

Cavalerie & chevalerie

Les **cavaliers** entraînés ont des avantages et quelques inconvénients (*qui donnent des bonus ou des malus au dé*) quand ils combattent des piétons ou des piétons montés.

En terrain facile un cavalier est avantage contre un piéton (*ou contre un piéton monté*), il le frappe avec +1 au dé.

Un **piéton** (*ou un piéton monté*) a -1 au dé pour frapper un cavalier. Mais un **piéton armé d'une vouge** (*ou d'une arme qui y ressemble à partir du quatorzième siècle, ou plus tard d'une hallebarde*) a +1 pour frapper un monté ou un cavalier (*ce qui annule ce désavantage*).

Exemple : un piéton avec hallebarde qui combat un cavalier a -1 (piéton) et +1 (hallebarde) ce qui fait zéro modificateur. Mais si le cavalier le "charge", ce piéton n'a le bonus hallebarde que s'il reste immobile pour recevoir la charge sur la pointe de son arme (voir "charge de cavalerie").

cavalier contre piéton , ou contre piéton monté <i>(sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier)</i>	+ 1
piéton contre cavalier <i>(sauf en terrain très difficile pour le cavalier) ;</i> ou piéton monté contre cavalier	- 1
piéton avec vouge , ou guisarme, long maillotin, juzarme, hallebarde, contre un monté <i>(sauf contre un cavalier qui le charge directement, voir "charge de cavalerie")</i>	+ 1

Charge de cavalerie

Un cavalier qui arrive au contact de tout ennemi, en ligne droite en terrain dégagé, bénéficie d'un bonus de « **charge** » de +1 au dé (*qui peut s'ajouter à son bonus +1 de cavalier contre un piéton*).

Un piéton qui attend, immobile, pour recevoir le cavalier qui charge sur la pointe de sa lance (*ou sur la pointe de sa vouge, guisarme, goedendag, juzarme, hallebarde...*) a lui aussi un bonus de +1 au dé.

cavalier 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 (<i>ou vouge, goedendag, juzarme, hallebarde...</i>) (<i>il y compris au 2e et 3e rang si la règle lui permet de frapper</i>) contre un cavalier qui le " charge " directement	+ 1

Illustration : la bataille d'Hastings en 1066.

Les cavaliers normands chargent à la lance ou à l'épée : ils ont le bonus +1 cavalier contre piéton et +1 charge de cavalerie ; mais -1 contre les Saxons de gauche qui sont en mur de boucliers (donc en tout ça fait +1).

Les piétons saxons les reçoivent sans bouger, avec lance ou hache à deux mains : malus -1 contre cavalier, bonus +1



lancier immobile contre la charge ou bonus +1 de hache à deux mains lourde. (Tapisserie de Bayeux)

Quelques précisions ...pour éviter des absurdités et des discussions... :)

"Ne pas charger" n'empêche pas de venir au contact et de frapper l'ennemi ...mais sans bonus de "charge".

— Les piétons montés, et les gens même entraînés mais montés sur des chevaux non entraînés à la guerre, ne sont pas des "cavaliers" et ne peuvent donc pas "charger". Les cavaliers qui n'ont ni selle à pommeau ni étriers (par exemple les Pictes et Scots du haut Moyen Âge) ne peuvent pas "charger".

— Un cavalier qui était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu ne peut pas "charger".

— Un cavalier qui charge indique quel ennemi ou groupe d'ennemis il veut charger. Les ennemis visés par la charge peuvent se déplacer ou non ; d'autres adversaires peuvent s'interposer ou s'intercaler pour subir la charge à leur place (*par exemple, s'ils en ont le temps, des lanciers peuvent se placer devant des archers qui sont chargés ; ou des archers chargés peuvent reculer derrière des lanciers*).

— Un cavalier qui charge ne peut être attaqué, et frappé pendant le tour de jeu, que par le personnage qu'il charge ; par des piétons placés derrière ce personnage (s'il est lui-même à pied) avec des armes longues ; et par des cavaliers ennemis capables de le contre-charger (c'est-à-dire de charger contre lui). (*Les autres ennemis n'ont pas le temps de venir attaquer le cavalier en pleine charge. Par exemple, il est interdit d'envoyer des piétons entourer un cavalier qui vient de charger pendant le tour de jeu ! il faudra attendre le tour suivant, s'il reste encore là*).

— Un personnage contacté par un cavalier ennemi qui charge ne peut être frappé, pendant ce tour de jeu, que par d'autres cavaliers qui chargent (*s'il était déjà au contact d'autres ennemis, ceux-ci ne peuvent pas le frapper pendant le même tour, car sinon les cavaliers en charge devraient foncer dans le tas*).

— Un cavalier qui charge et qui subit le résultat "recul" au combat recule en suivant les règles de mêlée normales. *Pour la narration, on dira que son cheval s'est arrêté ou s'est cabré juste avant le choc...*

— Un cavalier ne peut pas bénéficier de bonus de "charge" deux tours de suite (*s'il se trouve encore au contact d'un ennemi juste après un tour de jeu où il a combattu en "chargeant", il frappera sans bonus de charge ; il est donc préférable qu'il s'éloigne après sa charge, pour revenir un peu plus tard*).

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 très près ou en zigzag et autres âneries équestres... :)

— Si un cavalier commence son mouvement d'attaque **tout près de son ennemi, on jette deux dés** : le cavalier doit avoir parcouru, jusqu'au contact, au moins **2D6 centimètres en ligne droite** (autant de centimètres que le total de deux dés) pour que son attaque compte comme une "charge".

Une partie de cette distance peut avoir été effectuée au tour précédent.

Pertes au tir "juste avant le contact" dans les premiers rangs d'une charge en masse

— Quand plusieurs rangées de cavaliers attaquent ensemble, ceux qui arrivent au contact de l'ennemi en fin de mouvement et qui sont tués par les tirs de défenseurs "juste avant le contact" peuvent être aussitôt remplacés au combat par les suivants (*s'il reste assez de capacité de mouvement aux suivants*). Mais, gênés par la chute de leur premier rang, les suivants ne "chargent" pas et n'ont donc pas de bonus de "charge".



(Tapisserie de Bayeux)

Mouvement après la charge (règle habituelle + règle optionnelle)

Règle habituelle : un cavalier qui vient de "charger", et qui a tué ou fait reculer son adversaire, est obligé d'avancer pour prendre sa place.

Règle optionnelle (en cours de test) : Un cavalier qui vient de "charger" et qui a tué ou fait reculer son adversaire doit faire un petit mouvement supplémentaire de 2D6 : il lance deux dés et il doit avancer **en ligne droite** d'autant de centimètres que le total des deux dés.

Pendant ce mouvement il peut toutefois contourner les obstacles solides et durs ...mais pas les obstacles légers, les ravins ou les plans d'eau, dans lesquels il se précipite.

Pendant ce mouvement, il ignore les ennemis placés sur les côtés de sa trajectoire. Les personnages qui ont bougé pendant le tour, amis ou ennemis, se rangent un peu pour le laisser passer.

S'il rencontre un personnage (ami ou ennemi) immobile juste devant lui, il s'arrête à son contact. Personne n'a le temps de frapper (la phase de mêlée est terminée), ils seront donc en contact au début du tour suivant.

Lance lourde ("lance couchée") de chevalerie

À partir de la fin du onzième siècle, les nobles chargent le plus souvent en tenant leur lance calée sous le bras.

La lance de chevalerie s'alourdit aux siècles suivants pour être utilisée spécialement de cette manière ; elle est en principe réservée aux hommes d'armes nobles, seuls entraînés à l'utiliser.

Un chevalier (ou un écuyer bien armuré) qui charge avec une **lance lourde de chevalerie** a un bonus supplémentaire +1 (*en plus du bonus +1 de charge de cavalerie, donc au total ça lui fait +2*).

cavalier qui "charge" à la lance lourde couchée <i>(réservé aux hommes d'armes nobles sur cheval de guerre)</i>	+ 1
---	------------



Ci-contre : 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 un piéton, et (s'il avait 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 au dé !

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

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

La lance lourde ne peut être utilisée qu'en charge à cheval. Un homme d'armes qui est en mêlée 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 coupée par le chevalier ou par un de ses suivants pour devenir une simple lance (utilisable à pied ou à cheval), cela prend un tour de jeu entier à un personnage démonté.

Pendant la seconde moitié du quinzième siècle la lance lourde peut aussi être utilisée par des cavaliers nobles en haubergeon et mailles (classe 4, armure 4). Elle est encore maniée au seizième siècle par des cavaliers lourds nommés "demi-lances" en armure semi-complète (armure 4⁺ dans l'extension de la règle).