

Schémas

Un petit dessin vaut mieux qu'un long discours ! Voici des schémas qui montrent le placement des figurines dans le jeu (*et c'est tellement simple que ça n'a pas beaucoup changé depuis la première édition de la règle en 1996*). Pour rester cohérent, la disposition des figurines est la même avec des socles ronds ou avec des socles carrés (ce qui permet d'utiliser les deux, et même mélangés).

Les textes écrits en bleu sont des règles optionnelles qui peuvent être ignorées pour jouer simplement.

Ligne de tir

Schéma ci-contre : tir possible

Le tireur doit avoir une ligne de tir bien dégagée ; ou bien un seul ami, ni tirant ni au contact d'ennemi, serré juste devant lui.

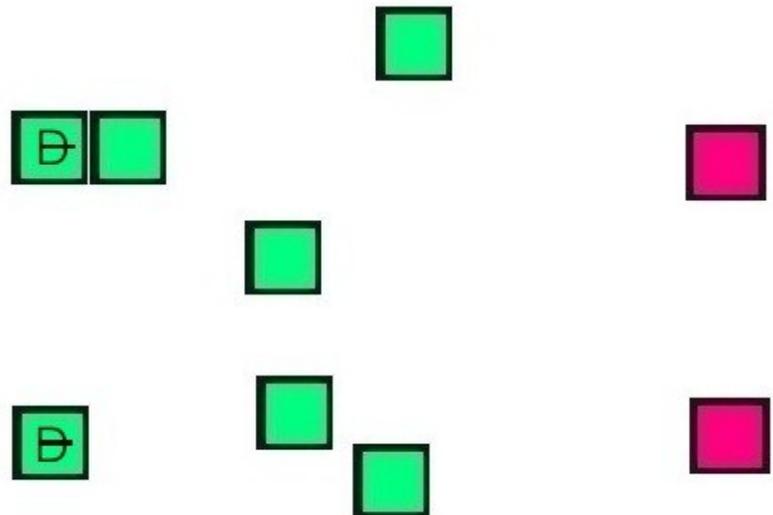
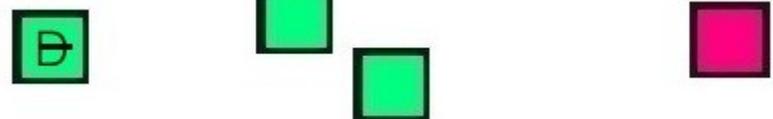


Schéma ci-contre : tir impossible

En principe, ce tireur ne peut pas tirer :



Exceptions :

- Les armes jetées à la main en tir courbe (javelot, pilum, angon, francisque, cailloux...) peuvent être lancées par-dessus des piétons sur d'autres ennemis qui les suivent, sans pénalité ; même par-dessus des piétons qui tirent ou qui sont engagés en mêlée (*mais on ne peut pas tirer contre des personnages au contact en mêlée*).
- *Des règles optionnelles peuvent permettre à d'autres armes (arc, fronde...) de tirer « en cloche » (en tir courbe) par-dessus d'autres troupes, avec un malus -1.*
- *Il est parfois permis de tirer sur deux rangs en ordre serré (suivant l'arme et l'époque).*

Placement des combattants au contact pour la mêlée

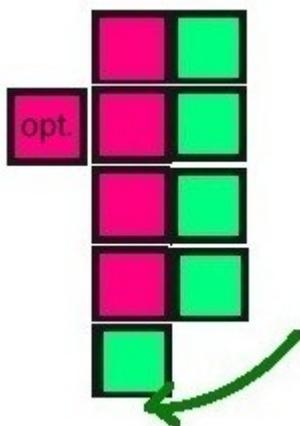


Schéma ci-contre : combattants adverses placés face à face

Les adversaires sont placés au contact, socle contre socle ; on admet qu'ils se mettent d'eux-mêmes à peu près en ligne, s'il y a assez de place.

Si un des groupes est plus nombreux, certains de ses membres peuvent déborder sur le côté pour arriver sur le flanc ou le dos d'un adversaire (*flèche verte en bas du schéma*) mais il faut qu'ils aient assez de capacité de mouvement pour le faire, il faut qu'il y ait la place, et que l'ennemi ne manœuvre pas pour les en empêcher.

Le combattant marqué "opt." sur le schéma reste derrière s'il n'avait pas assez de mouvement pour venir se placer au bout de la ligne ; ou bien, s'il a une arme longue (lance légère, vouge, hallebarde...) il peut décider de rester au deuxième rang pour frapper par-dessus la tête de son ami du premier rang (*si celui-ci ne manie pas une hache à deux mains ou une épée à deux mains*).

Un troisième rang ne pourrait frapper qu'en formation "ordre serré".

Schéma ci-dessous : pas de contact partiel

Le contact doit être franc et direct, de toute la largeur d'un bord de socle contre un autre. Pour se mettre à deux contre un, il faut donc que chacun des deux assaillants puisse se placer sur un des côtés de l'ennemi.

Si on utilise des socles ronds, il faut les placer aussi franchement que s'ils étaient carrés pour que les choses soient bien visibles.



Schéma ci-dessous : pas plus de quatre piétons au contact d'un seul piéton ennemi

Il peut y avoir au maximum quatre piétons au contact d'un seul ennemi : un contre chaque côté (s'il s'est laissé encercler). Des assaillants supplémentaires sont obligés de rester derrière leurs amis.



Si on utilise des socles ronds, la disposition est toujours exactement la même qu'avec des socles carrés, même s'il y aurait la place de mettre davantage de socles. Les assaillants ne peuvent pas être plus nombreux, sinon ils se gêneraient mutuellement.

Photo ci-contre : au premier plan, trois soldats affrontent un combattant léger (on suppose que l'archer, dont la figurine est représentée avec son arc tendu, utilise en mêlée une épée ou un couteau) ; plus loin, deux autres soldats se battent à coups de vouges contre un autre paysan.

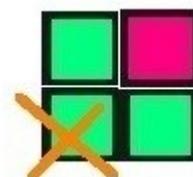
(peinture E. A., photo M. B.)



Schéma ci-contre : un angle ne crée pas de contact en mêlée

Le piéton au socle marqué d'une croix ne peut pas frapper l'ennemi ; sauf s'il a une arme longue (lance légère, vouge, hallebarde...) dans ce cas c'est comme s'il était au deuxième rang.

Pour plus de clarté, s'il ne peut pas frapper il est préférable de ne pas le mettre là et de le laisser un peu en retrait (à moins que l'unité veuille rester serrée).



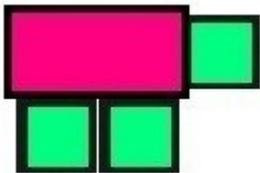
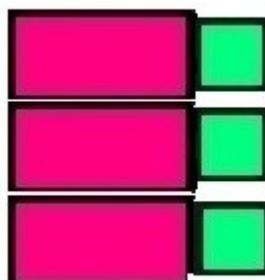


Schéma ci-contre : piétons combattant un monté

Un piéton qui combat un ennemi monté se met, normalement, face à celui-ci, ou sur un côté. S'il y a davantage de piétons, ils peuvent se placer un devant, un derrière, et deux contre chaque côté de leur ennemi monté (donc six en tout au contact du cavalier, au maximum). Même chose si plusieurs cavaliers entourent un seul cavalier adverse.

Schéma ci-dessous : ligne de cavalerie contre ligne de piétons

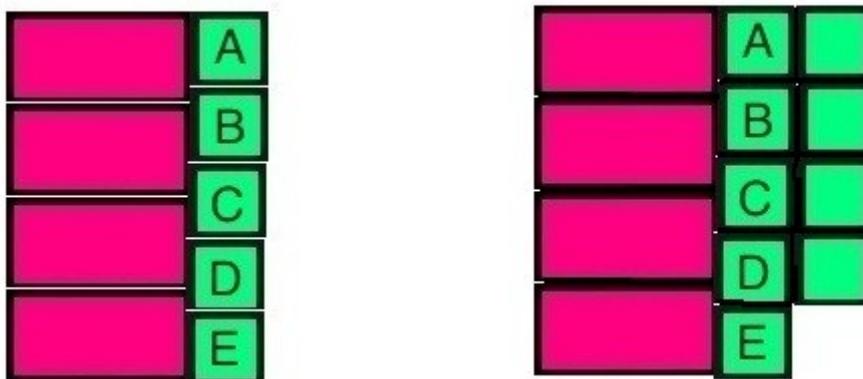
La dimension conseillée pour les socles de cavaliers est plus large que celle des piétons ; on peut donc desserrer un peu les piétons quand ils sont au contact de cavaliers ennemis.



Schémas ci-dessous : règle optionnelle de l'« ordre serré »

Cependant, des piétons formés en « ordre serré » ne peuvent pas être tous exactement en face de cavaliers adverses. L'un des piétons ci-dessous (C de préférence) peut alors choisir de frapper l'un ou l'autre des deux cavaliers avec lesquels il est en contact (*l'un des cavaliers peut donc être frappé par deux piétons*).

Si les piétons sont formés en plusieurs rangs de lances ou d'armes d'hast (schéma ci-dessous à droite), chaque piéton du second rang (*et du troisième rang s'il y en a et si l'unité est formée en "ordre serré"*) doit frapper le même ennemi que son ami juste devant lui au premier rang.



En cas de désaccord dans un cas douteux : pour pouvoir frapper un ennemi en mêlée, il faut être à son contact par au moins la moitié de la largeur de son propre socle (ou bien, pour les rangs arrière, il faut que l'ami en tête de file le soit lui-même).