

« Argad ! »

CAVALERIE et troupes montées

Ce document complète la [règle Argad générique](#). C'est une compilation de points de règles, exemples, et idées rôlistes et scénaristiques, à consulter selon les besoins.

Les passages écrits ou titrés en bleu sont des suggestions de règles optionnelles ou avancées, qui donnent davantage de variété et de possibilités mais qu'on peut ignorer.

Remarque : les bonus-malus tactiques proposés pour le tir et la mêlée ne suivent pas toujours la même logique que dans d'autres règles de jeu prévues pour de grandes batailles. La perception du terrain est différente à Argad, beaucoup d'obstacles favorisent les piétons.

Cavaliers, montés, piétons montés

Les **cavaliers** et les **cavalières** sont les personnages qui savent se battre à cheval, et dont le cheval est entraîné pour la guerre.

Les gens qui se déplacent sur un animal sans bien savoir se battre dessus, et/ou dont la monture n'est pas habituée au combat, sont des *piétons montés* ou de *l'infanterie montée* (page 18).

Le mot « monté » désigne à la fois les vrais cavaliers et vraies cavalières, les piétons montés, et tout personnage sur un cheval de trait, sur une mule, etc. Les cavalières et les cavaliers sont montés, mais tous les montés n'ont pas la compétence de cavalier ou de cavalière au combat.

Exemple : guerriers montés du haut Moyen Âge.

Les peuples germaniques de l'époque des migrations ne se battent pas à cheval, sauf les Ostrogoths qui ont passé un long moment sous la domination des Huns. Les Wisigoths du royaume de Toulouse s'habituent à combattre à cheval au cours du cinquième siècle.

Plus tard, les Francs développent une vraie cavalerie au cours du huitième siècle. Ni les Saxons ni les Vikings n'aiment faire la guerre à cheval, mais quelques guerriers peuvent se déplacer montés en cas de besoin, par exemple pour des raids rapides, sans avoir les avantages des vrais cavaliers.

Peinture : Euthanasor



Ci-dessus : deux chevaliers du quatorzième siècle montés sur des chevaux caparaçonnés.

Peinture : E. A.

Classe, vêtue, armure

Les caractéristiques de base des personnages sont les mêmes qu'à pied : la classe (de 1 à 5) indique la capacité de combat et l'entraînement guerrier. On suppose que le cheval est aussi entraîné (ou pas) que la personne qui le monte habituellement.

La vêtue ou armure est la protection portée par le personnage (voir la règle générique). En principe on ne fait pas de différence avec celle du cheval. Un personnage en simple cotte de mailles ou en cuirasse (ce qu'on appelle armure 4) est aussi considéré en armure 4 quand il est monté ; un chevalier en armure complète (qu'on appelle armure 5) est encore en armure 5 quand il est monté, que son cheval soit caparaçonné ou pas.

Dans de rares cas particuliers on peut détailler davantage la protection du cheval pour avoir plus de variété si on le souhaite, mais c'est très peu fréquent et ça reste optionnel (page 16).

Pour résumer tout ce document...

La règle de jeu s'est construite autour de catégories très simples, en ajoutant de nombreuses suggestions détaillées qu'on peut utiliser (ou pas) si on le désire. Ignorez tout ce qui n'est pas utile dans vos parties.

En terrain dégagé les cavaliers et les cavalières se déplacent rapidement, peuvent ou non tirer en mouvement (*suivant leurs armes, pages 4-5*) et ont des avantages au combat en mêlée contre les piétons et les piétons montés (*bonus ou malus au dé, pages 6-7*).

Depuis le début du Moyen Âge jusqu'au vingtième siècle, la catégorie de cavalerie la mieux évoquée est celle qui charge pour aller au choc au contact. La **charge de cavalerie** a un bonus supplémentaire... mais nécessite un terrain ouvert, et peut être reçue sur la pointe de lances, vouges, hallebardes, ou naginatas, par des piétons qui l'attendent immobiles (*pages 9 et suivantes*).

Les chevaliers du Moyen Âge ou de la Renaissance qui chargent avec une lourde **lance couchée** ont encore un bonus de plus au moment du choc (*page 12*) ...mais ne peuvent pas l'utiliser quand ils ne chargent pas.

Les cavaliers et cavalières qui n'ont ni selle à pommeau ni étriers (*comme beaucoup de cavaliers antiques, et les Pictes et Irlandais du haut Moyen Âge... ou tout personnage qui n'a pas eu le temps de seller son cheval*) ont les mêmes avantages contre les piétons mais ne peuvent pas « charger » (*ça ne les empêche pas d'aller attaquer l'ennemi, avec les avantages de la cavalerie mais sans bonus de charge*).

On peut arrondir les angles de socle des chevaux incapables de charger, pour les reconnaître facilement.

Pied à terre

Les personnages montés peuvent mettre pied à terre, par exemple pour entrer dans une auberge, pour fouiller une maison, pour marcher plus aisément dans une forêt dense, ou pour être un peu protégés des tirs par des broussailles ou des murets...

Un personnage à pied qui tient sa monture par la bride se déplace comme un piéton ; tous deux ont la même protection du terrain contre les tirs que les piétons debout. *Dans ce cas seulement ils peuvent être atteints séparément au tir, et comptent comme deux personnages en couple s'ils sont isolés.*

Le mouvement démonté dépend bien sûr de l'équipement (comme pour les piétons équivalents). Les cavaliers lourds des dix-huitième et dix-neuvième siècles sont chaussés de très grosses bottes qui limitent leur mouvement à pied à 16 cm, même sans cuirasse.



Ci-contre : chevaux dans un enclos près de la maison de leur propriétaire (qui y est sans doute en ce moment). Ils peuvent être montés

par celui-ci, ou par d'autres personnages (messenger, etc.) en cas de besoin ; on peut aussi tenter de les voler... Il est utile de préciser à l'avance (même secrètement) s'il s'agit de chevaux de guerre ou non.

Monter à cheval ou en descendre prend **un tour de jeu entier et immobile** ; le personnage n'a pas le temps de bouger davantage, ni de tirer, frapper ou rien faire d'autre (sauf parler).

...cela vaut surtout pour les groupes et unités constituées ; pour plus de fluidité dans l'action individuelle on peut préférer dire : "monter ou descendre de cheval permet un mouvement maximum comme en terrain très difficile à pied" (et si le dé fait 6 on reste pied à terre près du cheval) ; ou même "monter ou descendre de cheval permet un mouvement max. comme en terrain difficile à pied" pour des cavaliers très entraînés à sauter sur leur cheval (Huns, Mongols, Amérindiens des plaines, cosaques...) en tenue légère.

MOUVEMENT À CHEVAL

Les cavaliers et cavalières en vêtue légère, ou en simple cotte de mailles ou cuirasse, peuvent se déplacer de 40 cm en terrain dégagé. Les piétons montés, et la grosse cavalerie lourde d'époque tardive, de 36 cm. Les cataphractes ou clibanaires antiques entièrement protégés, les chevaliers en armure complète, et les piétons montés en armure complète, se déplacent de 32 cm.

MOUVEMENT	en vêtue légère	en mailles ou cuirasse « armure 4 »	en armure complète « armure 5 »	dés de lenteur
cavalier, cavalière	40 cm	40 cm	32 cm	deux dés
<i>piéton monté à cheval</i>	36 cm	36 cm	32 cm	deux dés

Le terrain et les obstacles ralentissent le mouvement. Les montés lancent **deux dés de lenteur** (2D6) en terrain difficile ou très difficile (au lieu d'un seul dé comme les piétons). En **terrain difficile** le résultat des dés est déduit (en cm) du mouvement possible, et **si les deux dés font 6** le personnage ou le groupe reste bloqué pour tout le tour de jeu. En **terrain très difficile** le mouvement possible est divisé par deux, puis le résultat des dés en est déduit, et **si au moins un des dés fait 6** le personnage ou le groupe est bloqué.

Plusieurs sortes de terrain et leurs effets sont suggérés (à décider suivant décors et scénario).

TERRAINS <i>(exemples de terrains souvent rencontrés)</i>	cavalerie <i>sauf en « armure 5 »</i>	cavalerie en « armure 5 » <i>et piétons montés</i>
broussailles, buissons, cultures hautes	terrain difficile mouvement moins deux dés	
forêt assez dense <i>(cas le plus fréquent)</i>	terrain très difficile demi-mouvement, moins deux dés	
forêt très ouverte et dégagée, ou verger, plantation d'arbres alignés et élagués	terrain difficile mouvement moins deux dés	
talus de terre, fossé, pente un peu escarpée	terrain difficile mouvement moins deux dés	terrain très difficile R* 1/2 mouvement, moins 2 dés
ligne de pieux (de face)	terrain très difficile R* demi-mouvement, moins deux dés	
eau peu profonde <i>(gros ruisseau, gué, mer tout près de la plage)</i>	terrain difficile R*? mouvement moins deux dés	terrain très difficile R* 1/2 mouvement, moins 2 dés

La **forêt dense** est un terrain très difficile pour les montés, mais leur apporte une protection contre les tirs (comme aux piétons). La **forêt ouverte** et dégagée est plus aisée à traverser, c'est un terrain difficile pour les montés, comme les broussailles, et ne les protège pas des tirs.

La plupart des constructions sont interdites aux montés. Le passage de barrières, murets bas, clôtures fermées, est en principe interdit aux montés (*le saut peut être permis avec risque de chute*). Les ruisseaux et les bras d'eau peuvent être dangereux ou pas (*ça dépend du scénario, ou du MJ*).

On peut imaginer toutes sortes d'autres terrains si on le souhaite, suivant le contexte, avec des effets similaires ou ajoutés les uns aux autres (*marécage, dunes de sable, rocaille, mangrove, etc.*)

Un terrain très varié, couvert, et vallonné, est intéressant à jouer mais peut défavoriser la cavalerie.

*La mention **R*** indique un risque (chute, noyade, etc.) optionnel, voir page 14 de la règle générique 2020.*



Pertes

Un monté touché au tir ou en mêlée (ou "tué" pour toute autre raison) est aussitôt retiré de la table avec sa monture, on ne les sépare pas.

Une petite règle optionnelle peut différencier le cavalier ou la cavalière de sa monture, si un scénario le demande vraiment, mais sinon il vaut toujours mieux les enlever ensemble pour ne pas déséquilibrer et compliquer le jeu.

TIR DE CAVALERIE

La cavalerie peut tirer en mouvement quand elle a des armes qui le permettent. Beaucoup d'armes ont un malus -1 au dé pour tirer en mouvement, mais pas les projectiles jetés à la main ; le javelot notamment gagne à être lancé au galop.

Cela est précisé très simplement dans la fiche résumée de chaque époque historique ou contexte.

Les piétons montés ont un malus -1 pour tirer immobiles montés, et ne peuvent pas tirer en mouvement monté (sauf en arrivant au contact si leur arme le permet, ou à la chasse ou pour des activités sportives).

Quelques armes de tir de cavalerie

Armes de trait, de jet, ou à feu, les plus fréquentes. Les malus du javelot ou de l'arc contre les armures s'appliquent à toute portée ; pour les armes à feu ça dépend de la distance. Lancer 1D6 par tireur.

Ces tables de tir ne concernent pas les tireurs à pied (voir les tables complètes sur les fiches résumées).

javelot	<i>malus contre armure</i>	0 - 10 cm	10 - 20 cm
peut tirer en mouvement sans malus	pas de malus sur armure 4 malus -1 sur armure 5	6 ext.	
cavalier en mouvement en terrain facile (si face à la cible pendant 2D6 cm minimum, ou caracole)		5 - 6 ext.	6 ext.

arc court composite <i>européen ou asiatique</i>	<i>malus contre armure</i>	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
peut tirer en mouvement à cheval avec -1 au dé	-1 sur armure 4 -2 sur armure 5	5 - 6	6	7 ext.

arquebuse à mèche <i>ou pétrinal, caliver</i>	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm	<i>rechargée en</i>
peut tirer en mouvement à cheval avec malus -1	5 - 6	6 -1 sur armure 5	7 -1 sur armure 4, 5	<i>un tour immobile</i>

mousqueton à silex <i>(à âme lisse)</i>	0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm	<i>rechargé en</i>
peut tirer en mouvement avec malus -1	5 - 6	6 -1 sur armure 5	7 -1 sur armure 4, 5	<i>un tour immobile</i>

Bataille de Ballon, 845 : « Les Bretons, selon leur coutume et montant des chevaux dressés à ce genre de combat, courent de côté et d'autre. Tantôt ils donnent impétueusement, avec toutes leurs forces, dans la masses serrée des bataillons francs et les criblent de leurs javelots, tantôt ils font mine de fuir et les ennemis lancés à leur poursuite n'en reçoivent pas moins leurs traits en pleine poitrine. »

Chronique de Réginon de Prüm, fin du neuvième siècle.

pistolet à rouet ou à silex	0 - 10 cm	10 - 20 cm	rechargé en
peut tirer en mouvement avec malus -1	5 - 6 -1 sur armure 5	7 -1 sur armure 4, 5	un tour immobile

Le pistolet est une arme très maniable en combat à pied, mais peut aussi être utile aux cavaliers.

Photo ci-contre : vers la fin du dix-septième siècle, plusieurs cavaliers traversent au galop un petit port des Caraïbes en tirant des coups de pistolet au hasard sur les passants.

Les soldats de cavalerie de cette époque sont souvent munis d'un ou deux pistolets dans les fontes de leur selle.

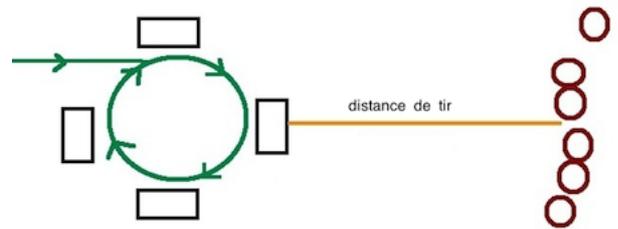
Le pistolet tiré en mouvement a un malus -1 au dé (il faut faire 6 pour toucher un adversaire non protégé à courte portée) ce n'est pas très efficace mais cette menace soudaine peut inquiéter l'ennemi et affoler la population.

Décor : B. R.



Une tactique de toutes époques : la caracole

La **caracole** (aussi appelée cercle cantabrique) est une manœuvre de cavalerie qui consiste à passer rapidement devant un ennemi immobile ou lent (*infanterie, cavalerie plus lourde...*) en tirant dessus à l'arc, au javelot, à l'arquebuse ou au pistolet.



L'unité de cavalerie décrit un cercle ou un ovale (image ci-dessus) ou un simple virage devant ses adversaires, en tirant au passage, aussi longtemps que possible. À un tour suivant elle pourra retourner en arrière pour prendre le temps de recharger ses armes, immobile, ou pour laisser un autre groupe de cavalerie la remplacer, ou pour revenir charger à l'épée peu de temps après.

La distance de tir considérée (pour la cavalerie, comme pour les ennemis s'ils tirent aussi) est la ligne la plus courte entre le virage, ou le cercle, et ses cibles. Face à un ennemi immobile ou plus lent, la cavalerie maîtrise la distance à laquelle elle veut rester, même si l'ennemi se déplace.



Le cercle ne tourne sans doute pas dans le même sens si on tire à l'arc ou à l'arquebuse (plutôt vers la gauche) ou au pistolet (plutôt vers la droite) mais ça c'est juste un détail esthétique... ;)

Photo de gauche : des cavaliers de la guerre de Trente Ans effectuent une caracole en tournant en rond près d'une unité de piquiers ennemis.

Beaucoup plus rapides que leurs adversaires, ils s'approchent assez près pour tirer à courte portée ; si les piquiers veulent avancer sur eux ils peuvent se reculer en même temps (s'il y a assez de place).

Peinture des figurines : É. M.

MÊLÉE À CHEVAL

En terrain facile, un cavalier ou une cavalière qui frappe un piéton (ou qui frappe un piéton monté) a un **bonus de frappe, +1 au dé**.

Un piéton (ou piéton monté) a **-1 au dé** pour frapper un cavalier ou une cavalière.

cavalier ou cavalière contre piéton , ou contre piéton monté <i>sauf en terrain difficile ou très difficile pour la cavalerie</i>	+ 1
piéton contre cavalier ou cavalière ou piéton monté contre cavalier ou contre cavalière <i>sauf en terrain très difficile pour la cavalerie</i>	- 1

Les piétons montés, et les gens montés sur des chevaux non entraînés à la guerre (même s'il s'agit de bons cavaliers) n'ont pas l'avantage de cavalier contre les piétons, ni les piétons de désavantage contre eux.

Rappel de la règle habituelle pour le combat au contact en mêlée

Le personnage qui a l'arme la **plus longue** frappe avant son adversaire :

arme longue > semi-longue > courte > très courte > mains nues.

Résultat **plus grand que la classe** de l'adversaire : le tue. Résultat **égal à sa classe** : le fait reculer.

Résultat **plus petit que sa classe** : raté. *Si l'adversaire a une "armure 4" ou "armure 5" plus grande que sa classe, il faut aussi avoir fait plus que sa cuirasse ou armure pour toucher, sinon il recule.*

Dé naturel = 1 : toujours raté **7 naturel** (double 6 naturel) en mêlée : toujours touché.

Si deux adversaires obtiennent en même temps le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, c'est la plus forte classe qui tue (ou fait reculer) l'autre ; s'ils sont de même classe, c'est la plus forte armure ; s'ils ont la même armure, c'est le plus fort dé naturel lancé pour leur combat (avant de compter les bonus-malus).

Exemple : tir ou frappe ?

Pendant les guerres de Religion, un cavalier avec arquebuse fait face à une femme elle aussi armée d'une arquebuse et à un officier de la Ligue, en terrain difficile (étendue de broussailles).

À droite : échange de tirs immobiles, à courte portée d'arquebuse (jusqu'à 10 cm).



Les buissons bas donnent -1 aux tirs contre les piétons mais ne protègent pas les cavaliers. La femme en rouge atteint le cavalier sur 5 ou 6 au dé ; le tir du cavalier doit faire 6 au dé, à cause des broussailles, pour toucher (au hasard parmi ses deux adversaires qui se tiennent assez proches). Ce serait encore plus difficile en mouvement.

À gauche : si on préfère se battre à l'épée, le cavalier frappe une de ces personnes mais sans le bonus +1 de cavalier contre piéton (à cause du terrain difficile). Les piétons ont le malus -1 au dé contre lui pour le frapper. Si le cavalier porte une cotte cloutée (armure 4) chacun de ses deux ennemis peut le tuer sur un 6 au dé...

Vouge ou hallebarde en mêlée

La vouge, fauchard, ou guisarme, se répand en Europe occidentale dans la seconde moitié du quatorzième siècle ; elle est plus tard remplacée par des armes plus élaborées comme la hallebarde. Un **piéton avec vouge** ou **hallebarde** (ou équivalent) a **+1** pour frapper tout monté (*cela équilibre son désavantage de piéton contre cavalier ; on suppose qu'il peut plus facilement agripper le monté pour le faire tomber, si celui-ci ne charge pas*).

piéton avec vouge , ou guisarme, long maillotin, juzarme, hallebarde, contre tout monté (sauf contre cavalier-e qui le charge directement, alors ce bonus ne s'applique pas mais on peut avoir le bonus d'arme d'ast pointue immobile contre charge de cavalerie, voir page 8)	+ 1
---	------------

Exemple : Des hommes d'arme à pied, munis d'armes d'ast, devant un chevalier monté.

En cas de combat en mêlée, ces piétons ont le malus -1 (piéton contre cavalier) mais aussi (si le chevalier ne charge pas) le bonus $+1$ de hallebarde (ou équivalent) contre cavalier, ce qui s'annule. Chacun d'eux peut tuer le chevalier (classe 5, armure 5) sur un 6 au dé.

Si le cavalier "charge" ce bonus ne s'applique pas (...mais le piéton visé peut rester immobile pour recevoir la charge sur la pointe de son arme d'ast, voir page 9).



Exemple : un chevalier mal entouré

Des gens du peuple massacrent un noble en armure (*Chroniques de Froissart*).

Les assaillant sont sans doute classe 2. En mêlée les classe 2 et les armes improvisées ont un même malus confondu. Ici leurs armes sont variées, le grand maillotin (arme d'ast) manié contre un cavalier, ou l'outil lourd à deux mains (?) ont un bonus. Ça s'annule.

Ils ont de toutes manières le malus -1 de piétons contre cavalier. Un personnage classe 5 armure 5 est éliminé sur un 6, donc avec ce malus ils doivent obtenir un 7 (c'est-à-dire un double 6 naturel).

D'ailleurs, un 7 naturel (double 6 naturel) en mêlée est toujours touché, quels que soient les bonus-malus.

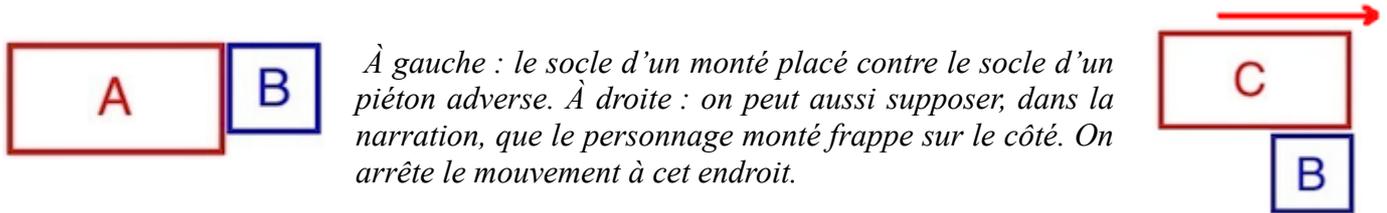
Le chevalier frappe de son épée après les armes plus longues que la sienne, s'il n'a pas été tué ni obligé de reculer (un 6 l'aurait fait reculer sur le côté où il n'est pas encore encerclé).

Dans la règle de jeu de base, l'homme à la dague frappe après tout le monde ; on admet souvent que son dé compte pour obtenir un double 6 même si le chevalier le tue de son épée (car si le chevalier décide de frapper celui-là il se protège moins des autres). Une autre règle peut permettre une frappe simultanée.

Schémas de mêlée

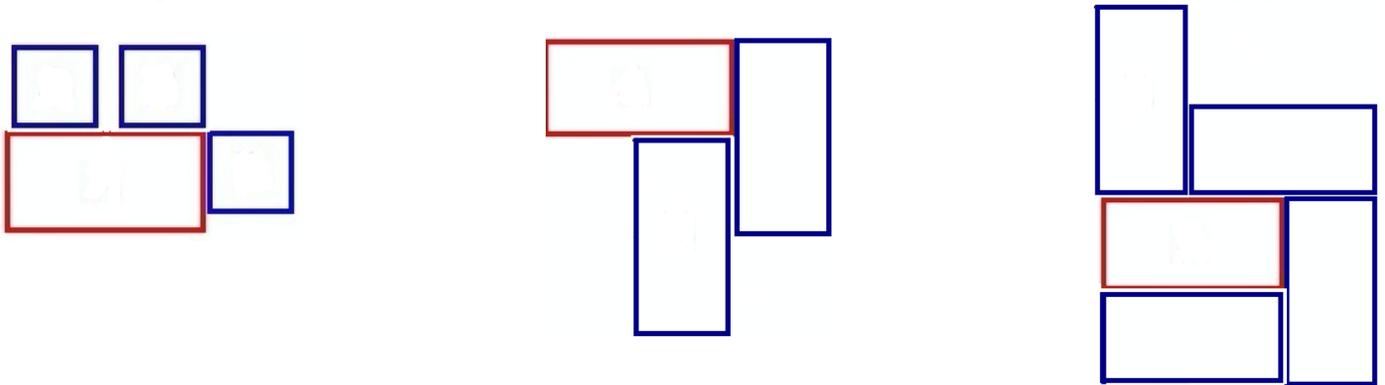
Le placement des socles dans une mêlée est souvent simple et intuitif. Voici quelques précisions. Les mêlées se règlent à **un contre un**, ou à **plusieurs contre un**. Les socles doivent être placés franchement face à face ou bord à bord, comme pour les combats à pied (*page 25 de la règle générique 2020*).

Pour combattre, le **personnage monté** se place au contact de l'ennemi (si cet ennemi accepte le contact ou ne peut pas l'éviter). Soit de front, soit sur le côté, ça revient au même.



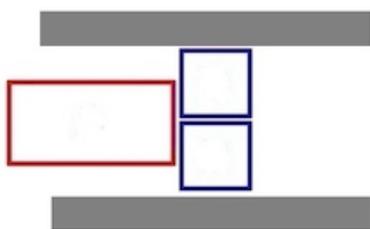
À gauche : le socle d'un monté placé contre le socle d'un piéton adverse. À droite : on peut aussi supposer, dans la narration, que le personnage monté frappe sur le côté. On arrête le mouvement à cet endroit.

S'il y a plus d'assaillants, on résout la mêlée en plaçant les gens à **plusieurs contre un**. Toutes sortes de positionnement sont possibles (*schémas ci-dessous*). Comme toujours, les socles doivent être bord à bord, ou le bord d'un socle contre la moitié de la longueur d'un socle de monté. On ne peut donc pas combattre un monté à plus de six contre un (*sauf si on a plusieurs rangs de piétons munis d'armes d'hast ou de piques*).



Avec davantage de monde les mécanismes sont les mêmes, les combats sont toujours à un ou une contre un ou une, ou contre plusieurs. Un piéton peut trouver deux cavaliers face à lui, et dans ce cas frappe l'ennemi qui occupe la plus large partie de son bord de socle (si c'est égal on choisit sur qui on frappe).

À gauche : plusieurs cavaliers attaquent une unité de piétons. Des piétons du deuxième rang avec lances, vouges, hallebardes, ou naginatas, peuvent frapper le même cavalier que l'ami juste devant eux (sauf si cet ami veut manier une épée à deux mains ou hache à deux mains). On voit que les unités à pied ont, si possible, intérêt à appuyer au moins un de leurs flancs sur un obstacle (chariots, terrain difficile, etc.) pour empêcher qu'on les attaque sur le côté.



Cas particulier : on admet que dans un passage étroit (pont, ruelle, etc.) deux piétons à la fois peuvent combattre un même ennemi monté.

C'est valable aussi contre un cavalier ou une cavalière qui "charge".

Des rangs arrières d'autres piétons avec armes d'hast longues ou semi-longues le peuvent aussi, s'il y en a derrière eux et si la règle l'autorise normalement.

Cette tolérance ne concerne que cette situation, et ne permet pas de faire ça s'il y a assez de place pour se positionner normalement tout autour.

Si des cavaliers ou des cavalières « chargent » (c'est-à-dire foncent sur l'ennemi et bénéficient du bonus de charge) cela se fait en ligne droite et ça réduit leurs possibilités (*schémas en page 10*).

CHARGE DE CAVALERIE

La plupart des cavaliers peuvent charger si le terrain est facile. Un cavalier qui arrive au contact de tout ennemi, en ligne droite et terrain dégagé, bénéficie d'un **bonus de charge** de +1 au dé (*qui peut s'ajouter à son bonus +1 de cavalier contre piéton, si c'est le cas*).

Un piéton qui attend immobile pour recevoir un cavalier qui charge, sur la pointe de sa lance (*ou rhomphaia, bardiche, goedendag, juzarme, hallebarde ou autre arme d'hast pointue longue ou semi-longue*) ou baïonnette sur fusil, a lui aussi un bonus de +1 au dé (*s'il est assez entraîné à le faire*).

cavalier ou cavalière qui "charge" contre tout ennemi <i>(impossible en terrain difficile ou très difficile ; et nécessite un selle à pommeau ou des étriers)</i>	+ 1
piéton immobile avec lance ou autre arme d'hast, ou baïonnette sur fusil contre cavalier ou cavalière qui le "charge" directement (<i>à condition d'être entraîné pour ça</i>)	+ 1

"Ne pas charger" n'empêche pas de venir au contact pour frapper l'ennemi ...ça veut juste dire qu'on ne bénéficie pas du bonus de charge.

Les piétons montés, et les gens montés sur des chevaux non entraînés (même bons cavaliers) ne peuvent pas "charger".

Les cavaliers sans selle à pommeau ni étriers (comme les Pictes ou les Irlandais du haut Moyen Âge) ne peuvent pas "charger" (ils ont le simple bonus de cavalier contre piéton quand ils combattent des piétons).

Exemple : suite de la situation page précédente...

Si ce chevalier charge, il a le bonus +1 de cavalier contre piéton, et le bonus +1 de charge, ce qui lui fait +2 au résultat du dé.

Le piéton **immobile** qui reçoit un cavalier qui charge sur la pointe de sa lance ou autre arme d'hast (voulge, juzarme, hallebarde, naginata...) a un bonus +1 (*à condition d'y être entraîné ; ça équilibre son malus -1 contre cavalier*).

À droite : d'autres personnages ne peuvent pas se rabattre sur un cavalier qui charge, mais un deuxième rang avec lance ou arme d'hast, immobile juste derrière le premier rang, peut lui aussi accueillir la charge. Ces deux piétons frappent ensemble (on jette leurs dés ensemble). Si le cavalier n'a pas de lance ils frappent en premier avec leurs armes longues.



Téméraire devant (règle optionnelle)

En principe on ne tient compte que des armes visibles sur les figurines ...mais certaines situations sont intéressantes. *Il arrive au Moyen Âge que chefs, des officiers, ou de nobles guerriers très inspirés, armés de leur simple épée, se tiennent à pied au premier rang, couverts par les **armes longues** de leurs suivants serrés derrière eux.*

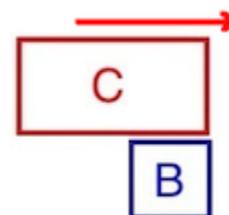
À gauche : la règle de jeu accepte maintenant qu'un courageux personnage à pied au premier rang, si c'est un bon guerrier, frappe en même temps et avec les mêmes avantages que le piéton derrière lui. Mais c'est lui qui est frappé par l'ennemi...

Schémas de charge de cavalerie

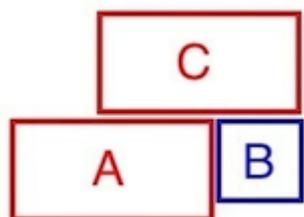
La charge de cavalerie se traite comme les autres mêlées, avec quelques contraintes en plus pour que ça reste réaliste (*voir page précédente*). Notamment, le cavalier ou la cavalière qui « charge » doit arriver au contact en ligne droite ; et personne d'autre que l'ennemi contacté (et ses éventuels rangs arrières) ne peut venir s'ajouter à ce combat, sauf d'autres cavaliers ou cavalières qui chargent, d'un parti ou de l'autre.



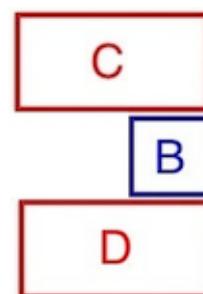
À gauche et à droite : comme en haut de la page 8, ces situations sont valides dans une charge.



S'il y a davantage de cavaliers ou de cavalières qui chargent en venant de la même direction, l'obligation de charger en ligne droite peut limiter le nombre de frappes contre un même ennemi :



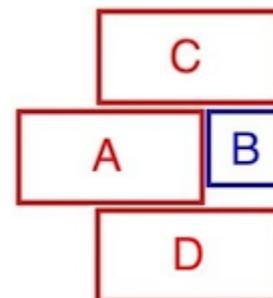
À gauche, A vient de face, C l'accompagne mais se place sur le côté (toujours en arrivant en ligne droite).



À droite, C et D arrivent en même temps et frappent chacun d'un côté.

En principe (avec les dimensions de socle conseillées de 5 cm x 2,5 cm pour des figurines 28 mm) trois cavaliers qui chargent en venant de la même direction ne peuvent pas frapper en même temps un piéton isolé.

À droite : D venant de la même direction que A et C ne peut pas venir frapper le même piéton, car si son arrivée pas n'est pas en ligne droite ça ne compte pas comme une "charge" ; et sans "charger" il ou elle ne peut pas attaquer un ennemi chargé par des cavaliers dans le même tour de jeu (mais pourrait contacter, en charge, un cavalier ennemi au socle plus large qu'un piéton).



Si les cavaliers ou des cavalières chargent en venant de directions différentes, les contacts peuvent se faire sur plusieurs côtés d'un ennemi. Mais il est interdit de charger en zigzag (*voir encadré ci-dessous*).

Distance minimum de charge

Cette vérification est rarement nécessaire ...c'est juste pour éviter qu'on réclame un bonus de charge pour une attaque de très près ou en zigzag ! Une partie de la distance peut avoir été faite au tour précédent.

Quand un cavalier ou une cavalière, ou un groupe de cavalerie, commence son mouvement d'attaque **tout près de son ennemi, ou fait un virage en approchant, on jette deux dés** : le personnage (ou le groupe) doit avoir parcouru, avant le contact, au moins **2D6 centimètres en ligne droite** (autant de centimètres que le total de deux dés) pour que cette attaque compte comme une « charge » et bénéficie du bonus de charge (et aussi d'un éventuel bonus de lance de chevalerie, etc.)

Principe habituel : si on préfère jouer avec des socles d'autres dimensions, on peut modifier tous les schémas de mêlée pour que ce qui se passe reste facile à comprendre, même si ça change un peu les choses. Le but de la règle du jeu est de résoudre les situations le plus simplement possible, pas de faire de la géométrie.

Exemple : la bataille d'Hastings en 1066 (Tapisserie de Bayeux)

Les cavaliers normands chargent à la lance ou à l'épée, ils ont le bonus cavalier contre piéton (+1) et cavalier qui charge (+1) cela ajoute donc +2 au résultat de leur dé pour frapper en mêlée.

Ceux d'entre eux qui chargent les Saxons formés en mur de boucliers (ceux à gauche) ont un malus de frappe contre ce mur (-1).



Les piétons saxons qui les reçoivent sur leur lance ont le malus piéton contre cavalier (-1) et le bonus de lancier immobile contre une charge de cavalerie (+1) ...pour eux ça s'annule.

Le piéton saxon qui brandit une hache à deux mains a le malus piéton contre cavalier (-1) et le bonus de frappe de sa hache à deux mains lourde (+1) ...mais s'il manie celle-ci il n'a pas la protection du mur de boucliers, ce que la tapisserie semble suggérer. Les lances frappent avant la hache à deux mains.

Pertes au tir dans les premiers rangs juste avant le contact



Ci-dessus : Tapisserie de Bayeux.

Des personnages qui arrivaient au contact d'un ennemi, et qui sont éliminés par les tirs de cet ennemi juste avant ce contact, peuvent être aussitôt remplacés au combat par ceux qui les suivaient (s'il reste assez de capacité de mouvement pour ça).

Dans le cas d'une charge de cavalerie, les suivants sont gênés par la chute de leur premier rang et arrivent au contact sans « charger » (ils n'ont plus de bonus de charge).

Mouvement après la charge

Règle habituelle : un cavalier ou une cavalière qui charge et qui tue ou fait reculer son adversaire est obligé·e d'avancer pour prendre sa place.

Règle optionnelle (en cours de test) : un cavalier ou une cavalière qui charge et tue ou fait reculer son adversaire (ou rate un cavalier ennemi qui contre-chargeait) doit, s'il n'y a pas d'autre ennemi juste derrière, faire un petit mouvement supplémentaire de 2D6 cm, **en ligne droite** d'autant de centimètres que le total des dés. Si son ennemi n'a pas été tué on suppose qu'ils se croisent.

Ce mouvement peut contourner les obstacles solides et durs, mais pas les obstacles légers, ravins et plans d'eau, dans lesquels le personnage se précipite. On ignore les ennemis placés sur les côtés. Les personnages qui ont bougé pendant le tour, amis ou ennemis, se rangent un peu pour laisser passer. Si on rencontre quelqu'un (ami ou ennemi) immobile devant, on s'arrête au contact, personne n'a plus le temps de frapper (la phase de mêlée est terminée !) on sera donc encore en contact au début du tour suivant.

Lance lourde (*lance couchée de chevalerie*)

À partir de la fin du onzième siècle les cavaliers nobles chargent souvent en tenant leur lance calée sous le bras. La lance de chevalerie s'alourdit ensuite pour être utilisée spécialement de cette manière par les hommes d'armes nobles (*classe 5, armure 5*) qui sont seuls entraînés à l'utiliser.

Pendant la seconde moitié du quinzième siècle la lance lourde peut aussi être utilisée par des cavaliers nobles en brigantine et mailles (*classe 4, armure 4*). Elle est encore maniée au seizième siècle par des cavaliers lourds nommés demilances, en armure semi-complète ou trois-quarts (*armure 4* optionnelle*).

Un chevalier (ou autre homme d'armes) qui charge avec une **lance lourde de chevalerie** a un bonus supplémentaire +1 (*en plus du bonus +1 de la charge de cavalerie, donc au total ça lui fait +2. Et ça lui fait donc +3 s'il charge contre un piéton*).



cavalier qui charge à la lance lourde couchée

(réservée aux hommes d'armes nobles sur cheval de guerre)

encore
+ 1

La lance lourde ne peut être utilisée que pour charger à cheval. Un homme d'armes qui se trouve, ou qui reste, en combat au contact sans « charger » doit la lâcher (*et prendre son autre arme, par exemple son épée*) et ne pourra plus la récupérer.

La lance lourde peut être raccourcie par le cavalier ou par un aide pour devenir une simple lance légère (utilisable à pied ou à cheval) cela prend un tour de jeu entier à un personnage démonté.



Peinture des figurines E. A., photo M. B.

Exemple : voyant ses amis à pied en difficulté, un chevalier fonce dans la mêlée et charge un piéton ennemi (une situation analogue est mentionnée historiquement au Combat des Trente, 1351).

Le chevalier a le bonus +1 de cavalier contre piéton, et (s'il a une distance de charge suffisante) +1 pour charge de cavalerie et +1 pour charge à la lance couchée ; ce qui lui fait en tout +3 ajouté au résultat du dé !

Le piéton adverse a -1 contre un cavalier ; et s'il reste immobile à attendre le choc avec une lance (ou vouge, guisarme, goedendag, juzarme, hallebarde...) il a aussi un bonus +1 au dé ...donc au total, zéro modificateur.

Les autres personnages n'ont pas le temps d'intervenir pendant le même tour de jeu pour frapper ou encercler le chevalier qui charge, ni pour l'aider à frapper son adversaire (seuls d'autres cavaliers qui chargent, ou peut-être un grand héros, pourraient le faire).

Exemple : la bataille d'Arques (1589)

Le roi Henri IV, en cuirasse (classe 4, armure 4), est armé d'une épée ou rapière. Il fait face à deux cavaliers en armure complète, un le charge à la **lance lourde**, l'autre tire au **pistolet**.

Le **pistolet** peut tirer juste avant le contact, avec malus -1 pour tir en mouvement monté, et n'a pas de malus pour tirer sur une simple cuirasse à courte portée. Si le dé fait 6 il tue le roi, si le résultat est plus faible il le rate.

La **lance lourde** frappe avant l'épée et a les bonus +1 "charge à cheval" et +1 "charge à la lance lourde" ce qui fait +2 en tout. Si le dé fait 3 ou davantage, en ajoutant +2 ça dépasse la classe du roi et ça dépasse aussi son armure, donc il est tué. Si le dé fait 2, en ajoutant +2 ça fait 4, le roi recule.

C'est un tableau de propagande, Henri IV aurait peu de chances d'en réchapper dans le jeu ! Il attribua sa victoire à la protection divine... S'il n'a pas été touché et n'a pas reculé, il peut frapper. Il a un bonus +1 (charge à cheval) donc pour tuer avec son épée un ennemi en armure 5 il doit faire 5 ou 6.



QUELQUES PRÉCISIONS ...pour éviter des âneries équestres... ;-)

Les piétons montés, et les gens entraînés mais montés sur des chevaux non entraînés à la guerre, ne sont pas de vrais cavaliers et n'ont pas de bonus de charge. Les personnages qui pour une quelconque raison se retrouvent à monter à cru (sans selle) n'ont pas de bonus de charge.

Un cavalier ou une cavalière qui était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu n'a pas de bonus de charge. Et on ne peut pas bénéficier du bonus de charge deux tours de suite : on préfère d'habitude quitter la mêlée après une charge pour se regrouper plus loin, et revenir en chargeant à nouveau lors d'un tour de jeu suivant.

Un cavalier ou cavalière qui charge doit indiquer quel ennemi ou groupe il ou elle veut charger. Les ennemis visés par la charge peuvent se déplacer ou pas ; d'autres adversaires peuvent s'interposer ou s'intercaler pour subir la charge à leur place.

Par exemple des lanciers à pied peuvent faire juste deux pas pour se placer devant des archers qui sont chargés, ou ces archers peuvent reculer derrière leurs lanciers.

Un cavalier ou cavalière qui charge ne peut être attaqué·e et frappé·e pendant le tour de jeu que par le personnage contacté ; par des piétons derrière ce personnage (à pied) avec des armes d'hast longues ou mi-longues ; et par des cavaliers ennemis qui contre-chargent (ou par un super-héros)...

Les autres ennemis n'ont pas le temps d'attaquer le cavalier ou la cavalière qui charge. Il est interdit de venir l'entourer pendant le tour de jeu ! Il faut attendre le tour suivant, s'il ou elle reste là.

Un personnage attaqué par un cavalier ou une cavalière qui charge ne peut être frappé, pendant le tour de jeu, que par d'autres montés (d'autres ennemis ne peuvent pas frapper la même personne pendant le même tour de jeu, sinon la charge de cavalerie les bousculerait aussi).

Des cavaliers, ou tout montés, qui se voient chargés par des cavaliers, sont trop nerveux pour être « immobiles » pendant le tour de jeu même s'ils restent sur place (par exemple pour tirer).

Un cavalier ou une cavalière qui charge et subit le résultat « recul » en mêlée recule selon les règles habituelles (dans la narration on suppose que le cheval s'est arrêté ou cabré juste avant le choc).

Force du choc contre plusieurs adversaires

Règle optionnelle (toujours en cours de test...) : un cavalier ou une cavalière qui charge des piétons ennemis groupés les uns derrière les autres, et obtient un résultat (*dé + bonus*) plus grand que ce qui est nécessaire pour tuer le premier adversaire, peut éliminer plusieurs ennemis à la fois, ou en tuer un ou deux et faire reculer le suivant, si le reliquat du total est suffisant.

Exemple : Un chevalier charge à la lance couchée des piétons classe 3. Son dé fait 5, il a les bonus +1 (cavalier contre piéton) +1 (charge de cavalerie) +1 (charge à la lance lourde) donc $5+1+1+1=8$. Un total de 4 était suffisant pour tuer le premier ennemi, il lui reste donc un reliquat de 4 (car $8 - 4 = 4$) ce qui est suffisant pour tuer aussi un second ennemi qui se tenait derrière le premier (en ordre lâche ou serré).

Test moral face à la cavalerie

La règle de jeu n'impose pas de tests de moral, pour les petites aventures d'escarmouche on admet que le moral de la troupe est celui du joueur ou de la joueuse ! Mais on peut décider que des personnages en **terrain dégagé** (notamment classe 2) qui voient de la **cavalerie ennemie capable de les rejoindre en un seul mouvement** font un test, 1D6 (pour le groupe et/ou les isolés proches) :

– Résultat **plus petit que leur moral** : réussi, les personnages ne sont pas (ou ne sont plus) en désordre, et ne referont pas ce test ce jour-là (à moins de se retrouver en désordre pour d'autres raisons).

– Résultat **plus grand que leur moral** : raté, désordre : ils n'ont aucun bonus au tir ni en mêlée, ni de plusieurs 6, et refusent d'avancer vers tout ennemi. Tant qu'ils ne sont pas en désordre il est conseillé de ne faire ce test que quand ils devraient tirer, combattre, ou avancer, car avant cela personne ne le sait (ni eux-mêmes). Si on sait qu'ils sont en désordre (pour cela ou autre chose) la même raison cause un 2e test au début du tour suivant, si c'est raté ils fuient pendant tout le tour, ou se rendent si pas le choix. Puis à la fin de chaque tour de jeu un de leurs chefs (*pas en désordre lui-même*) à portée de voix peut leur refaire le test.

– Résultat **égal à leur moral** : c'est réussi si un de leurs chefs, à portée de voix et capable de les commander, réussit le test (*et est donc de moral plus élevé*) ; sinon c'est raté comme ci-dessus.

Le moral de base est égal à la classe (sauf raisons particulières) *et pour ce test on peut le modifier ainsi* : Armé d'une lance ou arme d'hast, ou serré contre un personnage qui en a une, +1. En mur de boucliers ou serré juste derrière un personnage en mur de boucliers, +1. Prêtre ou mage charismatique à portée de voix, +1. Bannière avec le groupe, +1. Musicien ami jouant à moins de 60 cm, +1. Musicien ennemi jouant à moins de 60 cm -1. Pour éviter des absurdités le nombre de fuyards ne peut pas être plus grand que le résultat naturel du dé multiplié par le nombre de cavaliers.

La lance du chef

La règle du jeu dit qu'on ne tient compte que des armes visibles sur les figurines, sauf exception du scénario ou du contexte.

Les personnages de chef sont souvent représentés brandissant une épée, ça leur donne une belle allure ...mais c'est désavantageux contre un lancier ennemi, si on applique strictement la règle. Il serait pourtant dommage de renoncer à ces figurines...



On peut faire accompagner ce noble par un serviteur ou un guerrier subalterne qui porte sa lance (une pratique fréquente) et admettre qu'il la prend et l'utilise au moment des combats.

Combat sous un préau... (une improvisation parmi d'autres)

L'esprit très rôliste de la règle fait que les joueurs et joueuses souhaitent parfois simuler des situations bizarres, normalement interdites dans beaucoup de règles de jeu. Mais on peut toujours imaginer et improviser des petits additifs à la règle habituelle... Par exemple ici :



Les cavaliers et autres montés ne peuvent pas pénétrer dans une pièce où le plafond est à hauteur normale, ils sont obligés de mettre pied à terre pour y aller.

Mais voici un cas inhabituel (photo ci-contre). Pendant la guerre de Trente Ans, des piétons se sont réfugiés dans une halle de marchand au plafond assez haut, donnant sur la rue, et des cavaliers hésitent à aller les y attaquer.

Si ces cavaliers (ou des piétons montés) pénètrent sous ce haut plafond, ou cherchent à frapper des personnages qui s'y trouvent en restant eux-mêmes au-dehors, ils sont forcément gênés par les piliers verticaux, les poutres, le plafond...

Si on veut permettre un tel combat, on peut décider qu'ils peuvent y aller en baissant un peu la tête, mais que c'est un **terrain très difficile** pour eux et pour tous les montés.

Des cavaliers ou des cavalières qui vont s'y battre en mêlée n'ont donc pas leurs avantages habituels contre les piétons (et les lances et autres armes longues y sont inutiles pour tout le monde).

L'échelle des bâtiments miniatures n'est pas toujours exacte, on ne va pas mesurer exactement si les figurines ont la place de lever leur épée ou pas... On peut admettre que ceci concerne tous les passages à hautes arcades, halles médiévales, grandes granges, préaux couverts, écuries, etc.

Dans cet exemple, les cavaliers ont préféré se placer juste à l'extérieur du bâtiment et se battre à coups de pistolets contre leurs adversaires qui tirent avec des arquebuses. Étant au contact les uns des autres (ou juste au contact d'un muret bas qui les sépare) personne n'a de protection due au terrain contre ces tirs.

Une vue en soulevant le premier étage :

Peinture des figurines : É. M.



Ça peut sembler ajouter encore un cas particulier à la règle de jeu, mais non... ce sont seulement des adaptations ou interprétations libres et volontaires du système habituel, et qui n'ont rien d'obligatoire.

Armures variées (optionnelles)

On peut, si on le désire, faire des différences d'armure dans des cas particuliers, peu fréquents.



À gauche, un **cavalier bas-romain** dont l'avant du cheval est protégé par un bardage métallique. Il porte une simple cuirasse d'écaillés, armure 4 dans la règle. D'habitude on admet donc qu'il est en armure 4 aussi quand il est monté. *Peinture : E. A.*

Règle optionnelle : ce bardage donne un avantage au choc ; au moment où il charge, le cavalier est considéré « armure 5 » contre un ennemi contacté en face de lui. Cet avantage ne vaut que pour la mêlée de la fin du tour de jeu où il charge.

Son mouvement normal est 36 cm (au lieu de 40 cm).

À droite : gendarme d'ordonnance (ou équivalent dans d'autres royaumes) de la fin du quinzième siècle ou de la Renaissance.

Un homme d'armes en armure complète est armure 5 dans la règle de jeu. Celui-ci, sur cheval bardé de fer, peut être classé **armure 5*** ce qui veut dire qu'en cas d'égalité de résultat en mêlée il est supérieur à des ennemis en armure 5 plus classique. Son mouvement est 28 cm (au lieu de 32 cm).



À gauche :

cavaliers en demi-armure (ou en armure trois-quarts) du début du XVII^e siècle. (New York Public Library)

Cette armure, composée d'une cuirasse et de protections sur le haut des bras, les coudes, et les cuisses, est dite **armure 4***, est un peu supérieure en mêlée à une armure 4 en cas d'égalité. Leur mouvement est 36 cm (au lieu de 40 cm).

On préfère ne pas faire de différences au tir, qui ajouteraient d'autres déséquilibres alors que les usages tactiques restent à peu près les mêmes.

Tir contre monté(s) en mêlée (règle optionnelle)

Il est en principe interdit de tirer contre une mêlée, mais on peut accepter le tir de personnages (à pied ou montés) contre un ou plusieurs montés qui sont engagés au contact de piétons seulement. On admet que le monté, ou groupe de montés, peut être pris pour cible au-dessus de la tête des piétons. Les tireurs ne doivent pas être à plus de 10 cm de distance, ni plus hauts que cette mêlée, et subissent un malus -1 supplémentaire pour ce tir à cause de l'agitation autour de leur cible.

Adaptations époque Révo-Napo (et, plus largement, XVIII-XIX^e siècles)

Grosse cavalerie en ordre serré

La cavalerie lourde (aussi appelée grosse cavalerie) fin dix-huitième siècle et dix-neuvième siècle peut se former en ordre serré (*en s'alignant sur un personnage qui reste immobile tout le tour de jeu, comme l'infanterie*). Son mouvement en ordre serré est **36 cm** en colonne par deux, **32 cm** en colonne plus large ou en ligne(s). Le dernier mouvement d'une charge peut être allongé de 1D6 cm si ça peut contacter l'ennemi (si c'est trop court la charge pourra compter au tour suivant).

La cavalerie lourde a un **bonus +1 pour charger en ordre serré** (*plus le bonus de charge et l'éventuel bonus contre piéton*) sauf contre de l'infanterie baïonnette au canon qui attend immobile en ordre serré. Elle n'est plus en ordre serré ni en charge au tour de jeu suivant.



Cuirassiers de Napoléon en ordre serré.
Peinture et photo : Jean-Jacques Nicomette.

Charge de lanciers



Les facteurs tactiques de la règle ont été prévus pour des escarmouches médiévales ou Renaissance où tout le monde est très habitué à manier des lances ou des épieux ; ça ne convient pas aux lanciers de cavalerie beaucoup plus tardifs.

Pour rééquilibrer les choses, **les lanciers de cavalerie XVIII^e, XIX^e, et XX^e siècle, n'ont pas le bonus +1 de charge de cavalerie quand ils sont eux-mêmes chargés par des cavaliers**. Ils peuvent se déclarer "en charge" si cela colle mieux à d'autres points de règle, mais sans avoir de

bonus de charge contre des cavaliers qui les chargent. De plus, quand ils restent en contact en mêlée avec qui que ce soit, **leur lance perd son avantage de longueur** aux tours de jeu qui suivent le premier contact.

Carré d'infanterie contre la cavalerie

Les soldats agenouillés au premier rang ont -1 comme piétons contre cavaliers, et +1 si les cavaliers chargent (*piétons immobiles recevant la charge sur leurs baïonnettes*). Ceux du deuxième rang ont les mêmes \pm en mêlée, ou peuvent tirer avant le contact (*pas les deux*). Un troisième rang pourrait tirer avant le choc. *La baïonnette au bout d'un fusil ou d'une autre arme d'épaule est une arme semi-longue. Des pertes causées par l'artillerie pourraient donner un malus au tir (en cours de test)*.



Le "cercle" ou "poing"

Le cercle, ou poing, est l'équivalent d'un carré pour quelques soldats menacés par des cavaliers ennemis. Il suffit de se regrouper en faisant face à toutes les directions. Les règles de tir et de mêlée s'appliquent normalement (*ci-contre, peinture et photo Jean-Jacques Nicomette*)

Attention si on est encerclé de près de tous côtés : un résultat recul impossible entraîne la reddition ou la mort du personnage concerné.

Des **piétons à découvert attaqués par de la cavalerie sans être en carré** (ni en cercle ou poing comme ci-dessus) sont "en désordre" : ils n'ont pas de bonus au tir ni en mêlée, ni la règle des plusieurs 6.

PIÉTONS MONTÉS

Les piétons montés (ou infanterie montée) sont les personnages qui se déplacent sur un animal sans bien savoir se battre dessus, et/ou dont la monture n'est pas habituée au combat : civils sans expérience militaire, ou bons guerriers ou soldats qui préfèrent combattre à pied, ou personnages obligés de monter un cheval civil faute de meilleure monture.

Leur mouvement est limité à 36 cm. Ils ne peuvent pas tirer en mouvement (*sauf parfois en arrivant au contact*) et ont un malus -1 pour tirer immobile montés. En mêlée ils n'ont pas les avantages d'un cavalier, ils ont les mêmes inconvénients qu'un piéton contre la cavalerie, et ils ne peuvent pas « charger » (*ils peuvent venir au contact pour combattre, sans bonus de charge*).

Ce ne sont pas des mauvais cavaliers, ce sont des piétons qui ont un moyen de déplacement rapide ! Ils préfèrent se battre à pied, mais ça n'empêche pas certains d'entre eux de se débrouiller assez bien pour des activités équestres sportives et non guerrières (chasse, etc.) pour lesquelles ils peuvent tirer et frapper aussi bien que les cavaliers.

Ci-contre : dragon du milieu du dix-huitième siècle. Il est armé d'un grand fusil, en principe utilisé à pied (à son époque les vrais cavaliers sont plutôt munis d'un mousqueton court ou d'une carabine).

Suggestion optionnelle : on peut arrondir les angles des socles des chevaux incapables de "charger", et ceux des piétons montés, pour les reconnaître plus facilement.



Sous le règne de Louis XIV, Vauban écrit de Brest (lettre au roi du 15 juillet 1695) pour donner son avis sur le "ban" de la noblesse, une survivance ancienne encore encouragée par les autorités royales ; à cette époque ce n'est guère plus qu'une milice montée. Ces gens sont sans doute très capables de monter à cheval pour des activités civiles, mais peu efficaces pour le combat.

« Les bans des cinq évêchés dont il vous a plu de me donner le commandement sont tous faits les uns comme les autres. Ce sont autant de régiments de noblesse composés de plusieurs compagnies, les unes fortes, les autres faibles, les uns à pied par impuissance d'être mieux, les autres à cheval sur roussins, cavales, chevaux de charrette et bidets ; ce qui, joint au peu de subordination, fait le plus mauvais composé et à mon avis les plus méchantes troupes du monde, car il n'y a pas d'escadron qui se puisse former en une heure de temps, ni qui puisse marcher deux cents pas sans se rompre. Il faut aussi peu compter de les mener en ordre aux ennemis que de les y maintenir. »

Notes

Embannadurioù

« Argad ! »
Éditions

© 2022, Patrice Méallier et « Argad ! » Éditions