

« Argad ! »

CAVALERIE et troupes montées

Ce document complète la [règle Argad générique](#) avec quelques points de règles, exemples, et idées rôlistes et scénaristiques, à consulter en cas de besoin.

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

La règle de jeu s'est construite autour de catégories très simples, en ajoutant de nombreuses suggestions qu'on peut utiliser (ou pas) si on le désire. Ignorez ce qui n'est pas utile dans vos parties. Les facteurs tactiques proposés pour le tir et la mêlée ne suivent pas toujours la même logique que d'autres règles de jeu prévues pour de plus 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.

*Des 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 **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-uns de leurs guerriers peuvent se déplacer montés en cas de besoin, par exemple pour des raids rapides, sans avoir les avantages des vrais cavaliers.

Peinture : Euthanasor



Deux chevaliers du quatorzième siècle avec lances lourdes, montés sur des chevaux caparaçonnés.

Peinture : E. A.

Classe, vêture, 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.

Dans le cas (très rare) où un personnage devrait monter un cheval moins entraîné, c'est la classe du cheval qui compte pour combattre monté.

La **vêture 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 en armure 4 quand il est monté ; un chevalier en armure complète (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 peu fréquent et ça reste optionnel (page 16).

Pour résumer tout ce document...

En **terrain dégagé** les cavaliers et les cavalières peuvent se déplacer rapidement (*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*). Certaines armes permettent de tirer monté, d'autres non.

La **charge de cavalerie** a un bonus supplémentaire, mais nécessite un terrain ouvert, et peut être reçue sur la pointe de lances, hallebardes, naginatas, baïonnettes, par des piétons qui 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 (*beaucoup de cavaliers antiques, les Pictes, les Irlandais jusqu'au XVI^e siècle, 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*).

La dimension de socle conseillée est 2,5 x 5 cm (ou 2 cm x 4 cm pour les poneys et mules) mais ce n'est pas obligatoire. On peut arrondir les angles de socle des chevaux incapables de charger pour mieux les reconnaître.

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). Les cavaliers lourds des dix-huitième et dix-neuvième siècles portent 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).

Ou bien, pour plus de fluidité dans l'action individuelle, on peut dire : "monter ou descendre de cheval permet un mouvement maximum total comme en terrain très difficile à pied" (et si le dé fait 6 on reste pied à terre près du cheval).

Pour des cavaliers très entraînés à sauter sur leur cheval (Huns, Mongols, Sioux ou Apaches, cosaques...) en tenue légère, on peut même dire "monter ou descendre de cheval permet un mouvement maximum total comme en terrain difficile à pied".

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. D'autres cas particuliers peuvent être proposés dans certains contextes.

| 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 pour 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 défavorise la cavalerie.

*La mention **R*** indique un risque (chute, noyade, etc.) optionnel, voir page 14 de la règle générique 2020-2023.*



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 ses armes le permettent. Beaucoup d'armes ont un malus -1 au dé pour tirer en mouvement, mais le javelot est mieux lancé au galop. *Des cavaliers ou autres montés qui vont être contactés par l'ennemi ont ce malus mouvement, même en restant immobiles.*

Les broussailles, murets bas, obstacles bas, ne donnent pas de protection aux montés contre les tirs.

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, 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. |

| arbalète ancienne ou de chasse | <i>malus contre armure</i> | 0 - 10 cm | 10 - 20 cm | 20 - 30 cm | <i>rechargée en</i> |
|---------------------------------------|----------------------------|------------------|-------------------|-------------------|-------------------------|
| peut tirer en mouvement avec malus -1 | -1 sur armure 5 | 5 - 6 | 6 | 7 | <i>un tour immobile</i> |

| arquebuse courte ou pétrinal | 0 - 10 cm | 10 - 20 cm | 20 - 40 cm | <i>rechargée 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> |

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

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

Photo ci-contre : vers la fin du dix-septième siècle, des cavaliers traversent au galop un port corsaire 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.

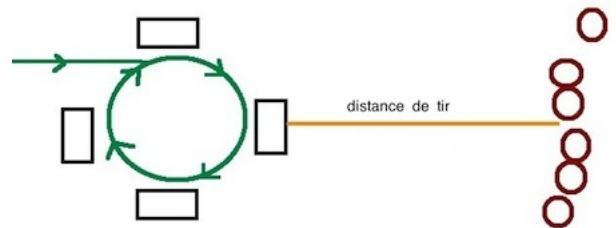
Le pistolet tiré en mouvement a un malus -1 au dé (il faut faire 6 pour toucher un adversaire non protégé à courte portée) donc ce n'est pas très efficace, mais cette menace soudaine peut inquiéter l'ennemi et affoler la population.

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. 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 (pour la cavalerie, comme pour les ennemis s'ils tirent aussi) est 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 vers la gauche, ou au pistolet 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 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 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 :

pique > 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. *Et 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 **8 naturel** (triple 6 naturel) en mêlée : toujours touché.

Si deux adversaires obtiennent en même temps le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, la plus forte classe tue (ou fait reculer) l'autre ; si de même classe, la plus forte armure ; si mêmes classe et armure, c'est le plus fort dé naturel lancé pour leur combat (avant de compter les bonus-malus) ; si c'est aussi égal, les meilleurs 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 un piéton (au hasard parmi ses deux adversaires qui se tiennent assez proches, il ne choisit pas). Ce serait encore plus difficile en mouvement.

À gauche : si le cavalier préfère se battre à l'épée, il frappe une de ces personnes mais sans bonus +1 de cavalier contre piéton (à cause du terrain difficile). Les piétons ont le malus **-1 au dé** contre lui. S'il porte une cotte cloutée (armure 4) chacun de ses deux ennemis ne le tue que sur un 6. La femme en rouge ferait donc mieux de tirer juste avant le contact.

Lances ou autres armes d'hast (*vouges, hallebardes...*) face à la cavalerie, un exemple

La pierre gravée d'Aberlemno (Écosse, huitième siècle, image ci-dessous) montre des Pictes à pied, avec lances ou épées, combattant des cavaliers. Cette situation a parfois causé des hésitations dans le jeu. Voici la manière la plus facile et intuitive de la résoudre :

Le premier Pictes, muni d'une épée, est sans doute un noble **classe 4** ; debout derrière lui, un guerrier **classe 3** armé d'une lance ; un autre Pictes au troisième rang semble tenir une lance ou un javelot. Ils font face à un **cavalier** ennemi qui brandit une lance.



Les lances (armes longues) frappent en même temps. **Le lancier du second rang peut frapper le cavalier par-dessus le noble du premier rang, en même temps que ce cavalier frappe le noble de sa lance.**

Si un ennemi est classe 4 il faut faire 5 ou 6 pour le tuer, ou 4 pour le faire reculer. Un piéton a -1 au dé contre un cavalier, il doit donc obtenir 6 pour le tuer un cavalier classe 4, ou 5 pour le faire reculer.

Le cavalier a +1 pour frapper un piéton. S'il est venu au contact sans charger, il tue le Pictes noble (*classe 4*) sur 4, 5, 6, ou le fait reculer (ainsi que celui qui se tient derrière lui) sur un 3.

Si le cavalier charge, il a encore +1 en plus (*voir page 10*) et tuerait donc le Pictes noble sur 3, 4, 5, 6, ou le ferait reculer sur un 2. Mais le lancier, s'il attend cette charge en restant immobile pour la recevoir sur la pointe de sa lance, a alors un bonus +1 (*...qui annule son -1 de piéton contre cavalier*).

Dans le cas où les deux ont le résultat de tuer (ou de faire reculer) l'autre, la meilleure classe l'emporte ; ils sont de même classe, alors la meilleure armure (si l'un d'eux a une cotte de mailles) ; sinon, le meilleur dé naturel du combat ; si c'était encore égal, les meilleurs bonus-malus (là c'est le cavalier). Si l'un a le résultat de tuer et l'autre de faire reculer, on ignore le recul.

Le noble avec épée (arme courte) frappera après ces coups de lance ...s'il a survécu et n'a pas dû reculer.

Le pictes du troisième rang, s'il est muni d'un javelot, pouvait le lancer par-dessus ses amis avant le contact (s'il tue le cavalier, celui-ci n'aura pas le temps de frapper). Si, au lieu d'un javelot, ce troisième Pictes est armé d'une lance, il ne peut frapper depuis un troisième rang que si le groupe pictes était déjà formé en ordre serré avant le début du tour de jeu.



Placez quelques figurines et essayez, c'est très simple.

Photo : guerriers pictes illustrant cette formation.

Les lanciers du second rang peuvent frapper un ennemi (monté ou à pied) devant eux, ou juste devant leur voisin en contact s'ils n'y en a pas contre eux, par-dessus l'épéiste du premier rang, ou directement si eux-mêmes sont au contact.

Le lancier du troisième rang ne peut frapper par-dessus deux rangs (les autres et l'épéiste) que si le groupe est déjà en ordre serré (mais peut toujours frapper un ennemi qui viendrait au contact du rang de lanciers juste devant lui).

Le mur de lances en ordre serré sur trois rangs est la meilleure manière de résister aux cavaliers, en les frappant à plusieurs à la fois (avec autant de dés que de lanciers).

Comme beaucoup de peuples du haut Moyen Âge, les Pictes peuvent former un ordre serré sur place, mais ne savent pas bien se déplacer ainsi.

Peinture : E. A.

Vouge ou hallebarde en mêlée

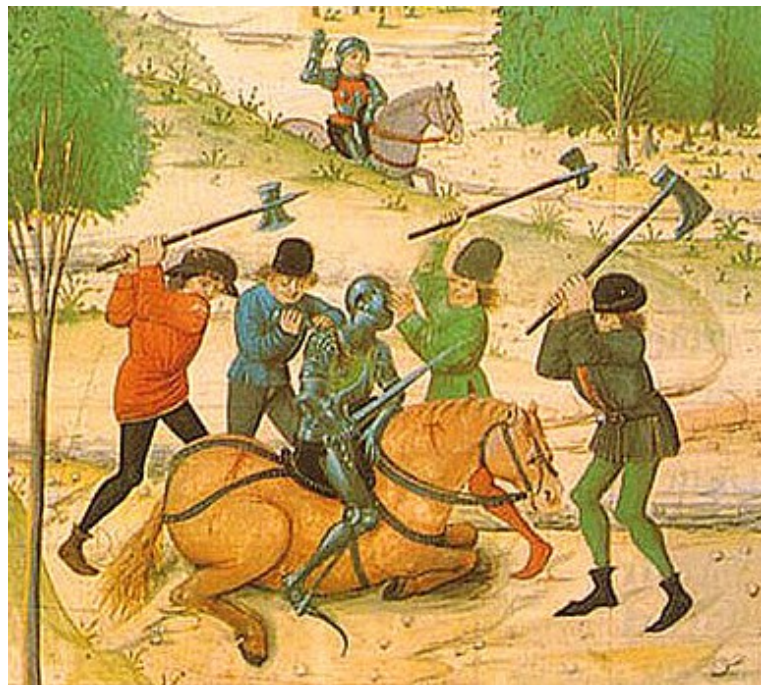
La vouge, fauchard, ou guisarme, se répand en Europe occidentale dans la seconde moitié du quatorzième siècle ; elle est plus tard remplacée par des armes plus élaborées comme la hallebarde. Un **piéton avec vouge** ou **hallebarde** (ou équivalent) a **+1** pour frapper tout monté (*cela équilibre son 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*) sauf contre un cavalier qui charge.

| | |
|--|------------|
| piéton avec vouge, ou guisarme, long maillotin, juzarme, hallebarde, contre tout monté <i>(sauf contre cavalier-e qui le charge directement, alors ce bonus ne s'applique pas mais on peut avoir le bonus d'arme d'hast pointue immobile contre charge de cavalerie, voir page 10)</i> | + 1 |
|--|------------|

Exemple : Des hommes d'armes à pied, avec des armes d'hast, face à 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 donc 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'hast, bonus +1 aussi, voir page 10).



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/ou armes improvisées ont malus -1. Ici les armes sont variées, le grand maillotin (arme d'hast) manié contre un cavalier, ou l'outil lourd à deux mains (?) ont un bonus +1 qui annule leur -1.

Ils ont de toutes manières aussi le malus -1 qui pénalise un piéton contre un 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).

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).

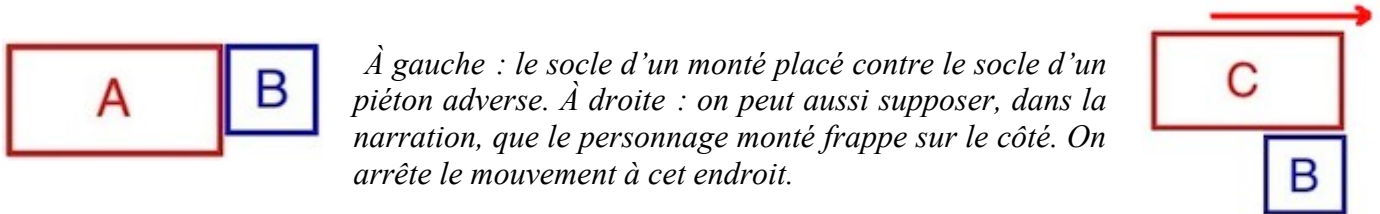
Il choisit sur qui il frappe, et a un bonus +1 de cavalier contre piéton, donc pour tuer un classe 2 il lui suffit de faire 2 au dé (pour un résultat $2+1=3$) ou davantage. Un 1 naturel est toujours raté.

L'homme à la dague, s'il n'a pas été tué, frappe après tout le monde (et après l'épée du chevalier) avec le malus classe 2 et le malus contre cavalier (en tout, -2). S'il fait un 6 naturel ça peut encore faire 7.

Schémas de mêlée

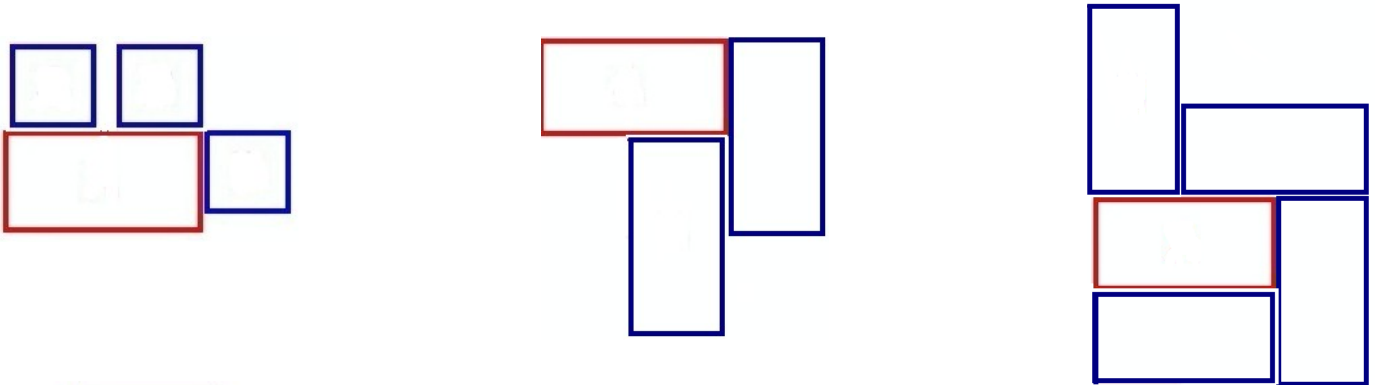
Le placement des socles dans une mêlée est simple et intuitif. Les mêlées se règlent **à un contre un**, ou **à plusieurs contre un**. Les socles doivent être placés franchement face à face ou bord à bord, comme pour les combats à pied (*page 25 de la règle générique 2020-2023*).

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.



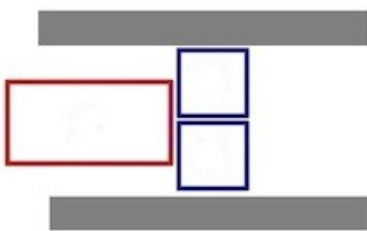
À gauche : le socle d'un monté placé contre le socle d'un piéton adverse. À droite : on peut aussi supposer, dans la narration, que le personnage monté frappe sur le côté. On arrête le mouvement à cet endroit.

S'il y a plus d'assaillants, on résout la mêlée en plaçant les gens **à plusieurs contre un**. Toutes sortes de positionnements 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 frappe en priorité 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 si ce cavalier ou cette cavalière "charge".

Des rangs arrières d'autres piétons avec armes d'hast longues ou semi-longues le peuvent aussi, s'il y en a 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 en bénéficiant du bonus de charge) cela se fait en ligne droite et ça réduit leurs possibilités (*schémas en page 11*).

CHARGE DE CAVALERIE

La plupart des cavaliers peuvent charger si le terrain est facile. Un cavalier qui arrive au contact d'un 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 bardiche, 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-e pour ça, et de ne pas être déjà en contact avec un autre adversaire)</i> | + 1 |

"Ne pas charger" veut juste dire qu'on ne bénéficie pas du bonus de charge dans le combat. Les piétons montés, et les gens montés sur des chevaux non entraînés (même bons cavaliers) ne peuvent pas "charger" (ils peuvent venir au contact pour frapper l'ennemi mais sans bonus de charge). 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 de la page 8.

Si ce chevalier charge les piétons, 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) ce qui équilibre son malus -1 de piéton contre cavalier.



Photo : 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 peut jeter leurs dés ensemble) car ils ont tous deux une arme longue. Si le cavalier n'a pas de lance ils le frappent en premier.



Téméraire devant

(Une situation déjà vue différemment page 8).

Un officier armé de sa seule épée se tient à pied au premier rang, couvert par l'**arme longue** d'un suivant serré derrière lui.

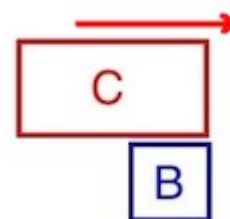
Cette arme longue frappe en premier (puisque le cavalier n'a pas de lance), même calcul que dans l'autre exemple ci-dessus. Si le cavalier n'est pas tué ou mis en recul, il frappe à l'épée contre le piéton du premier rang avec le +1 de cavalier contre piéton et le +1 de charge, ce piéton le frappe en même temps avec -1 contre cavalier.

Schémas de charge de cavalerie

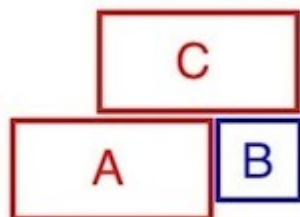
La charge de cavalerie se traite comme les autres combats, avec quelques contraintes en plus pour que ça reste réaliste. Notamment, le cavalier ou la cavalière qui « charge » doit venir au contact en ligne droite ; personne d'autre que l'ennemi contacté (et ses éventuels rangs arrières) ne peut venir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



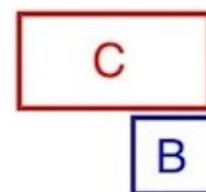
À gauche et à droite : comme en haut de la page 8, ces situations sont valides pour frapper en chargeant.



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).

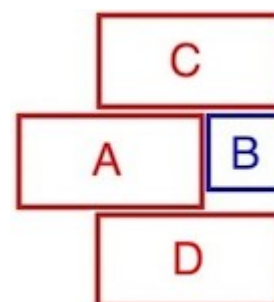


À droite, C et D arrivent en même temps et frappent chacun d'un côté.



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.)

Si on joue avec des socles d'autres dimensions, on peut modifier ces 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 optionnelle)

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, occasionnelle : 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 quinzisième 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 +2. Et ça fait donc +3 s'il charge contre un piéton*).



Anglais de la guerre de Cent Ans
(peinture EA, photo MB)

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.

S'il n'a pas été touché et ne recule pas, le roi frappe à l'épée avec bonus +1 (charge à cheval) donc pour tuer un ennemi armure 5 il doit faire 5 ou 6. C'est un tableau de propagande, Henri IV aurait peu de chances de survivre dans le jeu. Il attribua sa victoire à la protection divine ...en semi-fantasy ça peut valoir une armure 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 très proches 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'ast 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 vont être contactés par l'ennemi, sont trop nerveux pour être « immobiles » pendant le tour de jeu même s'ils restent sur place (par exemple pour bien 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)

Règle optionnelle, occasionnelle : 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 (règle optionnelle)

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 charger 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 on peut le modifier ainsi* :

Armé d'une lance ou arme d'hast, ou serré contre un personnage qui en a une +1, et/ou en mur de boucliers ou serré juste derrière un personnage en mur de boucliers +1. Prêtre ou mage charismatique à portée de voix (20 cm) +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 (règle optionnelle)

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 rôliste de la règle fait que des 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 de jeu habituel, 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'écailles, armure 4 dans la règle. D'habitude on admet qu'il est en armure 4 aussi quand il est monté.

Peinture : E. A.

Règle optionnelle : ce bardage donne un avantage au choc, **si on charge** ; ce cavalier est alors considéré "armure 5" **contre les ennemis en face de lui**, au tir jusqu'à environ 45° de part et d'autre, et surtout au contact en mêlée. Cet avantage ne vaut que pour le tour de jeu où il charge.

Le 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***, un peu supérieure en mêlée à une armure 4 en cas d'égalité. Le mouvement est 36 cm (au lieu de 40 cm).

On préfère ne pas faire de différence au tir entre armure 4 et armure 4*, ni entre armure 5 et armure 5*, cela ajouterait des 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 engagés au contact de piétons. On admet que le monté, ou groupe monté, peut être pris pour cible au-dessus de la tête des piétons (plusieurs montés proches forment un group cible selon la règle habituelle). Les tireurs ne doivent pas être à plus de 10 cm de distance, ni se tenir plus haut que la mêlée, et subissent un malus -1 supplémentaire pour ce tir à cause de l'agitation autour de leur cible ; un triple 1 naturel (trois 1, ou relancés) indique qu'un piéton ami proche des cibles est touché.

Infanterie montée (*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 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. Suivant les périodes, certaines unités de dragons sont entraînées comme de vrais cavaliers, d'autres non.

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, 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 bien monter à cheval pour des activités civiles, mais peu efficaces au 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. »

Fantastique

En fantasy les **humanoïdes montés** sur des animaux, monstrueux ou non, suivent à peu près les mêmes règles que la cavalerie humaine historique avec des adaptations selon les créatures. On suppose que les monteurs sont bien entraînés, même sans selle. Le mouvement peut dépendre du terrain, et certains animaux ou monstres traversent certains terrains plus facilement que les chevaux.

On ne tient compte que de l'arme de l'humanoïde (*sauf si la monture a de très longues cornes ou autre*). Contrairement aux cavaliers humains, la longueur des armes à deux mains entre en compte (mais pas leur poids). Ces montés ont +1 contre les piétons, et les piétons ont -1 contre eux (*comme les cavaliers humains*). Un bonus +1 de charge bénéficie aux gros sangliers (montés par des Orcques ou des Gobelins), béliers géants, boucs géants, ours (parfois montés par des Nains), poneys, etc. Les gros loups (“vargr” des Orcques et des Gobelins) n'ont pas ce bonus mais ont parfois un avantage en sautant pour attaquer et mordre.

Des précisions plus détaillées sont proposées dans les fiches correspondantes, si elles sont publiées.

CAVALERIE ÉPOQUE RÉVO-NAPO

...et, plus largement, du dix-huitième siècle au début du vingtième siècle

Chaque nouvelle époque ou nouveau contexte abordé par la règle de jeu suit les principes habituels, avec des adaptations aux armes et aux tactiques. Quelques précisions sont ajoutées pour la période qui s'étend **de la fin du dix-septième siècle (environ) aux premières décennies du vingtième siècle**, et notamment les guerres du Premier Empire.

Différentes sortes de montés

Comme pour les autres périodes, on peut distinguer (si on le souhaite) plusieurs sortes de troupes montées : les cavaliers capables de charger ; des cavaliers un peu moins entraînés qui n'ont pas de malus au combat mais pas non plus de bonus de charge ; et des piétons montés qui ne sont pas de la vraie cavalerie.

Cavalerie contre infanterie

Les cavaliers ont toujours +1 contre les piétons et piétons montés, sauf en terrains difficiles pour la cavalerie...

Modification de la règle, spécifique pour cette époque : et aussi **sauf contre de l'infanterie en ordre serré** (et pas en désordre) **qui l'attend immobile avec des fusils à baïonnette sur deux rangs** au moins, premier rang genou en terre.

Les piétons et piétons montés ont toujours -1 contre les cavaliers (sauf en terrain très difficile pour la cavalerie).



Charge de cavalerie

Selon la règle habituelle (pages précédentes) la cavalerie qui charge en terrain dégagé, en ligne droite sur au moins 2D6 cm, a +1 en mêlée ; **sauf, pour cette période, pour les lanciers qui chargent de la cavalerie ennemie qui les charge eux-mêmes** (voir ci-dessous).

Charge de lanciers

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

Pour rééquilibrer les choses, **les lanciers de cavalerie de cette époque n'ont pas le bonus +1 de charge 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 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. Elle ne le retrouve qu'après un tour de nette séparation de la mêlée.

Tir défensif avant contact (point remis à jour pour toutes les époques)

Il arrive parfois que des cavaliers, ou autres montés, décident d'attendre des ennemis pour tirer juste avant le contact. Mais le rôle de la cavalerie n'est pas, normalement, de défendre sa position en restant sur place.

Quand des montés peuvent, ou vont, être contactés par l'ennemi dans le tour de jeu, **ils n'ont pas le bénéfice de tirer immobiles**, ils ont le **malus de tir comme s'ils étaient en mouvement**, on suppose que ces gens et leurs montures sont fébriles (sinon ils pourraient tenir le terrain aussi bien que l'infanterie ; leur réaction normale et efficace devrait être de contre-charger, ou de s'en aller).

Cavalerie Révo-Napo & XVIII^e - XX^e siècles (suite)

Grosse cavalerie en ordre serré

La cavalerie lourde (aussi appelée grosse cavalerie) du dix-huitième siècle et jusque vers 1914 peut se former en ordre serré (*en s'alignant sur un personnage qui reste immobile tout le tour de jeu, comme fait l'infanterie*).

Son mouvement en ordre serré est alors **36 cm** en colonne par deux, ou **32 cm** en colonne plus large ou en ligne(s). Le dernier mouvement d'une charge peut être allongé de 2D6 cm si cela peut permettre de contacter l'ennemi (si c'est encore trop court la charge pourra compter au tour suivant).

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



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

Infanterie immobile en ordre serré contre la cavalerie



Selon la règle habituelle, les soldats à pied ont -1 en mêlée contre les cavaliers ; et s'ils reçoivent immobiles, sur la pointe de leurs baïonnettes, des cavaliers qui les chargent, ils ont un bonus +1 ce qui s'annule.

Les soldats immobiles au deuxième rang de cette unité d'infanterie en ordre serré ont les mêmes bonus-malus en mêlée, mais préfèrent souvent tirer, recharger, tirer... avant le contact par-dessus la tête de leurs camarades. Il n'est pas possible de tirer, puis de frapper, dans le même tour de jeu avec des fusils à silex.

S'il y a un troisième rang dans l'unité en ordre serré, ces soldats peuvent aussi tirer, mais sont trop en arrière pour frapper avec leurs baïonnettes (armes semi-longues, donc deux rangs de frappe seulement).

De son côté, la cavalerie n'a pas le bonus de cavalier contre piéton contre cette infanterie en ordre serré (et pas en désordre) qui la reçoit avec ses baïonnettes sur deux rangs au moins, premier rang genou en terre.

La baïonnette au bout d'un fusil, mousqueton, ou autre arme d'épaule, est une arme semi-longue.

Des pertes causées par des tirs ennemis peu avant le contact peuvent réduire le nombre de frappes des défenseurs, les pertes ne peuvent pas être remplacées immédiatement.

Le "cercle" ou "poing"

Le cercle, ou poing, est un ordre serré pour quelques soldats menacés par des cavaliers. Il faut se regrouper en un tour de jeu en faisant face à toutes les directions. Les règles de tir et de mêlée s'appliquent normalement.

Peinture et photo Jean-Jacques Nicomette.

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

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



Embannadurioù

« Argad ! »
Éditions

« **Argad !** » **Fiche résumée pour la cavalerie et les montés** *Mise à jour décembre 2025*
Antiquité, Moyen Âge et jusqu'au dix-septième siècle environ

| 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 |
| piéton monté à cheval | 36 cm | 36 cm | 32 cm | deux dés |

| TERRAINS | 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 (gros ruisseau, gué, mer tout près de la plage) | terrain difficile R* mouvement moins deux dés | terrain très difficile R* 1/2 mouvement, moins 2 dés |

TIR

La cavalerie peut tirer en mouvement si ses armes le permettent ; certaines armes ont un malus -1 au dé pour tirer en mouvement (*voir les tables de tir*).

Des cavaliers ou autres montés qui vont être contactés par l'ennemi ont ce malus mouvement, même en restant immobiles.

Les broussailles, murets bas, obstacles bas, ne donnent pas de protection aux montés contre les tirs.

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).

FACTEURS DE MÊLÉE

| | |
|--|---------------|
| 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 |
| piéton avec vouge , ou guisarme, long maillotin, juzarme, bardiche, hallebarde, contre tout monté <i>(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 dernière ligne)</i> | + 1 |
| 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 |
| cavalier qui "charge" à la lance lourde couchée <i>(réservée aux hommes d'armes nobles sur cheval de guerre)</i> | encore + 1 |
| piéton immobile avec lance ou autre arme d'ast contre cavalerie qui le "charge" <i>(à condition d'être entraîné-e pour ça, et de ne pas être déjà en contact avec un autre adversaire)</i> | + 1 |

| MOUVEMENT | | dés de lenteur |
|---|--|----------------|
| cavalier ou cavalière en vêtue légère, hussard, chasseur... | 40 cm | deux dés |
| cuirassier, carabinier, cav. de ligne, dragon, <i>piéton monté à cheval</i> | 36 cm | deux dés |
| <i>grosse cavalerie en ordre serré</i> | 36 cm en colonne par deux / 32 cm en colonne plus large ou en ligne(s) | |

| TERRAINS | cavalerie | piétons montés |
|---|---|--|
| 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 |
| eau peu profonde (gros ruisseau, gué, mer tout près de la plage) | terrain difficile R* mouvement moins deux dés | terrain très difficile R* 1/2 mouvement, moins 2 dés |

TIR

La cavalerie peut tirer en mouvement si ses armes le permettent ; le mousqueton de cavalerie, le pistolet, etc. ont un malus -1 au dé pour tirer en mouvement (*voir les tables de tir*).

Des cavaliers ou autres montés qui vont être contactés par l'ennemi ont le malus mouvement même en restant immobiles.

Les broussailles, murets bas, obstacles bas, ne donnent pas de protection aux montés contre les tirs.

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).

FACTEURS DE MÊLÉE

| | |
|--|---------------|
| cavalier ou cavalière contre piéton , ou contre piéton monté <i>sauf en terrain difficile ou très difficile pour la cavalerie et/ou sauf contre l'infanterie en ordre serré (pas en désordre) qui attend immobile avec des fusils à baïonnette sur deux rangs au moins, premier rang genou en terre</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 |
| piéton avec hallebarde ou équivalent contre tout monté <i>sauf contre cavalier-e qui le charge directement, alors ce bonus ne s'applique pas mais on peut avoir le bonus d'arme d'hast pointue immobile contre charge de cavalerie, voir dernière ligne</i> | + 1 |
| cavalier ou cavalière qui "charge" contre tout ennemi <i>impossible en terrain difficile ou très difficile ; nécessite un selle à pommeau ou des étriers et sauf les lanciers chargeant de la cavalerie ennemie qui les charge eux-mêmes</i> | + 1 |
| cavalerie lourde "chargeant" en ordre serré <i>sauf contre l'infanterie en ordre serré (pas en désordre) qui attend immobile avec des fusils à baïonnette sur deux rangs au moins, premier rang genou en terre</i> | encore + 1 |
| piéton immobile avec lance ou esparton, hallebarde ou autre arme d'hast, ou baïonnette sur fusil ou mousqueton , contre cavalerie qui le "charge" <i>à condition d'être entraîné-e pour ça, et de ne pas être déjà en contact avec un autre adversaire</i> | + 1 |