenseur principal** est de : $(6 + 2) - 5 = 3$

La **colonne de la table des combats** est celle correspondant au différentiel de facteurs de combats [3 ; 4]. Le résultat du lancer d'un dé est de 5 ; seul le DP doit réaliser un test de qualité. Le résultat du lancer d'un dé est de 6, qui est supérieur à son facteur de qualité de 5 ; le test a échoué, le DP est désorganisé.

S'agissant d'un combat entre piquiers suisses et lansquenets, le 2^{ème} round de combat est **obligatoire**.



2nd round de combat

Pour l'**attaquant principal royaliste** :

- **Soutien** : +2

Soit un modificateur total de +2

Pour le **défenseur principal ligueur** :

- **Attaque supplémentaire** : -1

- **Désorganisation** : -1

Soit un modificateur total de -2

Le différentiel entre l'**attaquant principal** et le **défenseur principal** est de : $(6 + 2) - (5 - 2) = 5$

La **colonne de la table des combats** est celle correspondant au différentiel de facteurs de combats

[5]. Le résultat du lancer d'un dé est de 2 ; l'AP doit réaliser un test de qualité. Le résultat du lancer d'un dé est de 4, qui est inférieur à son facteur de qualité de 5 ; le test est réussi. Le DP perd 1PdF et ne peut le substituer par un recul car il s'agit d'un choc entre piquiers suisses et lansquenets. Il existe une probabilité que le lieutenant-général Mayenne soit éliminé ; le résultat du lancer d'un dé est de 2 auquel on ajoute le nombre d'unités présentes dans la ZG – soit 2 unités – pour une somme de 4. Ce nombre est inférieur à 5, le commandant est éliminé, on retourne le pion pour présenter le verso avec un chef de colonne (il est considéré remplacé) et toutes les unités de l'armée la Ligue doivent effectuer un TQ suite à l'élimination de Mayenne.



EXEMPLE 11 : Résultats des combats et avance de l'attaquant (Carte La Roche-l'Abeille)

La ligne de ravitaillement du joueur catholique est le bord nord de la carte.

Le résultat du combat entre les **reîtres** protestants du **joueur actif** (AP) en ZG 157 contre les **piquiers italiens** catholiques du **joueur passif** (DP) est : TQ (AP) / 2* (DP) ce qui correspond au résultat du lancer d'un dé = 2 dans la colonne ≥ 6 de la **table des combats**. Le TQ du joueur protestant est réussi. Le joueur catholique doit éliminer 2PdF - soit supprimer l'unité de **piquiers** - mais, en qualité de DP, il a la possibilité de substituer 1PdF par le recul d'une ZG. Le pion est retourné (1) pour présenter l'effectif diminué.

① Le recul doit s'effectuer en direction de sa LdR, à savoir vers le bord nord de la carte. Si le recul vers la LdR n'était pas possible, une perte supplémentaire d'1PdF serait appliquée. Le recul en ZG 143 est impossible car elle contient une unité ennemie mais le recul dans la ZG 149 est possible. Il s'agit d'une ZG (II) contenant deux unités amies ; la limite d'empilement dans cette ZG est de 3 unités, autorisant ainsi le recul des **piquiers** catholiques. Les **piquiers** catholiques peuvent reculer au travers d'une bordure en trait plein ou dans une ZG (II) mais ils sont automatiquement désorganisés sans réaliser de TQ. Comme la ZG occupée par le DP est laissée vacante, celle-ci peut être occupée par les **reîtres** protestants (AP) ② ainsi que par chaque unité en soutien, à savoir la seule unité de **gendarmes** ②. En effet, les **argoulets** ne peuvent avancer car ils n'ont pas participé au combat en n'apportant aucun modificateur lié au soutien.



EXEMPLE 12 : Tir d'artillerie (suite exemple sur Distance de tir et ligne de vue, dénivelé) (exemple 3) (Carte jarnac)

Les exemples présentés ne sont pas forcément rencontrés lors des scénarios proposés, ils sont là pour illustrer les règles.

Aussi, c'est la carte de jarnac avec les pions de Coutras (pour avoir des canons et des couleuvrines)

Séquence de combat des protestants (joueur actif)

① Le canon protestant (AP) situé en **ZG 232** peut tirer sur une cible située dans la **ZG 171** à DdT de 2 ZG. Il choisit de tirer sur l'unité de **gendarmes** catholiques (DP).

Aucun modificateur n'est à appliquer au FT qui est donc de 2. Le résultat du lancer d'un dé = 2 qui est égal au FT modifié, les **gendarmes** catholiques sont désorganisés.

Pour le tir suivant :

② La **couleuvrine** protestante (AP) située en **ZG 307** pourrait tirer sur les **piquiers** catholiques (DP) situés dans la **ZG 308** à DdT de 1 ZG. On établit la liste des modificateurs à appliquer au FT = 1 de la **couleuvrine**.

- Soutien apporté par les cheveu-légers : +1 car la DdT = 1
- Terrain : -1 car le DP occupe une ZG (II)

La **couleuvrine** est désorganisée : -1

Le modificateur total est de $1 - 1 - 1 = -1$.
Le FT modifié est donc 0.

La **couleuvrine** n'a aucune chance de toucher les **piquiers** catholiques.

**EXEMPLE 13 : Réorganisation (carte Saint-Denis)****Séquence de réorganisation du joueur protestant. (joueur actif)**

Les **arquebusiers** protestants situés en **ZG 160** ne peuvent pas être réorganisés car ils sont dans une Zc ennemie exercée par les **cheveu-légers** catholiques en **ZG 155**.

Les **arquebusiers** protestants situés en **ZG 131** sont hors du rayon de commandement de 3 ZG de leur chef de colonne **Genlis**. Cependant, le lieutenant-général de l'armée protestante **Condé** qui est dans la même ZG peut se substituer au chef de colonne en faisant bénéficier de son FQ.

Le TQ est donc réalisé en prenant le FQ = 5 de **Condé** au lieu du FQ = 3 des **arquebusiers**. Le résultat du lancer d'un dé = 4, le test est réussi, l'unité n'est plus désorganisée, on enlève le marqueur DS.

Les **cheveu-légers** désorganisés situés dans la **ZG 140** sont dans le rayon de commandement du Lieutenant-Général **Condé** et hors Zc ennemie ; ils doivent réussir un TQ. Le résultat du lancer d'un dé = 6, le test échoue, les **cheveu-légers** restent désorganisés.

EXEMPLE 14 Ordres et initiative (carte de Saint Denis)

Tour 7

Phase de clôture : Détermination de l'initiative

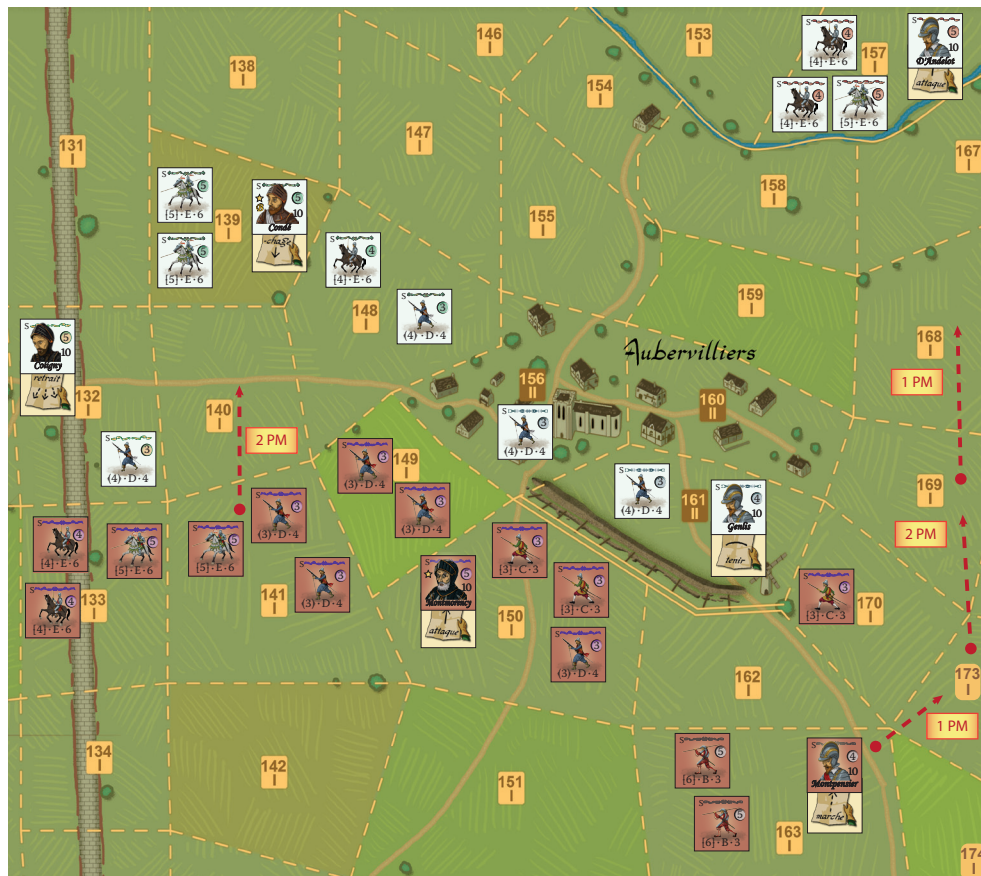
Les ordres des chefs de colonnes du joueur protestant ont les facteurs d'initiatives suivants :

- Retraite pour la colonne **Coligny** : -2
- Décrochage pour la colonne **Condé** : -1
- Tenir pour la colonne **Genlis** : 0
- Attaque pour la colonne **D'Andelot** : 2

La valeur d'initiative du protestant est donc de : $-2 -1 + 0 + 2 = -1$

Considérons que les deux autres chefs de colonnes du joueur catholique (hors carte) ont l'ordre Réserve, la valeur d'initiative du catholique est : $2 \times 0 + 2$ (ordre attaque de **Montmorency**) + 0 (ordre marche de **Montpensier**) = 2

L'initiative catholique 2 est supérieure à l'initiative protestante de -1 ; l'initiative va au joueur catholique qui commence la phase du tour suivant.



Tour 8

Séquence de Commandement

Toutes les unités sont dans le rayon de commandement de leur chef.

Séquence d'Ordres

Le joueur catholique souhaite modifier l'ordre du chef de colonne **Montpensier** de marche à attaque afin d'initier un combat après mouvement. Le résultat du lancer d'un dé + modificateur éventuel doit être inférieur au FQ du chef de colonne qui est de 4. D'après la Table 4, il n'y a aucun modificateur lié au changement d'ordre. Le résultat du lancer d'un dé = 5 ; la modification échoue, l'ordre marche reste inchangé.

Séquence de Mouvement

La colonne de **Montpensier** effectue un mouvement ; les deux piquiers suisses bénéficient +2PM chacun, soit une capacité de mouvement de 5. Ils effectuent avec leur chef un mouvement de 4PM jusqu'en **ZG 168** (ils n'ont pas assez de PM pour entrer en **ZG 167** qui nécessite 2PM à cause de la ZdC exercée par les unités protestantes).

Les **gendarmes** et **arquebusiers** catholiques en **ZG 141** entrent dans la **ZG 140**.

Séquence de Réaction du joueur protestant

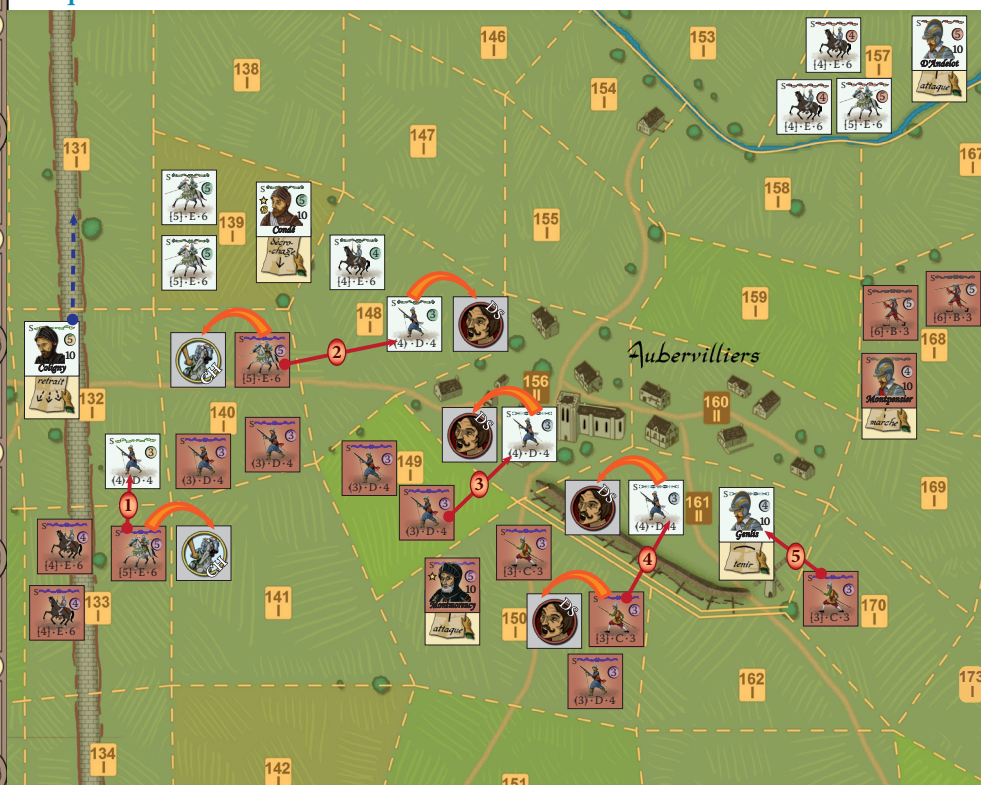
Le mouvement des **gendarmes** catholiques dans la **ZG 141** vide et adjacente permet aux unités protestantes des ZG adjacentes d'effectuer une réaction.

Les conditions pour que les **arquebusiers** protestants de la **ZG 132** effectuent une réaction sur les **gendarmes** catholiques qui viennent d'entrer en **ZG 140** sont une LdV dégagée - ce qui est le cas, la bordure étant jaune - et réussir un TQ. Comme le chef de colonne **Coligny** est dans la même ZG que les **arquebusiers**, son FQ peut être utilisé pour réussir le TQ. Le résultat du lancer d'un dé = 4 auquel on ajoute + 2 (modificateur ajouté au résultat d'un TQ pour une unité ayant un ordre de retrait), soit un total de 6. Le TQ échoue, le résultat de 6 étant supérieur au FQ = 5 de **Coligny**. Pas de tir de réaction.

Les conditions pour que les **arquebusiers** protestants de la **ZG 148** effectuent une réaction sur les **gendarmes** catholiques qui viennent d'entrer en **ZG 140** sont une LdV dégagée - ce qui est le cas, la bordure étant jaune - et réussir un TQ. Comme le chef de colonne **Condé** n'est pas dans la même ZG que les **arquebusiers**, son FQ ne peut être utilisé pour réussir le TQ. Le résultat du lancer d'un dé = 2 auquel on ajoute + 1 (modificateur ajouté au résultat d'un TQ pour une unité ayant un ordre de décrochage), soit un total de 3. Le TQ réussit, le résultat de 3 étant égal au FQ = 3 des **arquebusiers**. On résout le tir de réaction, dans cet exemple, on considère qu'il est sans effet.

EXEMPLE 14 Ordres et initiative suite

Séquence de Combat



1 Combat N°1

AP gendarmes / FC = 5 /
Modificateur(s) = +2 (charge) - 1 (classe) + 1 (ordre attaque)

DP arquebusiers / FC = 4 /
Modificateur(s) = aucun

Différentiel des FC = 3 Colonne de la
table des combats [3 ; 4]

Lancer d'un dé = 2

Résultat **AP** = TQ : résultat du lancer d'un dé = 4 inférieur au FQ des **gendarmes**, le test est réussi.

Résultat **DP** = 1*. Comme il y a un astérisque *, on détermine si le CC est éliminé ; le résultat du lancer d'un dé = 3 + 1 (une unités d'arquebusiers dans la ZG) qui est inférieur à 5. Le CC **Coligny** est éliminé.

Modification liée à l'ordre pour le DP : la perte d'1PdF est substituée par le recul de 2ZG en direction de sa LdR. Les **arquebusiers** reculent dans la **ZG 131** puis hors-carte et sont donc éliminés.

2 Combat N°2

AP gendarmes / FC = 5 / Modificateur(s) = +2 (charge) - 1 (classe) + 1 (ordre attaque) +2 (soutien apporté par les deux **arquebusiers**)

DP arquebusiers / FC = 4 / Modificateur(s) = +1 (soutien apporté par les **cheval-légers**)

Différentiel des FC = 4 Colonne de la **table des combats** [3 ; 4]

Lancer d'un dé = 6

Résultat **AP** = rien

Résultat **DP** = TQ : résultat du lancer d'un dé = 4 supérieur au FQ des **arquebusiers**, l'unité est désorganisée.

3 Combat N°3

AP arquebusiers / FC = 3 / Modificateur(s) = +1 (ordre attaque)

DP arquebusiers / FC = 4 / Modificateur(s) = +2 (ZG (II vs **arquebusiers**))

Différentiel des FC = -2 Colonne de la **table des combats** [-2 ; -1]

Lancer d'un dé = 3

Résultat **AP** = TQ : résultat du lancer d'un dé = 1 inférieur au FQ des **arquebusiers**, le test est réussi.

Résultat **DP** = TQ : résultat du lancer d'un dé = 5 supérieur au FQ des **arquebusiers**, l'unité est désorganisée.

NB : pour une colonne ayant un ordre **Tenir**, le modificateur de -2 au résultat du lancer d'un dé au TQ ne s'applique que pour une Réaction et non pour un Combat.

4 Combat N°4

AP piquiers / FC = 3 / Modificateur(s) = +1 (classe) +1 (soutien) +1 (ordre attaque)

DP arquebusiers / FC = 4 / Modificateur(s) = +2 (ZG (II vs **piquiers**)) +2 (bordure)

Différentiel des FC = -2 Colonne de la **table des combats** [-2 ; -1]

Lancer d'un dé = 2

Résultat **AP** = l'unité est désorganisée.

Résultat **DP** = l'unité est désorganisée.

5 Combat N°5

AP piquiers / FC = 3 / Modificateur(s) = +1 (classe) +1 (ordre attaque)

DP arquebusiers / FC = 4 / Modificateur(s) = +2 (ZG (II) vs **piquiers**) -1 (**désorganisée à l'issue du combat N°4**) -1 (attaque supplémentaire sur le même DP)

Différentiel des FC = 1 Colonne de la **table des combats** [1 ; 2]

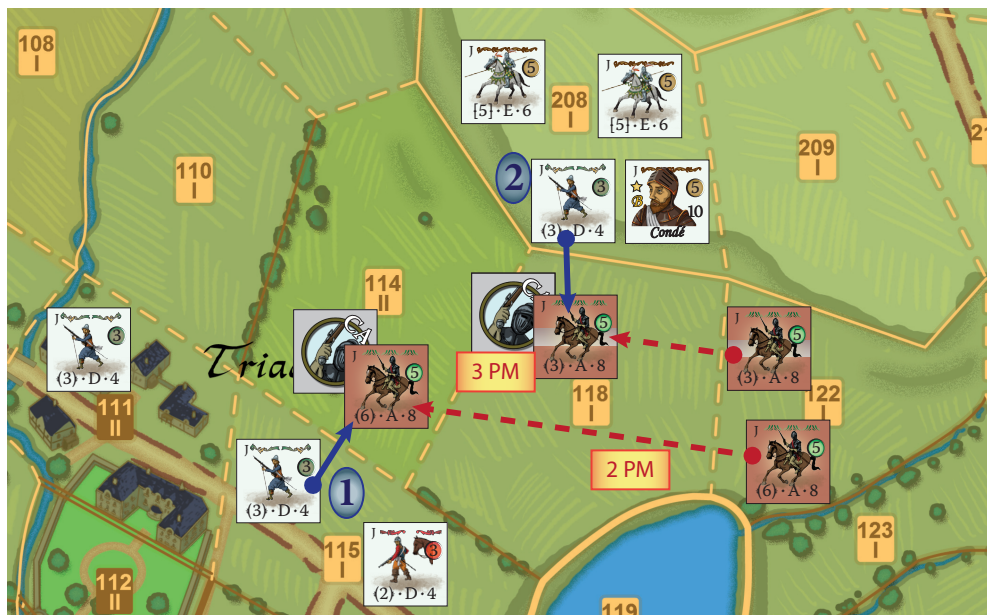
Lancer d'un dé = 5

Résultat **AP** = rien

Résultat **DP** = TQ : les **arquebusiers** peuvent utiliser le FQ du chef de colonne **Genlis** FQ = 4 qui est dans la même ZG et préférable à leur FQ = 3. Le résultat du lancer d'un dé = 5 supérieur au FQ de **Genlis**, l'unité est désorganisée pour la seconde fois. Elle perd donc 1 PdF, le pion est retourné pour présenter le verso diminué. La perte d'1PdF suite à une seconde désorganisation ne peut pas être substituée par un recul. Cette unité ayant pour ordre **Tenir**, aucune substitution liée à une perte de PdF ne peut être substituée par un recul.

Fin des combats de la phase du joueur catholique

EXEMPLE 15 : Caracole (carte Jarnac)



Phase du joueur catholique (joueur actif)

Séquence de mouvement

Les **reîtres** à plein effectif entrent dans la **ZG 118** pour un coût de mouvement de 2PM (ZG (I) et ZdC exercée par les unités protestantes en **ZG 115** ou **208**) puis entrent dans la **ZG 114** pour un coût de mouvement de 3PM (ZG(II) et ZdC des **ZG 111**, **115** ou **208**). Ayant dépensés 3PM ils doivent passer un TQ. Le résultat du lancer d'un dé = 4, le test est réussi.

Les **reîtres** à effectif diminué entrent dans la **ZG 118** pour un coût de mouvement de 2PM (ZG (I) et ZdC exercée par les unités protestantes en **ZG 115** ou **208**) et restent dans celle-ci.

Déclaration des **caracoles** pour les deux unités de **reîtres** ; on place le marqueur approprié.

Séquence de réaction du joueur protestant

Comme les **reîtres** viennent de se placer dans une ZG vide adjacente à une ZG occupée par plusieurs unités du joueur passif, une réaction est possible. Seul le tir de réaction est possible ; en effet, les **gendarmes** protestants ont une capacité de mouvement de 6 inférieure à la capacité de mouvement de 8 des **reîtres** ; recul et contre-charge sont impossibles.

Résolution des tirs de réaction

(NB : un tir de réaction n'est pas possible depuis la ZG 111 car une bordure marron – LdV bloquée – arrive au point de jonction entre les ZG 111 et 114. Idem entre ZG 115 et 118).

① Tir de réaction N°1

Arquebusiers en **ZG 115** : TR vers la **ZG 114**. Le DP est l'unité d'**arquebusiers** et l'unité de **reîtres** est l'AP. En effet, le joueur actif est toujours considéré comme l'attaquant, même lors d'une réaction du joueur passif. Le résultat du lancer d'un dé = 2, le TQ des **arquebusiers** est réussi et l'unité peut donc effectuer un TR

Le modificateur pour l'**AP** est le suivant :

- Différentiel de classe : +1 car A>D

Le modificateur pour le **DP** est le suivant :

- Tir de réaction sur des **reîtres** déclarant une **caracole** : +1

Le différentiel des FC est : $(6 + 1) - (3 + 1) = 3$. Le combat est résolu dans la colonne [3 ; 4] de la **table des combats**. Le résultat du lancer d'un dé est de 4 ; l'AP et DP doivent réaliser un TQ. Celui des **reîtres** catholiques est réussi sur le résultat d'un lancer d'un dé = 4, celui des **arquebusiers** protestant échoue sur le résultat d'un lancer d'un dé = 6. L'unité d'**arquebusiers** est désorganisée, on place un marqueur DS.

② Tir de réaction N°2

Arquebusiers en **ZG 208** : TR vers la **ZG 118**. Le DP est l'unité d'**arquebusiers** et l'unité de **reîtres** est l'AP. Le résultat du lancer d'un dé = 3, le TQ des **arquebusiers** est réussi et l'unité peut donc effectuer un TR

Le modificateur pour l'**AP** est le suivant :

- Différentiel de classe : +1 car A>D

Le modificateur pour le **DP** est le suivant :

- Tir de réaction sur des **reîtres** déclarant une **caracole** : +1
- Terrain : +1 (bordure en trait plein contre des **reîtres**)

NB : un TR ne bénéficie pas de soutien.

Le différentiel des FC est : $(3 + 1) - (3 + 1 + 1) = -2$. Le combat est résolu dans la colonne [-2 ; -1] de la **table des combats**. Le résultat du lancer d'un dé est de 5 ; l'AP doit réaliser un TQ. Le résultat d'un lancer d'un dé = 6, les **reîtres** sont désorganisés, on place un marqueur DS. Comme l'unité de **reîtres** est désorganisée à l'issue d'une réaction ennemie, alors la **Caracole** ne peut avoir lieu, le marqueur est retiré.

EXEMPLE 15 : Caracole (carte Jarnac) (suite)

Séquence de Combats et résolution des caracoles du joueur catholique

1 Résolution du 1^{er} round de la caracole

Arquebusiers en ZG 115 : le DP est l'unité d'arquebusiers et l'unité de reîtres est l'AP.

Le modificateur pour l'AP est le suivant :

- Différentiel de classe : +1 car A>D

Le modificateur pour le DP est le suivant :

• Désorganisation : -1 Le différentiel des FC est : $(6 + 1) - (3 - 1) = 5$. Le combat est résolu dans la colonne [5] de la **table des combats**. Le résultat du lancer d'un dé est de 1 ; l'AP doit réaliser un TQ et le DP perd 1 PdF. Le TQ des reîtres catholiques est réussi sur le résultat d'un lancer d'un dé = 2. Le joueur protestant peut substituer 1 PdF par le recul de l'unité vers sa LdR, soit le bord ouest de la carte. Les arquebusiers reculent donc en ZG 111 qui est une ZG (II) entraînant une seconde désorganisation et donc la perte d'1PdF et la suppression du marqueur DS (ce qui est préférable à perdre 1 PdF en restant dans la même ZG avec un marqueur DS). Les argoulets restent dans la ZG car, n'ayant pas participé au combat en tant que soutien, ils ne peuvent reculer avec le DP.

2 Résolution du 2nd round de la caracole

Le DP est l'unité d'argoulets et l'unité de reîtres est l'AP.

Le modificateur pour l'AP est le suivant :

- Différentiel de classe : +1 car A>D

Aucun modificateur pour le DP (ce n'est pas une attaque supplémentaire car le DP est différent pour ce 2nd round. Si cela avait été les arquebusiers, ce malus de -1 aurait été appliqué au DP).

Le différentiel des FC est : $(6 + 1) - 2 = 5$. Le combat est résolu dans la colonne [5] de la **table des combats**. Le résultat du lancer d'un dé est de 3 ; l'AP doit réaliser un TQ et le DP est désorganisé. Le TQ des reîtres catholiques est réussi sur le résultat d'un lancer d'un dé = 5. L'unité de reîtres en ZG 118 pourrait attaquer mais ne le fait pas pour raccourcir cet exemple.

Fin des combats

EXEMPLE 16 : Enfants perdus (carte Saint-Denis)

Séquence de Mouvement du protestant (joueur actif)

Les **arquebusiers** en **ZG 108** effectuent un mouvement en **ZG 116** en dépensant 1PM. L'unité crée un détachement d'enfants perdus pour un coût supplémentaire de +1PM. On place un pion EP (I) dans la **ZG 116** ainsi qu'un marqueur EP (I) pour indiquer que cette unité d'**arquebusiers** a créé un EP et identifier l'EP qui lui est rattaché. Les **arquebusiers** ont encore 2PM et continuent leur mouvement en **ZG 123** pour 1PM et créent un second pion d'EP (II) ; on place un marqueur EP (II). Comme deux pions EP ont été créés par la même unité mère, celle-ci est diminuée d'1 PdF ; aucun autre EP ne peut être créé par ces **arquebusiers**. Les deux EP doivent rester dans des ZG adjacentes à celle de l'unité mère d'**arquebusiers** ; un EP non adjacent à son unité mère à la fin de la séquence de mouvement est éliminée.

Pour cet exemple, on considère que la phase de du joueur protestant est finie et qu'il s'agit à présent de la phase du joueur catholique.

Séquence de Mouvement du catholique (joueur actif)



Les **gendarmes** et **cheval-légers** entrent dans la **ZG 117** pour un coût de 2PM (1PM pour la ZG(I) +1PM pour la Zc exercée par les unités protestantes en **ZG 123** et **ZG 108**).

Les **piquiers** et **arquebusiers** de la **ZG 109** entrent dans la **ZG 108** pour un coût de 2PM (1PM pour la ZG(I) +1PM pour la Zc exercée par les **arquebusiers** protestants en **ZG 108**).

Séquence de Réaction du protestant (joueur passif)

Les EP peuvent reculer face à de l'infanterie sans réaliser de TQ. Les EP en **ZG 105** reculent en **ZG 107**.

Comme la **ZG 105** vient d'être laissée libre d'unité par le joueur passif, elle est occupée par une ou deux unités du joueur actif.

Les EP en **ZG 116** doivent réaliser un TQ pour pouvoir reculer face à de la cavalerie en **ZG 117**. Le résultat du lancer d'1 D6 est de 5, supérieur à leur FQ ; le test échoue, les EP ne peuvent pas reculer.

Séquence de Combat catholique (joueur actif)

Résolution du combat N°1

L'AP est l'unité de **piquiers** catholiques, le DP est l'unité d'**arquebusiers** protestants.

Le modificateur pour l'AP est le suivant :

- **Différentiel de classe** : +1 car C>D
- **Soutien** : +1 (lié aux arquebusiers catholiques)

Le modificateur pour le DP est le suivant :

- **DS** : -1
- **Terrain** : +2 (ZG (II)) contre un **AP Piquiers**

Le différentiel des FC est : $(3 + 1 + 1) - (4 + 2 - 1) = -2$. Le combat est résolu dans la colonne [-2 ; -1] de la **table des combats**. Le résultat du lancer d'un dé est de 2 ; l'AP et le DP sont désorganisés. On place un marqueur DS sur l'AP et les arquebusiers protestants subissent une seconde désorganisation ; l'unité perd donc 1 PdF et le pion est retourné pour présenter la face diminuée, on enlève donc le marqueur DS. Si l'EP (III) réintègre son unité mère – les arquebusiers diminués, celle-ci restera à effectif diminué et elle ne pourra plus créer d'autre EP.

Résolution du combat N°2

L'AP est l'unité de **gendarmes** catholiques, le DP est l'unité de **cheval-légers** protestants.

Aucun modificateur pour l'AP.

Le modificateur pour le DP est le suivant :

- **Soutien** : +1 (lié aux arquebusiers protestants, les EP n'apportent pas de soutien)

Le différentiel des FC est : $5 - (4 + 1) = 0$. Le combat est résolu dans la colonne [0] de la **table des combats**. Le résultat du lancer d'un dé est de 5 ; aucune conséquence pour l'AP et le DP.



NOTES DE CONCEPTIONS

NdC N°1 : une armée est constituée d'un corps de bataille, d'une avant-garde et d'une arrière-garde, encore appelée aile ou colonne. Par simplification on utilisera le terme de colonne. Une colonne peut, selon le scénario, ne représenter qu'un régiment.

NdC N°2 : le facteur de qualité représente le professionnalisme, l'esprit de corps, l'efficacité d'une unité, la connaissance technique du métier des armes, connaissance pratique du combat, du mouvement sous le feu de l'ennemi, mais également son moral, la conviction en sa force, en sa capacité de vaincre et en la justesse de sa cause, la croyance en ses chefs.

NdC N°3 : chaque unité combattante possède une particularité qui la distingue des autres unités ; c'est la mise en équation des données militaires tactiques des unités du XVI^e siècle.

Le facteur de combat traduit les combats au contact de l'ennemi en employant des armes de taille et d'estoc et des armes à feu pour l'infanterie, et des pistolets pour la cavalerie - ceux-ci sont tirés presque « au toucher » de la cible - ainsi que les lances et les armes blanches. Compte-tenu de la faible portée des armes à feu de l'époque, notamment celle des arquebuses, soit 200 mètres, avec une létalité effective de 50 mètres, la distance de tir se limite à la LG adjacente, sauf pour certaines pièces d'artillerie.

NdC N°4 : c'est la somme de plusieurs paramètres comme le charisme, la valeur, la capacité d'entraînement - au sens chevaleresque. Sa présence influence directement le moral de l'armée, par sa valeur, son charisme, son autorité, sa légitimité. Exemple : Coligny, Saux-Tavannes, Condé, Navarre, etc.

Chef de colonne : sa présence n'a pas d'influence directe sur le moral de l'armée. Il peut avoir une influence au niveau d'un corps d'armée.

NdC N°5 : le mouvement de l'artillerie est lent, elle n'est pas encore hippomobile mais tirée par des boeufs et dirigée par des civils très peu enclins à parcourir un champ de bataille. D'autre part, une mise en batterie est fastidieuse et nécessite souvent des travaux de terrassement. Ces deux facteurs limitent la mobilité sur le terrain lorsque le combat est engagé. On considère donc qu'elle est immobile tactiquement.

NdC N°6 : la désorganisation traduit l'adaptation de la troupe pour faire face aux obstacles et la dispersion des hommes. Compte-tenu de la durée assez courte des engagements - de 2 à 5 heures -, beaucoup de trainards ne peuvent rejoindre leur régiment à temps pour combattre.

NdC N°7 : il s'agit d'un espace géographique proche de l'unité exerçant celle-ci dans lequel le mouvement de toute unité ennemie est gêné. La menace d'une réaction adverse entraîne un mouvement prudent voir un arrêt de mouvement dans l'attente d'une éventuelle réaction adverse.

NdC N°8 : au XVI^e Siècle le chef de corps ou même le lieutenant-général se trouve engagé tactiquement et humainement lors de la bataille pratiquement au même titre que les soldats ; il charge, combat, et ne peut assumer que difficilement une fonction de commandement en chef comme on peut le voir bien plus tard dans l'histoire militaire. Les ordres, une fois donnés au début de l'engagement, sont difficiles à modifier lors de la bataille.

NdC N°9 : ce rayon n'est pas une « ligne droite » virtuelle mais un chemin par lequel passerait un cavalier (un messenger pour donner un ordre).

NdC N°10 : l'unité principale est considérée « en première ligne » pour attaquer ou défendre.

NdC N°11 : la cavalerie lourde est munie de lances « charge en haie » selon l'expression de l'époque. Lors d'un combat la lance est généralement brisée lors du premier contact et n'est pas remplacée sur le champ de bataille. Une charge en haie ne peut s'improviser en défense ou en charge de réaction car elle nécessite une longue préparation et une bonne organisation. En général, c'est une des premières actions de la cavalerie lourde pour rompre la ligne ennemie, ce qui permet aussi de se séparer de cette arme encombrante ...

NdC N°12 : la Renaissance est une période de transition qui voit petit à petit décliner, d'une part le rôle de la cavalerie lourde à l'avantage de l'infanterie et d'autre part l'émergence du feu face au choc. La pique étant toutefois toujours indispensable pour se protéger de la cavalerie lourde ; cela donnera naissance au Tercio, savante combinaison de la pique et du mousquet. Les « phalanges » de piquiers ont dans leurs rangs une proportion de plus en plus importante d'arquebusiers puis de mousquetaires.

NdC N°13 : l'attaque principale, la menace directe, induit une défense adaptée. Cette défense adaptée peut être pénalisante face à une autre menace indirecte et bénéficier à l'attaquant principal. Des piquiers en formation serrée pour faire face à la menace d'une attaque de gendarmes seront une cible facile pour des arquebusiers ou de l'artillerie « tirant dans le tas ». Ainsi des associations tactiques gendarmes avec artillerie (comme à Marignan contre les Piquiers Suisses) donnent un avantage tactique appelé ici Soutien. A la bataille de Cérisolles (1544) des arquebusiers sont alternés avec des piquiers selon l'ordre de Blaise de Montluc. A Coutras, les Protestants alternent cavalerie lourde et arquebusiers pour briser la charge adverse. D'une façon générale, le soutien apporte un bonus lors d'une combinaison Choc et Feu.

NdC N°14 : les PV attribués au joueur Catholique pour l'élimination d'unités protestantes et leurs chefs sont identiques ou plus élevés pour une même catégorie d'unités ou de grade. En effet, en cette période de guerre civile, l'autorité royale est bafouée par des hommes considérés comme des traîtres au Royaume. Les Catholiques cherchent à détruire cette insurrection en éliminant physiquement le plus de Protestants et notamment leurs chefs - issus d'illustres familles - au contraire des Huguenots qui préfèrent « ménager » leurs adversaires dans la mesure du possible...pour préparer la paix et l'octroi de places de sûreté afin d'exercer leur culte en toute liberté.

NdC N°15 : un plan de bataille établi est difficile à changer lorsque l'engagement a commencé. En plein chaos du combat, lorsque le chef combat lui-même, ses moyens de commandement sont limités.

NdC N°16 : plus un joueur est agressif plus il a de chances de conserver l'initiative. Si un adversaire reste sur la défensive ou recule, c'est l'opposant qui aura l'opportunité de saisir l'initiative.

NdC N°17 : afin de redonner de l'efficacité aux charges de cavalerie qui se brisaient sur les formations massives et disciplinées d'infanterie, les Reitres allemands inventèrent une nouvelle tactique de combat utilisant l'arme à feu : la Caracole. Elle consiste à refuser le contact direct et à créer un feu roulant, mobile, contre les carrés massifs d'infanterie, en profitant de la rapidité d'exécution propre à la cavalerie : les cavaliers sont disposés sur plusieurs rangs ; le premier rang, arrivé à portée de tir, tourne à gauche et fait feu sur l'ennemi, puis se replie derrière en dernier rang pour recharger. Les rangs suivants font de même.

La Caracole est un exercice risqué en ce sens que la formation exécute un mouvement qui diminue sa cohésion.

NOTES HISTORIQUES

Notes historiques sur les combattants et les armes des guerres de religion.

Les gendarmes : c'est la cavalerie lourde par excellence, héritière de la chevalerie féodale. Son moral est très élevé et le maniement de la lance portée à sa perfection. Les gendarmes sont enrégimentés afin de canaliser leur fougue. Toutefois, ces combattants ne sont plus adaptés aux nouvelles formes de combats. Leurs charges « en haie » et leurs protections sont insuffisantes face aux armes à feu et aux formations de piquiers serrés. Vers la fin de la guerre, ils utilisent des pistolets.

Les cheveau-légers : la différence avec un gendarme tient à la présence d'une protection moindre, pour les hommes – un $\frac{3}{4}$ d'armure ou moins – et/ou pour les chevaux – absence de caparaçon. Il combat de la même façon que la gendarmerie, avec une lance et une arme de taille ou d'estoc, au début des guerres de religion. Vers la fin, l'emploi de pistolets se généralise, comme pour les reîtres ou les cuirassiers.

Les reîtres : le cavalier mercenaire emblématique, originaire d'Allemagne. Troupe très professionnelle, très recherchée et chère. Le reître est équipé d'un $\frac{3}{4}$ d'armure, de longues bottes et muni de pistolets placés dans des fontes. Soucieux de se préserver, il évite la mêlée avec l'adversaire en préférant décharger ses armes à feu à distance. Il a développé une technique – la caracole – qui permet aux premiers rangs de tirer puis de passer en dernier rang par un mouvement de contournement pour recharger et laisser le rang suivant tirer à son tour, etc.

Les cuirassiers : ils sont équipés comme des reîtres mais combattent différemment. Ils chargent furieusement puis déchargent leurs pistolets à bout portant, presque au toucher, puis tirent l'épée. C'est pour cette raison que leur facteur de combat est entre crochets – le fer – et non entre parenthèses – le feu. La noblesse huguenote est embrigadée dans cette troupe qui représente l'élite de l'armée huguenote, puis royale.

Les arquebusiers montés ou argoulets : c'est une troupe légère, qui sert à éclairer l'armée et apporter un « appui feu » ponctuel. Compte-tenu de l'encombrement d'une arquebuse, le tir est plus efficace lorsque la troupe est démontée. Il est l'ancêtre du dragon.

Les arquebusiers : ce type de combattant est désormais enrégimenté et offre une puissance de feu importante mais à courte distance. Bien que la portée effective d'une arquebuse soit d'environ 200m, son pouvoir létal n'est que d'une cinquantaine de mètres. Une décharge est donnée au dernier moment pour briser une charge de cavalerie. A cette distance une cuirasse ne résiste pas à l'impact d'une balle.

Les arquebusiers combattants en « enfants perdus » : ce sont des groupes d'arquebusiers détachés de leurs régiments pour combattre en avant et profiter au maximum de la protection du terrain. Choisis parmi les meilleurs hommes, leur moral est généralement meilleur que le gros de la troupe et leur mouvement facilité par un équipement moins encombrant pour la mission ponctuelle qui leur est demandée.

Leur fonction est de harceler l'ennemi pour briser son élan. En étant ainsi isolés ils sont très vulnérables face à la cavalerie et doivent être au plus proche de leur unité d'origine.

Les piquiers suisses : les piquiers – héritiers des phalanges grecques – sont de redoutables combattants qui regroupent également dans leurs rangs des arquebusiers et des hallebardiers pour briser les carrés ennemis une fois le contact établi. Ces troupes sont très prisées car elles ont fait leurs preuves sur de

nombreux champs de batailles depuis la fin du XVe siècle lors des guerres de Bourgogne et durant les guerres d'Italie.

Les lansquenets : troupes mercenaires d'origines allemandes ils sont les grands rivaux des piquiers suisses. A la différence des Suisses, ils remplacent les hallebardiers – pour briser les rangs ennemis – par des « joueurs d'épée » dont celle-ci fait 2m de long. Ces troupes aux habits et couleurs chamarrés ont été créées sous Charles Quint et se font un point d'honneur à montrer qu'ils sont d'aussi bons combattants que leurs homologues suisses. Les rencontres entre ces piquiers sont sans merci.

Les autres piquiers, catholiques français ou italiens : ils n'ont pas le même professionnalisme que les Allemands ou les Suisses. Ce sont des combattants permanents de l'armée royale et on les retrouve dans les rangs catholiques durant toute cette période. L'armée protestante, composée majoritairement de non professionnels, les a complètement exclus et remplacés par les arquebusiers, plus simples à équiper et à former.

La milice : comme son nom l'indique il s'agit d'un groupe hétérogène dans son armement mais homogène dans sa qualité. Elle est prompt à rompre le combat face au danger. Ce n'est qu'un faible et encombrant soutien, souvent issus de faubourgs urbains qui ne s'éloigne jamais de la protection bienveillante de sa ville de formation.

Les bouches à feu : le canon, la couleuvrine et autres calibres : les appellations des pièces d'artillerie sont vastes, mais seules les pièces d'importances et ayant un impact sur le champ de bataille sont citées. Le canon est en bronze avec des boulets de fer, c'est une arme encombrante qui se déplace peu ou pas sur un champ de bataille. Son poids, mais aussi l'origine civile des hommes s'occupant du charroi en sont la cause.

La portée efficace est au maximum de 1300m pour un canon et de 900m pour une grande couleuvrine et sa cadence de tir assez faible. Une couleuvrine a un calibre plus petit que le canon, avec une portée et une efficacité encore moindre. Comme ces armes ne sont pas regroupées en batterie, leur effet sur le champ de bataille est surtout psychologique.

BIBLIOGRAPHIE

- **Ardant du Picq, Charles.** *Etudes sur le combat.* (Broché 1978)
- **Audisio, Gabriel.** *Prendre une ville au XVIe Siècle.* (Aix-en-Provence 2004).
- **Chauviré, Frédéric.** *Histoire de la cavalerie.* Perrin (Mayenne, 2013).
- **Cornish, Paul. McBride, Angus.** *Henri VIII's Army.* Osprey Men-at-arms series 191. (London, 1988).
- **Collectif, Association Henri IV.** *Quatrième centenaire de la bataille de Coutras.* (Pau, 1988).
- **Delage, Franck.** *La troisième guerre de religion en Limousin : le combat de La Roche l'Abeille. 1569* (Limoges, 1950).
- **Deschodt, Eric.** *Agrippa d'Aubigné.* (Paris, 1995)
- **Fournel, Jean-Louis.** *Les guerres d'Italie. Des batailles en Europe (1494-1559).* (Gallimard 2003).
- **Garnier, Jacques.** *Dictionnaire des guerres et des batailles de l'histoire de France.* (Perrin, 2004).
- **Giron, S.-C.** *La Bataille de Jarnac et la campagne de 1569 en Angoumois.* (Jarnac, 1895).
- **Gomane, Jean-Pierre.** *Chamousset les Mollettes 19 juillet-14 août 1597. La Savoie s'oppose à Henri IV et Lesdiguières.* (Annecy-

de-Vieux, 2000).

- **Hall, Bert S.** *Weapons et warfare in Renaissance Europe*. (Baltimore, 1997).
- **Hardy de Perini, Edouard.** *Les Valois de 1515 à 1589*. (Slatkine – Megariotis Reprints Genève 1977).
- **Hardy de Perini, Edouard.** *Batailles Françaises 1562-1620*. (A.Majesté et L.Bouchardeau).
- **Hull, Ben.** *Paris vaut bien une messe*. *Vae Victis* n°50 Mai-Juin 2003
- **Jørgensen, Christer. Pavkovic, Michael F. Rice, Rob S. Scheind Frederick C. Scott, Chris L.** *Fighting techniques of the early modern world (1500-1763). Equipement, Combat skills, and Tactics*. (London, 2007).
- **Knecht, Robert J.** *The French Religious Wars 1562-1598*. Osprey. *Essential Histories*.
- **Konstam, Angus.** *Pavia 1525. The climax of the Italian wars*. Osprey. *Campaign series 44*. (Oxford, 1996).
- **Miller, Douglass.** Embleton, Gerry. *The Swiss at war 1300-1500*. Osprey. *Men-at-arms series 94*. (Oxford, 1981).
- **Miller, Douglas.** Embleton, Gerry. *The Landsknechts*. Osprey. *Men-at-arms series 58*. 1976.
- **Leloup, Gaston.** *Une relation d'époque de la bataille de Vimory*. (Revue d'Histoire du Gâtinais n°126 – Juin 2004).
- **Montluc, Blaise de.** *Commentaires, Tome I , 1521-1543, La formation d'un capitaine. Tome II, 1544-1577, Les guerres d'Italie*. (Clermond-Ferrand 2007)
- **Noüe, François de la.** *Discours politiques et militaires*. (Genève 1967)
- **Felloneau, Jean-Edouard.** *Histoire de la ville de Coutras et ses environs*. (Paris 2002).
- **Richards, John.** Embleton, Gerry. *Landsknecht Soldier 1486-1560*. Osprey. *Warrior series 49*. (Oxford, 2002).
- **Schoeller, Guy.** *Histoire et dictionnaire des Guerres de Religion*. (Robert Laffont, 1998).
- **Summer, Ian.** *The Huguenot army of the wars of religion. Arquebusier Renaissance Warfare 1400-1720. The Journal of the Pike and Shot Society. Volume XX. Issue N°VI 1993.*
- **Turnbull, Stephen.** *The Art of Renaissance Warfare from the Fall of Constantinople to the Thirty Years War*. (London, 2006).
- **Tincey, John. Hook, Richard.** *The Armada campaign 1588*. Osprey. *Elite series 15*. (London, 1988).
- **Wood, James B.** *The king's army. Warfare, soldiers, and society during the Wars of Religion in France, 1562-1576*. (Cambridge 1996)