LIVRET DE BATAILLE

Men of Iron

Guerre au Moyen Age

Volume I

La Renaissance de l'Infanterie: 14ème Siècle en Europe

Batailles de Falkirk, Courtrai, Bannockburn, Crécy, Poitiers, et Najera

Table des matières

Préface 2
FALKIRK Ecosse, 22 juillet 1298 2
COURTRAI, Flandres, 11 juillet 1302 6
BANNOCKBURN, Ecosse, 23-24 juin, 1314 9
CRECY, France, 26 août 1346 13
POITIERS, France, Septembre 19, 1356 17
NAJERA, Castille (Espagne); 3 avril 1367 21
Sources 25

© 2005 GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

PREFACE

L'Europe du 14ème siècle fut abondante en batailles. Grandes batailles, petites batailles, embuscades, raids, escarmouches... se battre était la principale occupation des classes supérieures, et ces gens prenaient ce travail très au sérieux, pendant que la situation politique changeait doucement du féodalisme à une forme primitive de nationalisme. On ne peut manquer de sujets possibles.

Malheureusement, il y a un manque d'informations spécifiques et fiables, même à propos des batailles pour lesquelles il existe beaucoup de données. Par exemple, beaucoup de gens ont écrit sur la bataille de Poitiers; aucun d'entre eux ne semblent tomber d'accord. A côté des questions habituelles, il y a pas mal de discussions sur la manière dont les armées ont effectivement mené ces batailles... les tactiques de l'époque.

Par exemple, une question majeure est où étaient déployés exactement tous ces archers dans la ligne de bataille ? Lisez cinq livres et vous aurez cinq réponses.

Ce que nous constatons c'est un nombre croissant d'archers et une plus grande dépendance de ces troupes, souvent déployés avec l'infanterie, habituellement, mais pas toujours, sur leurs ailes. Les Hommes d'Armes se battaient encore à cheval mais, dans plus de la moitié des batailles, ils mettaient pied à terre. Egalement, une plus grande utilisation était faite des barrières, naturelles ou construites. Avec un emploi sagace de tout cela combiné en défense, il devenait de plus en plus difficile de gagner en tant qu'attaquant.

Note dans le choix des unités

Beaucoup d'unités apparaissent dans plus d'une bataille. En ce qui concerne les scénarios, elles sont identifiables par leur bande de couleur de Command. Dans la description du déploiement de chaque bataille, elles sont également listées ainsi que le nombre d'unités à utiliser quand une couleur de Command en a plus que ce qui est requis.

FALKIRK

Ecosse, 22 juillet 1298

Historique

En 1298, Edward Ier Roi d'Angleterre, marqué par le désastre de Stirling Bridge l'année précédente où son armée, sous les ordres du Comte de Surrey, avait été magnifiquement piégée par l'exubérant William Wallace (Edward était occupé ailleurs), décida qu'il était temps de frapper un grand coup contre les Ecossais.

Convoquant tous ses seigneurs — et beaucoup d'entre eux répondirent à l'appel — et louant les services de l'habituel contingent d'infanterie, d'archers et de piquiers gallois en nombre significatif (environ 10.000 hommes), Edward alla au Nord pour y accomplir sa vengeance et, point non négligeable, soumettre toute l'Ecosse.

Pendant ce temps, Wallace, dont sa position à la tête des Ecossais n'était due qu'à sa popularité acquise lors des succès militaires et n'étant pas apprécié de la noblesse écossaise, faisait de son mieux pour rassembler une autre armée, ce qui n'était pas toujours facile à faire en Ecosse.

Edward, désirant ardemment la bataille, poussa son excellente armée à la frontière, outrepassant largement sa capacité de ravitaillement. Wallace, apprenant que l'armée d'Edward, dont la plupart était des fantassins gallois, était sur le point de manquer de vivres, se prépara à attaquer les Anglais en approche.

Edward, malgré tout, n'avait aucun intention de se mettre en position défensive et, ayant été informé que l'armée de Wallace n'était qu'à quelques 15 miles devant lui, annula le petit déjeuner (bien qu'il n'y avait pas grand chose à manger) et mis ses hommes en marche. Il semble que cela prit Wallace par surprise et, parce qu'il n'avait pas de cavaliers ni d'archers, il ne pouvait pas se retirer sans subir de lourdes pertes. De ce fait, n'ayant pas d'autre choix possible, il choisit le terrain le plus favorable qu'il pouvait trouver et se déploya de la meilleure façon qu'il connaissait pour minimiser l'impact de la puissante arme montée anglaise.

Son vrai problème était qu'il n'avait que très peu d'archers et, dans tous les cas, qu'il avait alors une grande armée de piques tellement déployée en défense qu'elle ne pouvait plus bouger.

L'attaque des Hommes d'Armes Montés anglais dispersa rapidement la petite cavalerie écossaise, mais trouva difficile de briser le Schiltron. Ils attendirent alors simplement l'arrivée de leurs archers et piquiers. Les archers anglais, sans troupes écossaises équivalentes en face d'eux, mirent le Schiltron en lambeaux et l'infanterie de piques anglaise s'engagea pour finir le travail.

Note de jeu

Cette bataille est conçue à la base pour être jouée en solitaire, car le Schiltron de l'infanterie écossaise resta immobile (jusqu'à ce qu'ils craquent et courent). Par principe, étant donnée la situation, il est pratiquement impossible à l'Anglais de "perdre." Nous avons fourni une alternative pour pouvoir jouer une partie à deux

joueurs. Peut-être pourrez vous faire mieux que Wallace qui ne fit rien de bon ce jour là.

Le temps de jeu est d'environ une heure.

DEPLOIEMENTS INITIAUX

Armée écossaise

Leaders : William Wallace; James, High Steward (cavalerie); Sir John Stewart (archers)

Bannière : William Wallace (non utilisée dans le scénario historique).

Déploiement :
- Hommes d'Armes Montés : 1419, 1518 (James avec l'une de ces unités) [a]
- Archers : 1908-09, 1913-14, 1918-19; John Stewart n'importe où.
- Piquiers [b] : 1905-7, 1910-12, 1915-17, 1920-22, 1805, 1808, 1810, 1813, 1815, 1818, 1820, 1823, 1705, 1707, 1710, 1712, 1715, 1717, 1720, 1722, 1606-7, 1611-12, 1616-17, 1621-22.

Note : 36 piquiers écossais sont nécessaires. Utilisez tous les Piquiers écossais, sauf ceux de Robert Ier n°1 à 4.

- Wallace : N'importe où.

Les unités de Piquiers commencent toutes en formation de Schiltron (voir plus bas); leur orientation doit être faite afin qu'aucune unité n'ait l'arrière exposé (pas de remarque graveleuse, merci).

a = Le peu d'Hommes d'Armes Montés que Wallace avait resta plutôt au centre de l'arrière avec Wallace. Cependant, quand ils virent l'avant-garde anglaise s'approcher de leur flanc droit, ils vinrent à sa rencontre pour bloquer sa progression, se mettant d'eux-mêmes entre l'arrière de l'aile droite du Schiltron et les bois.

b = Wallace, dont on suppose qu'il envisageait de marcher à la rencontre de l'armée d'Edward, semble avoir été pris de cours par la rapidité de son approche. Sa seule tactique — en grande partie due au manque de cavalerie et d'archers — fut de déployer son infanterie comme vous le voyez ici, en quatre énormes Schiltrons circulaires. Il ne semble pas que les Ecossais avaient une quantité significative d'infanterie armée de haches à Falkirk; cf. Bannockburn.

Armée anglaise

NOTE HISTORIQUE : L'armée anglaise, affamée mais désireuse de se battre — du moins la noblesse montée — était apparemment organisée en quatre "batailles", ou divisions, chacune avec des contingents d'Hommes d'Armes, d'archers et de piquiers. Cependant, ils n'arrivèrent pas sur le champ de bataille dans cette formation. Les Hommes d'Armes montés, ayant littéralement le feu au train, partirent en avant, certains au trot. Le premier volet de la bataille — la cavalerie anglaise dispersant la cavalerie et les archers écossais, puis s'apercevant qu'elle ne peut rien faire contre le Schiltron — leur laissa énormément de temps pour se retirer quelque peu et ainsi reprendre leur souffle avant que les fantassins — principalement les archers — n'arrivent pour finir de battre les Ecossais.

Leaders : Edward Ier Roi d'Angleterre [c]; Henry de Lacey, Comte de Lincoln; Anthony Bek, Evêque de Durham [a]; John de Warenne, Comte de Surrey [b]

Bannières : Roi Edward Ier. Comtes de Lincoln et de Surrey, Evêque de Durham. Les bannières sont placées au moment où toute l'infanterie de chaque Command se trouve sur la carte, et n'importe où au Sud de Glen-Westquarter Burns.

Orientation : A volonté.

Deploiement :
- Hommes d'Armes Montés de Lincoln : 2423–4; Lincoln avec l'une de ses unités.
- Hommes d'Armes Montés de Surrey (n° 1 et 2) : 2720, 2820; Surrey avec l'une de ses unités.
- Hommes d'Armes Montés de Bek : 2505–6; Bek avec l'une de ses unités
- Hommes d'Armes Montés de Edward (n° 1 à 3); 1 unité de Hobelars montés (n°1) [d] : 2808, 2908, 3009, 3109; Edward avec l'une de ces unités.
- Bataille de Lincoln (avant-garde : 4 Archers LB n° 1 à 4; 6 infanteries de piquiers n° 1 à 4, 8 et 9) : 3017–18, 3116–17, 3216–17, 3315– 16, 3416–17.

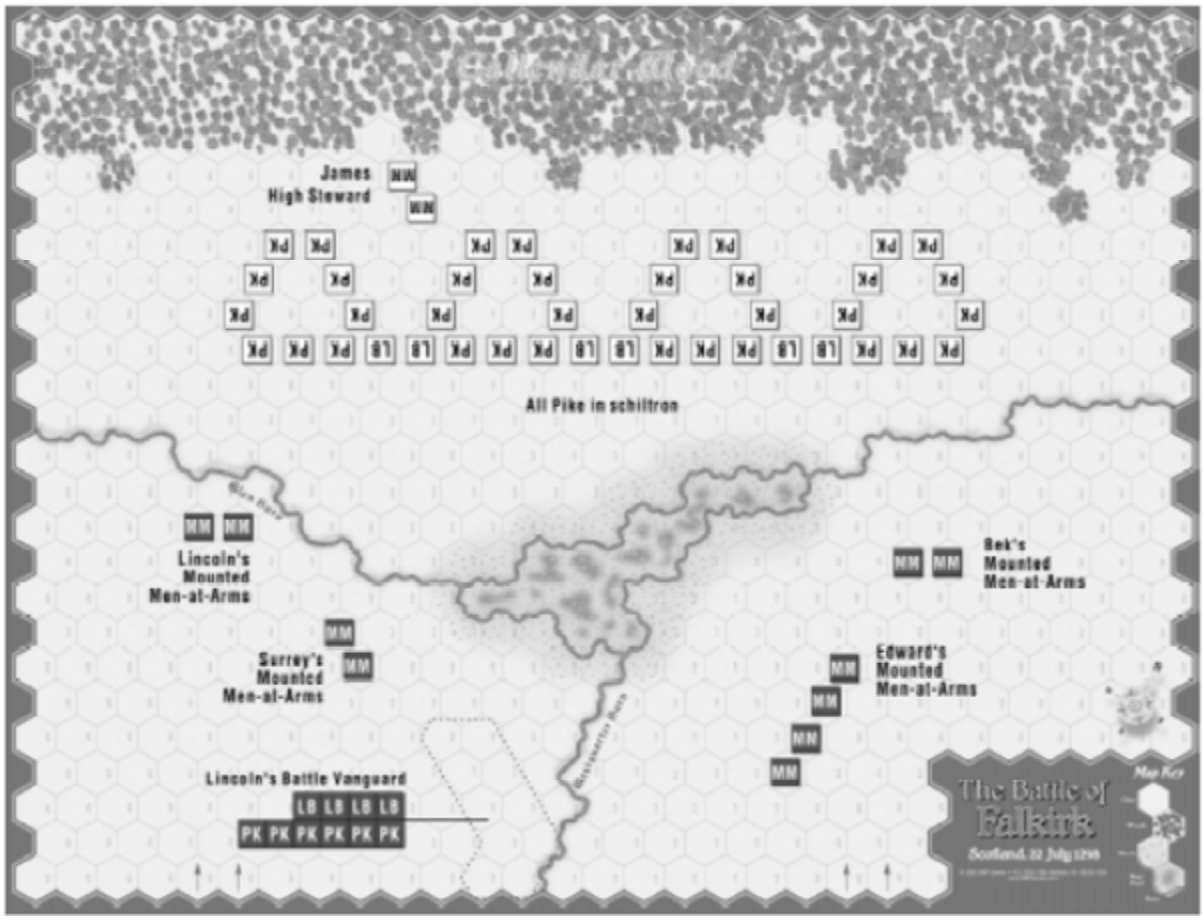
Toutes les autres unités à pied arrivent comme renforts.

a = Bek, l'Evêque de Durham — et bien plus soldat qu'homme d'église — fut celui qui tenta d'arrêter l'assaut précipité des fougueux, mais pas très éclairés, nobles montés, et qui se vit dire par un certain Ralph Bassett qu'il ferait mieux d'aller dire une messe. C'était un jour pour le combat.

b = Warenne était le commandant de l'armée anglaise lors du désastre de Stirling Bridge. Sa piètre performance n'avait apparemment pas détérioré ses relations avec Edward.

c = Edward a un potentiel de mouvement réduit. La veille au soir de la bataille, son cheval tomba sur lui alors qu'il était au sol, lui brisant deux côtes. Il combattit dans la douleur.

d = Ce sont des Gascons.



RENFORTS ANGLAIS

La plupart des fantassins anglais — archers et piquiers — arrivent comme “renforts.” Cela se fait en trois groupes séparés, dans l’ordre indiqué ci-dessous avec leurs hexagones d’entrée.

1 : Bataille de Bek : 4 archers LB (n° 1 à 4), 6 Piquiers (n° 1 à 6) (3407-8).

2 : Bataille de Edward : Hobelars à pied/CB (n°2)[d]; 5 archers LB; 7 piquiers (n° 1 à 7) (3407-8).

3 : Bataille de Surrey : 4 archers LB, 6 piquiers (3422-3).

Procédure : Tout groupe de fantassins peut arriver sur la carte quand leur commandant est activé, tout comme le petit nombre de renforts déjà amenés en jeu. Si il n’est pas activé, ils ne peuvent entrer (tous les commandants sont déjà sur la carte). Les unités entrent en colonne par le même hexagone que l’unité qui est entrée avant elles, chacune payant un coût en MP égal au nombre d’unités qui la précède.

NOTE HISTORIQUE : On ne sait pas exactement si l’infanterie s’est battue en “batailles” ou toute ensemble.

QUI JOUE EN PREMIER ?

Les Anglais.

ACTIVATION (JEU HISTORIQUE / EN SOLITAIRE)

NOTE DE CONCEPTION : Parce que les Ecossais ne peuvent pas faire grand chose — la plupart de leurs unités ne peut ni attaquer ni bouger — nous avons à moitié abandonné le système d’activation standard.

Le seul moment où les Ecossais peuvent “joueur à leur tour” est quand les Anglais ratent un jet de Continuité. Les Ecossais ne peuvent pas Saisir l’Activation. Quand les Ecossais sont activés, ils peuvent utiliser toutes leurs unités.

NOTE DE JEU : Dans cette version, les leaders écossais sont essentiellement là pour la galerie.

TERRAIN

Le champ de bataille de Falkirk — ou du moins ce que beaucoup considèrent comme étant le site; personne n’en est réellement sûr — est relativement plat, avec une légère élévation vers où les Ecossais sont déployés. Cette élévation ne semble pas avoir eu d’impact sur la bataille.

Les deux cours d’eau ne sont pas profonds, mais ont des « berges » un peu difficiles. Le point de rencontre des deux ruisseaux, l’amas de trous d’eau et de marécages au centre, était impraticable, ce que les Anglais ne virent pas jusqu’à ce que les Hommes d’Armes montés de Lincoln y entrèrent, s’y arrêtèrent

puis décidèrent de le contourner. Nous avons fait commencer la partie juste après cette décision.

LES SCHILTRONS ECOSSAIS

Bien que cela servait souvent à délimiter un "Command," le Schiltron ressemblait à une Phalange, une formation creuse de piquiers qui, du point de vue des règles, se compose de beaucoup de Murs de Boucliers (14.1). Souvent, quand elles avaient à faire à une attaque de flanc/arrière, les unités à l'arrière se tournaient dans la direction opposée pour faire face, créant ainsi une version médiévale du "carré". De plus, l'infanterie était entraînée à utiliser ses piques pour former un mur de "pointes" que peu d'unités de cavalerie pouvaient briser, ou même tentaient de briser.

NOTE HISTORIQUE : Wallace — qui est souvent crédité d'avoir eu l'idée, bien qu'il soit plus probable qu'il ait adapté une ancienne pratique et qu'il ait entraîné ses troupes pour qu'elles l'utilisent au mieux — avait scindé ses piquiers en quatre Schiltrons circulaires. C'était sur son ordre que les piquiers restèrent en Schiltron, car ils n'allaient pas faire grand chose d'efficace contre la puissante cavalerie anglaise si ils quittaient cette formation.

De ce fait, dans la partie historique en solitaire, les piquiers écossais restent en Schiltron sauf si ils se Retirent (et donc sont éliminés).

Les piquiers en Schiltron:

- Ne peuvent bouger ou attaquer.
- Si ils sont adjacents à une autre unité de piquiers en Schiltron, leurs côtés d'hexagones de Flanc sont traités comme Frontaux. Mais ils ont un Arrière et sont sujets à tout modificateur de jet de dé concernant une attaque par l'arrière.
- Les unités montées ne peuvent pas Charger à travers un côté d'hexagone Frontal d'une unité en formation de Schiltron; elles peuvent attaquer en choc normalement, mais uniquement en réussissant un test de Refus de Charge. Utilisez la partie concernant les Schiltrons écossais de la Table de refus de Charge.
- Les unités en Schiltron qui deviennent Désorganisées demeurent en Schiltron.
- Les unités en Schiltron ignorent tout résultat de Retraite.
- Et, pour cette bataille, un résultat Retiré équivaut à une élimination.

NOTE DE JEU : La règle du Schiltron pour Falkirk est légèrement différente de celle pour Bannockburn.

HOBELARS ANGLAIS

Le Corps de Gascons du Roi Edward est avec lui, environ 400 à 450 arbalétriers dont certains étaient montés (et faisaient partie de ce qui semblaient être les troupes de la Famille Royale). Cette unique unité de Hobelars que possèdent les Anglais, comme le plus souvent, se battait à cheval ou à pied (il semble qu'ils aient fait les deux).

FUITE ECOSSAISE

Dans la version historique, les Ecossais n'ont pas de bannière, ce qui signifie qu'ils ne peuvent pas se Rallier. Cela signifie, pour la cavalerie et les piquiers, que tout résultat Retiré est traité comme Eliminé [a].

Cependant, concernant les archers, jetez un dé pour chacun d'entre eux qui subit un résultat Retiré :

- Si le score du dé est compris entre 0 et 6, l'unité est éliminée.
- Si le score du dé est compris entre 7 et 9, placez l'unité d'archers au centre du plus proche Schiltron (au choix du joueur écossais), à partir duquel elle pourra tirer. Elle est considérée comme étant Désorganisée, mais elle peut se rallier la fois suivante où les Ecossais sont activés.

a = De nombreux débats ont eu lieu pour savoir si la cavalerie tourna bride et s'enfuit à cause de la situation (très incertaine) ou parce qu'elle ne voulait pas affronter les Anglais. Une petite partie des Hommes d'Armes Montés se placèrent effectivement au centre des Schiltrons pour fournir un soutien, à pied. Pas assez pour les représenter dans le jeu.

SCENARIO NON HISTORIQUE

Si les joueurs désirent avoir des Ecossais plus actifs et/ou voir si ils peuvent faire mieux que Wallace (ce qui ne devrait pas mettre la barre trop haut), vous pouvez jouer la partie sans utiliser le déploiement immobile de Wallace.

Les Ecossais se déploient en premier (les Anglais ne changent rien à leur déploiement /arrivée). Ils peuvent déployer leurs unités dans la formation qu'ils désirent, sur ou au Nord de la ligne 1900 incluse, mais pas dans un hexagone de forêt.

L'Activation et la Continuité se jouent normalement; Wallace commande les piquiers. Consultez les règles de Bannockburn concernant les unités qui veulent former le Schiltron (pour celles qui ne commencent pas ainsi).

Appliquez les règles standards du ralliement et les Ecossais utilisent la bannière de Wallace, qui est placée là où vous déployez Wallace. Le changement des résultats Retiré en résultats Eliminé ne s'applique pas. Nous partirons du principe, par soucis ludique, que les fantassins en difficulté ne s'enfuient pas dans les bois pour leur sécurité, comme il le firent lors de cette bataille.

NOTE DE CONCEPTION : Les joueurs de test ont estimé que les Ecossais ont une chance… pas beaucoup plus qu'une chance, mais une chance tout de même.

NOTE DE JEU : Quelqu'un va vite se rendre compte que l'on peut aligner tous les Ecossais d'un bout à l'autre de la carte, et ainsi "bloquer" tout mouvement de flanc. Vous devriez interdire toute unité écossaise jusqu'à deux hexagones des bords Est/Ouest de la carte pour représenter la supériorité numérique des Anglais et, avec un alignement de la sorte, qu'ils pouvait toujours déborder le flanc des Ecossais.

NIVEAUX DE FUITE

Equilibre : Wallace et son armée sont les mauvaises troupes au mauvais endroit, au mauvais moment. Falkirk montre ce qu'il se passe quand une infanterie de qualité, déployée et entraînée (et qui fit de son mieux) à résister à la cavalerie lourde, ne peut le faire quand un tel déploiement n'est pas combiné avec, et soutenu par, suffisamment d'archers et de cavalerie. A cause de cela, les Anglais ne devraient avoir que très peu de difficultés pour gagner. Peut être un peu plus si un joueur écossais joue avec un meilleur plan, autre que celui de se cacher dans les bois.

NOTE DE CONCEPTION : Dans la version historique, une fois que la cavalerie et les archers écossais ont été neutralisés, les Anglais ne devraient plus perdre un seul homme.

Aucun Point de Fuite n'est attribué pour les bannières. Wallace est considéré comme étant un "roi".

- Le Niveau de Fuite anglais est de 45. Cependant, si vous jouez la version historique et que vous arrivez au delà de 10, vous devriez vous retirer avec honte.
- Le Niveau de Fuite écossais est de 35.

COURTRAI
Flandres, 11 Juillet 1302

Historique

Courtrai, une des batailles majeures dans la longue guerre de rebellions entre la France et les Flamands (qui n'étaient pas très contents de la suzeraineté de leurs voisins), est considérée comme la première bataille, ailleurs qu'en Angleterre et en Ecosse, à montrer la supériorité d'une armée bien positionnée constituée uniquement d'infanterie quand elle est face à une force essentiellement montée. Les Flamands n'avaient pas beaucoup d'unités de tir, mais leur positionnement et leur adaptation à une attitude purement défensive contre une armée qui ignorait la réalité de ce qu'elle avait devant elle, se révéla être une réelle leçon.

L'infanterie flamande, principalement constituée de milices locales renforcées par les quelques Hommes d'Armes des environs qui pouvaient se battre à pied avec elles, se déploya derrière une série de ruisseaux, où elle creusa des lignes de fossés afin de géner la progression des cavaliers français.

Les Français, dédaignant totalement leur adversaire de basse extraction, insista en lançant plusieurs charges de cavalerie à travers ce terrain défensif difficile, qui furent totalement désastreuses, surtout que les Flamands formaient des Murs de Boucliers. Quand les Français décidèrent d'employer leur infanterie, cela ne fit aucune différence.

L'initiative était passée dans le camp flamand, et les Français furent repoussés du champ de bataille. Parce que les Flamands réussirent à prendre des trophées, cette bataille est connue sous le nom de Bataille des Eperons d'Or.

Temps de jeu : environ deux heures.

DEPLOIEMENTS INITIAUX

Armée flamande

Leaders : Guy de Namur, Guillaume de Julich, Jean de Renesse

Bannière : Bannière de la ville de Courtrai. Placez la où vous le voulez.

Orientation : A volonté.

Déploiement:

- 4618, 4717, 4818 : 3 infanteries de piquiers (protégeant toute sortie du château; sous le commandement de Jean) [c].
- 4312, 4413, 4513, 4614, 4714 : 2 unités d'Hommes d'Armes à pied, 3 unités de piquiers; Jean de Renesse [b].
- 3912, 4111, 4211, 4310, 4410, 4509, 4609, 4709 : 7 unités de piquiers, 1 d'arbalétriers; Guy de Namur [a]).
- 4810-12, 4912-13, 5014-16 : 8 piquiers; Guillaume de Julich.

a = Commandant général.
b = Apparemment le concepteur du plan de défense.
c = Cette arrière garde doit avoir contenu jusqu'à 1.200 hommes. Nous l'avons conservée réduite, principalement par intérêt ludique.

Armée française

Leaders : Robert d'Artois, le Comte d'Eu, le Comte d'Aubermarle, Raoul de Neele [a].

a = Connétable de France. Tous ces leaders furent tués. Qui commandait est impossible à dire. Robert d'Artois était le commandant de l'armée.

Bannières : Celles du Roi de France (2). Placez les en 4901 et en 5711.

Orientation : A volonté.

Déploiement

- 2 unités d'Hommes d'Armes à pied en 4718 [a].
- 8 unités de piquiers et 1 d'arbalétriers (n°1) : 4009, 4108, 4208, 4306, 4307, 4406, 4505, 4605, 4704; Raoul de Neele.
- 6 unités de piquiers et 1 d'arbalétriers (n°1) : 5008, 5108-10, 5211-13, 5313-14 (note : il y a plus d'hexagones de déploiement que d'unités. A vous de décider de leur placement); le Comte d'Aubermarle.
- 7 unités d'Hommes d'Armes Montés (n° 2 à 5, 7 à 9) : 4007, 4106, 4205, 4304, 4404, 4503, 4603; Robert d'Artois.
- 5 unités d'Hommes d'Armes Montés (n° 7 à 11) : 4903, 5004, 5104, 5205, 5305; le Comte d'Eu.

a = C'est le contingent du château. Consultez les règles concernant le château et les sorties. Ces unités n'ont pas de leader. Elles peuvent s'empiler tant qu'elles restent dans l'hexagone du château. Une seule unité peut attaquer en Choc en dehors de cet hexagone. Utilisez les n° 7 et 8 du Command d'Orleans (couleur).

Déploiement français optionnel : Déployez vous n'importe où sur la carte au Sud ou à l'Est du ruisseau qui coule depuis le monastère par 4706 jusqu'à Courtrai à une condition : Vous ne pouvez avoir qu'un seul Command d'infanterie et de MA Montés de chaque côté de la route (au Nord ou au Sud) qui va de 4900 à 5115 (mais pas derrière les lignes flamandes).

QUI JOUE EN PREMIER ?

Les Français commencent la partie en activant le Command qu'ils désirent.

TERRAIN

La Rivière des Lys : Pas impassable, mais elle représente une difficulté militaire. Tous les ponts qui mènent hors de la ville avaient été détruits, et les hommes qui étaient à l'intérieur du château avaient subi des pertes en essayant de reconstruire celui qui se trouvait en face des positions flamandes.

Les ruisseaux : Ils ne posent pas de problème, sauf qu'ils amenaient l'eau dans les fossés, faisant de toute cette zone un grand bourbier au milieu de la bataille.

Fossés : L'élément le plus caractéristique du champ de bataille dont dépend l'issue et que vous blâmerez. Plusieurs sources françaises de différentes époques établissent carrément le fait que ces fossés furent une grande surprise pour les Français. Malheureusement, les écrits et livres de Robert d'Artois montrent qu'il paya une certaine somme pour obtenir une carte indiquant leur emplacement. La construction de tels fossés deviendra un élément courant dans un dispositif défensif comme vous le verrez dans la plupart des batailles de ce jeu, et demeure l'une des raisons de la supériorité de l'infanterie, en défense, contre une charge de chevaliers montés. Il y en a d'autres; consultez les règles du Mur de Boucliers plus bas. En ce qui nous concerne, les fossés, leur emplacement étaient d'ailleurs difficilement visibles à cause du brouillard (un phénomène non mentionné dans certaines sources), sont pour la plupart des crevasses dans la chaussée remplies d'eau. Elles ralentissent les unités montées, annulant leur capacité à charger, et constituent un terrain difficile pour la retraite d'hommes lourdement armés.

La ville de Courtrai et les bâtiments (monastère, église, château) : Aucune unité ne peut entrer dans les hexagones du monastère (il y en a 5, 3912 n'en fait pas partie). Une seule unité — à pied, non montée — peut entrer dans un hexagone inoccupé de château ou d'église (bien que nous doutions que cela se produise en jeu), et le coût du mouvement pour y pénétrer, les bénéfices défensifs qui en découlent, tout comme pour la ville de Courtrai, sont donnés sur la Table des Terrains. Dans les cas où cela s'applique, tous les hexagones de bâtiment ou de ville bloquent la LOS.

Routes : Les routes annulent les coûts d'entrée dans des hexagones de ville et de traversée de ruisseaux là où la route l'enjambe. Ailleurs, elle n'annule pas ces coûts. Les routes n'annulent pas l'effet/le coût des fossés. Une unité ne peut pas utiliser le coût de mouvement routier quand elle se place de manière adjacente à une unité ennemie.

LE CONTINGENT DU CHATEAU : SORTIES

Les Français tenaient le Château de Courtrai avec un petit contingent d'Hommes d'Armes. Au moins une fois au cours de la bataille ils essayèrent d'effectuer une percée sur l'arrière des lignes flamandes, ce que Guy envisagea en plaçant une unité pour contrer un tel évènement.

Les Français peuvent essayer de sortir du château et de l'église (hexagone). Une Sortie est considérée comme l'activation d'un Command; ici, un Command avec une seule unité et aucun leader (bien que l'unité soit considérée comme étant Commandée). Le contingent du château peut être activé à n'importe quel moment au lieu de jeter le dé pour une Continuité. Aucun jet de dé n'est requis; l'activation est automatique, mais le contingent du château ne peut être activé autrement qu'à la place d'un jet de dé de Continuation. Ensuite, le processus d'activation continue normalement.

Si le contingent du château subit un résultat Retiré, il se retire au château ou dans l'église (qui servent de bannière), sauf si le château/l'église est occupé par les Flamands. Si c'est le cas, l'unité du contingent est éliminée à la place.

GOEDEDAAGS

Beaucoup parmi des piquiers flamands étaient équipés de goededaags, des sortes de longues piques utilisées pour tirer les cavaliers hors de leur monture. Répartis entre les piquiers classiques, ces "paysans" s'avérèrent être une force majeure lors de la bataille, ramenant à leur niveau les hommes montés de plus haut rang.

Quand une unité d'Hommes d'Armes Montés attaque une infanterie de piquiers qui n'est pas en formation de Mur de Boucliers, ou bien est attaquée par des piquiers, et que cette unité Hommes d'Armes reçoit un quelconque résultat négatif, jetez un dé :

- Si le DR est compris entre 0 et 4, l'unité montée est immédiatement Désarçonnée (en plus de tout autre résultat). Remplacez l'unité montée par une Désarçonnée, comme décrit dans les règles.
- Si le DR est compris entre 5 et 9, rien ne se passe de plus.

MUR DE BOUCLIERS

Les Français ne peuvent pas faire de Mur de Boucliers, et les unités flamandes qui forment le Mur de Boucliers ne peuvent pas bénéficier de l'effet des Goededaags.

FOSSES ET RETRAITES

Vous pensiez que les choses allaient mal pour les chevaliers français? Elles vont être pires.

Les unités montées ne peuvent pas charger à travers, dans, ou commencer à charger depuis un hexagone de fossé.

Quand une unité d'Hommes d'Armes Montés (même si elle devient Désarçonnée pendant ce combat) subit un résultat négatif alors qu'elle se trouve dans un hexagone de fossé, ou si elle doit se Retirer (et pour rejoindre sa bannière doit traverser un hexagone de fossé), le joueur français jette un dé :

- Si le DR est compris entre 0 et 4, cette unité est éliminée à la place.
- Si le DR est compris entre 5 et 9, il ne se passe rien d'autre.

NOTE HISTORIQUE ET DE CONCEPTION : Les Français subirent la plupart de leurs pertes quand leurs chevaliers tentèrent de retraiter par ce qui était alors devenu un immense bourbier de fossés. Beaucoup d'entre eux, alourdis par l'armure et piégés sous leurs chevaux qui étaient également en mauvaise posture dans la boue après leur chute, ne purent tout simplement plus bouger et périrent sous la pile de corps qui se formait rapidement. Beaucoup de gens discutent encore pour déterminer si les fossés ont réellement fait perdre la bataille aux Français ou si ils ne furent qu'un facteur qui y contribua.

REGLE OPTIONNELLE : Par soucis d'équilibre, les joueurs peuvent ignorer cette règle (même si ils ignorent du même coup le réalité de la situation).

NIVEAUX DE FUITE

Bonus de Points de Fuite flamands : Toute unité flamande éliminée ou obligée de se Retirer à cause d'une unité française d'Hommes d'Armes double (2x) sa valeur en terme de Points de Fuite. Utilisez un marqueur "Retiré par des Hommes d'Armes [Retired by Men-at-Arms]" pour ces unités; placez les unités ainsi éliminées dans la case appropriée sur la carte.

NOTE DE CONCEPTION : Afin de ne pas laisser aux troupes à pied de classe inférieure la possibilité d'acquérir un peu de gloire, les chevaliers français persistèrent à ignorer les premiers efforts de leurs piquiers, firent retraiter leur infanterie, et chargèrent. Nous vous donnons l'occasion que cela vaille la peine si vous tentez cela.

Le contingent du château : Si l'une des unités qui commencent dans le château (4718) entre dans un hexagone situé à l'Est de la Rivière des Lys et au Sud du ruisseau qui coule entre 5215 en 4807, ou à l'Est du ruisseau qui coule entre 3811 et 4705, les Flamands subissent 5 Points de Fuite au moment où cela se produit, quoi qu'il arrive ensuite.

Aucun Point de Fuite n'est donné pour les bannières ou pour l'occupation d'hexagones spécifiques.

- Le Niveau de Fuite flamand est de 35 (c'est assez élevé vis a vis d'autres batailles à cause de la situation — les Flamands ont confiance dans la défense de leur ville. Lisez bien la règle du double bonus concernant les Hommes d'Armes français ci-dessus).
- Le Niveau de Fuite français est de 35.

Equilibre : Si vous jouez cette bataille avec toutes les règles historiques, vous trouverez très difficile de gagner avec les Français. Nous avons augmenté les Niveaux de Fuite afin que ce soit moins désastreux pour le joueur français.

BANNOCKBURN
Ecosse, 23-24 juin 1314

Historique

Très rapidement, les Ecossais, sous le roi Robert Ier, avaient conquis la majeure partie de l'Ecosse et menaient des raids dans les comtés du Nord de l'Angleterre. La menace sur la place forte anglaise du château de Stirling était réelle, et le roi Edward II était plus intéressé par sa réputation qui avait pâtie de ses campagnes futiles de 1310-11. Pour contrer la menace grandissante de Bruce, Edward II rassembla une armée assez grande pour l'époque (plus de 15.000 hommes), d'assez bonne qualité, qu'il mena au Nord pour lever le menace qui pesait sur Stirling et, il l'espérait, pour écraser les forces bien plus réduites de Bruce.

Edward, cependant, était assez pressé et ignora les conseils des ses seigneurs, dont beaucoup étaient familiers des Ecossais. Alors qu'elle marchait au Nord à un rythme élevé, son avant-garde se heurta à l'armée écossaise juste au Sud du château de Stirling, qui bloquait sa progression avec l'appui de forêts denses et d'un cours d'eau vive, un ruisseau difficile à franchir à cause de la végétation florissante qui longeait ses rives boueuses et traîtresses : Le Bannock Burn.

Gloucester et la plupart des Hommes d'Armes Montés anglais virèrent à l'Est et au Nord, traversèrent le cours d'eau au village et attaquèrent précipitamment le Command du Comte de Moray, juste au Sud de l'église de St Ninian. Comme cela se passait souvent à l'époque, les Ecossais formèrent le Schiltron et la charge fut repoussée. Le roi Robert fit beaucoup pour le moral de ses troupes en défaisant Henry de Bohun en combat singulier. Henry perdit quand la hache de bataille de Robert traversa son casque et fendit son crâne en deux. Très impressionnant.

Pendant que cela se passait, la force principale de Edward, ses fantassins, marchait et s'étirait en grand désordre vers le champ de bataille, arrivant petit à petit en fin de soirée. Les Ecossais tenant la route de Stirling, l'infanterie dû passer une courte nuit — à cette époque de l'année, il ne fait sombre que pendant environ 4 heures — et campèrent sur la partie humide, spongieuse et inconfortable du Carse of Balquhiderock, ou avec les chariots d'Edward, non loin au Sud du ruisseau.

A l'aube, un bonne partie de l'infanterie anglaise continuait d'arriver, dont certains luttaient pour parvenir jusqu'au champ de bataille, pendant que le reste peinait à former un semblant de ligne derrière le déploiement de cavalerie lourde. Ce qu'il se passa exactement est difficile à déterminer.

Cependant il semble qu'une première charge des chevaliers anglais fut repoussée, moment auquel les Ecossais se lancèrent à l'attaque, surgissant de leurs positions et se ruant sur une infanterie anglaise sale, fatiguée et en train de se former, provocant sa retraite massive du champ de bataille.

NOTE DE CONCEPTION : Il est difficile de trouver deux sources — de l'époque ou plus récente — qui s'accordent sur le lieu exact de la bataille, ou sur qui y était déployé. De plus, le terrain a beaucoup changé depuis le 14ème siècle. Ce que vous avez ci-dessous est ce que nous pensons être le déploiement le plus probable, bien que ce ne soit pas le seul possible compte tenu des faits.

La bataille présentée ici n'inclut pas les petits engagements de la première journée de Bannockburn, car ils ne présentent pas de situation intéressante.

TEMPS DE JEU ET EQUILIBRE

Le temps de jeu fut d'environ deux heures pour les joueurs de test. Comme il est conçu — quelque peu non historique — c'est un scénario assez bien équilibré. Nous proposons des ajustements pour refléter une réalité plus historique.

DEPLOIEMENTS HISTORIQUES

Armée écossaise

Leaders : Robert Ier (Bruce), Roi des Ecossais; Edward Bruce, Comte de Carrick; Thomas Randolph, Comte de Moray.

Bannières : Roi Robert, Comte de Carrick, Comte de Moray. Placées jusqu'à 3 hexagones de leur leader correspondant.

Orientation : Toutes les unités font face à l'armée anglaise.

Déploiement

- Command de Moray : 3 archers LB [a] (4424, 4523-4), 6 unités de piquiers et 2 infanteries armées de haches [c] (4623, 4722, 4822, 4624, 4723, 4823). Comte de Moray en 4722.
- Command du Roi Robert : 4 unités de piquiers et 2 infanteries armées de haches [c] (4921, 5021, 5120, 5220), 4 unités de piquiers (4922, 5022, 5121, 5221); Roi Robert en 5021.
- Command de Edward Bruce : 3 archers LB (5517, 5617, 5618); 6 unités de piquiers et 2 infanteries armées de haches [c] (5319, 5419, 5518, 5420, 5519, 5619). Comte de Carrick (Edward Bruce) en 5419.
- Hobelars [b] : Tous sont placées dans des hexagones de la Vieille Route Romaine entre 4923 et 5721. Ils peuvent commencer montés ou à pied.

Tous les piquiers écossais sont en Schiltron.

a = on ne sait pas exactement si les Ecossais avaient ou non des arcs, mais il semble évident qu'ils en avaient et que leurs armes n'étaient pas si différentes que ce que possédaient les Gallois. Ce postulat se base sur l'exposé de ce que nous appelons l'Arc Long dans l'ouvrage de Bradbury "L'archer médiéval". La supériorité du tir anglais n'était pas tant due au type d'arme, mais plutôt au nombre d'archers utilisés, et à la manière dont ils étaient employés. C'était une question de tactique, pas d'arme.

b = Il apparaît selon certaines sources que ces unités commencèrent montées, puis mirent pied à terre pour se joindre à l'infanterie. Quand l'armée anglaise commença à dérouter, ils remontèrent à cheval et participèrent à la poursuite.

c = Consultez les règles spéciales concernant l'infanterie armée de haches, ci-dessous.

Armée anglaise

NOTE HISTORIQUE : L'armée anglaise était en grand désordre. Les Hommes d'Armes Montés étaient les seules unités en formation et en place. Le reste de l'armée, tous les fantassins, avait passé une nuit difficile (qui avait été très courte, commençant juste avant minuit et finissant vers 3:15 du matin... ces courtes nuits d'été du Nord peuvent être l'enfer pour les soldats) dans le terrain marécageux et le camp anglais, au Sud de Bannockburn à peu prés où se trouvent les tables et cases de la carte. Les fantassins commençaient tout juste à se mettre en formation, alors qu'une bonne partie de l'armée progressait toujours en désordre vers le champ de bataille, quand les Hommes d'Armes anglais commencèrent la bataille.

Il y a deux conséquences principales à cela. La plupart de l'infanterie est dispersée sur le terrain — annulant pour ainsi dire la supériorité numérique que les Anglais avaient en piquiers — et toute l'infanterie de piquiers est Désorganisée.

Leaders [a] : Edward II Roi d'Angleterre; Gilbert de Clare, Comte de Gloucester; Humphrey de Bohun,. Comte de Hereford; Robert Clifford, Henry Beaumont.

Bannière : Roi Edward II. Placée jusqu'à 3 hexagones de Edward.

Orientation: Selon le choix du joueur anglais.

Déploiement:
- Gloucester et 1 unité d'Hommes d'Armes Montés (n°1) : 5115.
- 9 unités d'Hommes d'Armes (n° 2 à 10) : 4515-16, 4615-16, 4714-15. 4814-15, 4914; Hereford en 4715; Roi Edward en 4713.
- 13 archers LB : 4317-19, 4419-20, 4519, 4216, 4109, 4910-11, 5011-12, 5810 (couleur du Command d'Edward) (n° 1 à 13).
- 2 unités d'arbalétriers : 5213. 4709 (couleur du Command d'Edward).
- 16 unités de piquiers [b] : 4011, 4208, 4215, 4309, 4412-13, 4510,4608, 4611, 4613, 4712, 4812, 5009, 5411, 5711, 6008 (couleur du Command d'Edward).
- Clifford et Beaumont, n'importe où.
- Dans le camp anglais : 3 archers LB (n° 14 à 16), 4 unités de piquiers [b]

Désorganisés : Toute l'infanterie de piquiers commence la partie en étant Désorganisée.

a = Bien que nous connaissions le nom de la plupart des principaux commandants anglais, autres que Gloucester et Hereford à la tête de la cavalerie, nous avons peu d'indications sur ceux qui étaient ailleurs, ou sur ce qu'ils étaient en train de faire. Nous avons dû assigner des leaders aux Commands qu'ils n'avaient pas commandé à l'époque, un problème compliqué par le fait que la plupart de l'armée n'était pas complètement formée.

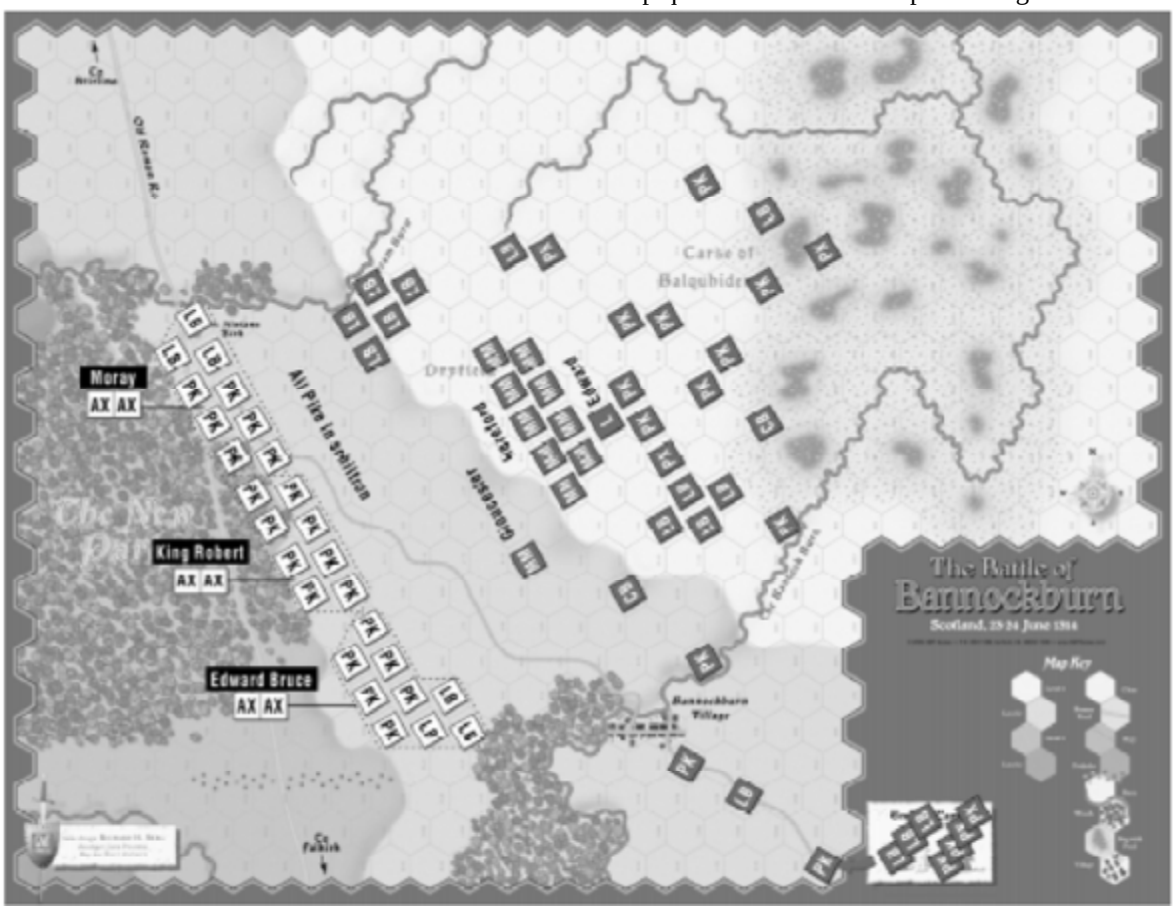
b = Nous vous suggérons de choisir au hasard quelles sont celles qui participent parmi celles qui font partie de cette couleur de Command (car elles diffèrent légèrement entre elles), aléatoirement les yeux fermés.

Déploiement alternatif

Si vous le désirez, vous pouvez modifier quelque peu l'équilibre en faveur des Anglais, en :

- Déployant la cavalerie comme spécifié.
- Déployant 8 unités d'archers jusqu'à 2 hexagones de 4418.
- Déployant 4 unités d'archers jusqu'à 1 hexagone de 4911.
- Déployant tous les piquiers, tous les arbalétriers, et 4 unités d'archers comme vous le voulez, mais "derrière" (à l'Est) le Roi Edward II. Par exemple, un ligne entre 4115 et 5210 pourrait être l'un de ces placements.

Si vous voulez leur donner encore un coup de pouce, les piquiers ne commencent pas Désorganisés.



QUI JOUE EN PREMIER ?
Il y a encore des désaccords concernant le camp qui s'est "élancé en premier". La plupart — mais pas toutes — des sources disent que les Anglais ouvrirent les hostilités. Il y a bien assez de divergences à notre goût pour laisser décider cela par un jet de dé.

TERRAIN

Les cours d'eau : Ces petits ruisseaux, mais dont les abords étaient traîtres, étaient de formidables obstacles au mouvement tactique. Ils déterminent les paramètres du champ de bataille.

Les unités montées ne peuvent attaquer en Choc ni Charger à travers un hexagone de cours d'eau directement dans un hexagone occupé par l'ennemi. De plus, toute unité montée qui traverse un côté d'hexagone de cours d'eau autrement que par un pont ou un gué doit faire un test de Désorganisation. Jetez un dé auquel vous ajoutez le facteur Défensif de l'unité :

- Si le DR ajusté est de 5 ou plus, cette unité est immédiatement Désorganisée dès qu'elle a traversé.
- Si il est inférieur à 5, rien ne se passe.

Ponts et gués : Ceux-ci ne peuvent être utilisés que si l'unité en mouvement ne va pas aller directement se mettre dans un hexagone adjacent à une unité ennemie. Dans tous les autres cas — et pour le combat — les MP du cours d'eau doivent être appliqués.

La zone humide : La partie Est du Carse of Balquhiderock était une étendue marécageuse et détrempée. Cette portion était un ensemble de trous d'eau qui couvraient la zone, rendant la vie misérable aux fantassins britanniques qui y avaient établi leur campement. Les coûts de mouvement se trouvent sur la Table du Terrain, mais notez qu'une unité qui attaque en Choc ou qui Charge depuis un tel hexagone subit un DRM de –1 (infanterie), ou de –2 (Hommes d'Armes Montés), quel que soit l'endroit où se trouve le défenseur. Cette zone n'a aucun effet sur les Tirs.

Eglise de St. Ninian : C'était le point de focalisation du Flanc gauche écossais ; elle n'a aucun effet sur la bataille ou le mouvement.

Trous [Potholes] : Pour se prémunir de l'avance anglaise, Robert, selon la mode de l'époque, fit creuser une série de trous derrière laquelle il déploya l'un de ses Commands le 23 juin. Il semble qu'il n'y ait eu aucune action anglaise dans cette direction, autre que tangentielle — Bruce ôta la tête de Henry de Bohun — et il n'y a pas d'autre mention à leur propos dans les récits. Leur effet est mentionné sur la Table du Terrain.

LE SCHILTRON ECOSSAIS

Bien qu'il serve souvent à délimiter un 'Command", le Schiltron ressemblait à une Phalange, à une formation creuse de piquiers qui, du point de vue des règles, contenait beaucoup de Murs de Boucliers (14.1). Souvent, contre une attaque de flanc/arrière, les unités qui se trouvaient à l'arrière se tournaient pour faire face à la direction opposée, créant ainsi une version médiévale du "carré". De plus, l'infanterie était entraînée à utiliser leurs piques pour former un mur de "pointes" que peu d'unités de cavalerie pouvaient briser, ou même tentaient de briser.

L'infanterie de piquiers écossais à la possibilité de se former ainsi au début de toute activation (des unités en question). Toute unité de piquiers écossais qui n'est pas Désorganisée ni adjacente à une unité ennemie peut former le "Schiltron" simplement en l'annonçant et en plaçant un marqueur "Schiltron" dessus.

Les piquiers en Schiltron:

- ne peuvent ni bouger ni attaquer (mais consultez le mécanisme de l'infanterie armée de haches, plus bas)
- Si ils sont adjacents à une autre unité de piquiers en Schiltron, leurs côtés d'hexagone de Flanc sont traités comme étant Frontaux. Mais ils ont un Arrière, et sont sujets à tout modificateur de jet de dé si ils sont attaqués par là.
- Les unités montées ne peuvent pas Charger une unité en Schiltron; elles peuvent attaquer en Choc normalement, mais uniquement en réussissant un jet de Refus de Charge. Utilisez la partie de la table qui se réfère aux Schiltrons écossais.
- Une unité Désorganisée ne peut pas former le Schiltron. Néanmoins, des unités qui sont en Schiltron et qui deviennent Désorganisées peuvent rester en Schiltron.
- Les unités en Schiltron ignorent tout résultat de Retraite.

Les piquiers en Schiltron peuvent quitter ce statut au début de n'importe quelle activation lors de laquelle elles ne sont pas adjacentes à une unité ennemie. Ils peuvent être Désorganisés quand ils font cela, et ils retrouvent le potentiel de mouvement imprimé.

NOTE DE JEU : Les Commands écossais entiers devraient se mettre en formation de Schiltron au même moment. Vous n'êtes pas obligé d'agir ainsi, mais cela crée une défense judicieuse, spécialement quand l'un d'eux engage une unité de haches ou deux.

UNITES DE HACHES

Dans une exception intéressante aux règles d'empilement, toute unité d'infanterie armée de haches peut s'empiler (sous) toute unité écossaise qui est en Schiltron :

- L'unité de haches n'est pas en formation de

Schiltron et n'a aucun effet sur le combat. Elle subit tous les résultats négatifs que les piquiers avec qui elles sont subissent.
- L'unité de haches peut quitter cet hexagone à tout moment où son Command est activé, ce qui signifie qu'elle surgit et attaque !

Les unités de haches ne peuvent pas traverser les unités de piquiers.

HOBELARS ECOSSAIS

Les Ecossais ont deux unités de cavalerie légère — ce que le jeu nomme hobelars — qui agirent plutôt indépendamment pendant la bataille : celles de Keith et de Douglas.

- Quand ils sont à pied, ils sont traités comme des Hommes d'Armes ayant mis pied à terre (et leur facteur défensif de Choc reflète leur faiblesse dans cette situation). Ils ne peuvent pas tirer de projectiles.
- Il n'y a pas de leader pour les Hobelars. Ils sont tous considérés comme ayant un facteur d'activation de '5', et sont activés en même temps. Aucune Portée de Commandement ne s'applique.

DESORGANISATION ANGLAISE

Quasiment toutes les unités de fantassins de l'armée anglaise étaient dans un état proche du désordre. Cette situation entrave énormément le joueur anglais. De ce fait, nous avons deux manières d'en tenir compte.

Partie compétitive : Les règles standards de Ralliement des unités Désorganisées sont appliquées.

Partie historique : Les unités anglaises Désorganisées ne peuvent être ralliées que si elles sont à Portée de Commandement d'un des leaders à pied (plus bas).

COMMANDS ANGLAIS

Comme il l'a été écrit, qui menait exactement les Anglais est vraiment flou. Cela nous oblige, les concepteurs du jeu, à appliquer certaines règles qui ne reflètent probablement pas ce qu'il se passa. Cependant , C'EST un jeu ... pas la réalité.

Les Hommes d'Armes Montés sont commandés par deux leaders : Gloucester et Hereford. Tous deux peuvent commander une partie/toute la cavalerie (qui est à portée). Cela signifie que vous pouvez activer Gloucester (et toute la cavalerie à sa portée) puis immédiatement activer Hereford (et toute la cavalerie qui se trouve à sa portée). Cependant, activer Gloucester ne vous autorise pas à bouger/utiliser Hereford, et vice versa. Soyez imaginatif.

Il n'y a pas de leader spécifique pour l'infanterie anglaise. Trois leaders peuvent commander les unités d'infanterie — piquiers ou archers : Le Roi Edward, Clifford et Beaumont. Chacun d'eux, une fois activé, peut activer tout piquier ou archer qui est à portée. Le revers de la médaille est que les unités qui se trouvent hors de portée ne peuvent rien faire.

Néanmoins… le joueur anglais peut choisir toute activation gratuite (une activation où aucun jet de dé n'est nécessaire) pour activer toutes les unités à pied qui, à ce moment là, ne sont pas à portée de commandement d'un leader d'infanterie. Les unités ainsi activées ne peuvent que bouger et ne peuvent venir de manière adjacente à des unités ennemies. Elles ne peuvent ni tirer, ni faire d'attaque de Choc, ni se Rallier.

NOTE DE CONCEPTION : Les potentiels que nous avons donnés aux commandants d'"infanterie' anglais sont établis par soucis d'équilibre du jeu. Si vous voulez avoir une perspective plus historique de la réalité, diminuez l'activation et la portée de Clifford et de Beaumont de un.

LE CAMPEMENT ANGLAIS

Il y a une case pour le Campement anglais (en bas/au Sud de la carte). Plusieurs unités débutent dedans. Elles sont traitées comme des unités hors de portée d'un leader, et sont activées selon cette règle. Elles entrent en jeu par l'hexagone 6008, et payent le coût du mouvement de l'unité qui la précède (en plus du coût du terrain).

NIVEAUX DE FUITE

Equilibre : Quand vous utilisez le (notre version du) déploiement historique, les Ecossais sont lourdement favorisés. L'autre (non historique, ignorons la réalité) déploiement anglais arrange énormément les choses. Nous suggérons également d'augmenter le Niveau de Fuite anglais de 10 points pour un meilleur équilibre (mais cela est moins historique).

Aucun Point de Fuite n'est attribué pour les bannières.
- Le Niveau de Fuite anglais est de 40.
- Le Niveau de Fuite écossais est de 30.

CRECY
France, 26 août 1346

Historique

Creçy est la première bataille majeure de ce que nous appelons la Guerre de Cent Ans, ainsi que l'exemple classique où une infanterie et des archers, en terrain défensif, sont extrêmement difficiles à battre avec une force montée.

Les Français avaient chassé du Nord de la France les plus petites forces d'Edward III. Celui-ci décida finalement de faire face au Roi Philippe sur une

position défensive solide, une hauteur située juste à l'Est du village de Crécy, protégée d'un côté par une rivière et de l'autre par une forêt et le village. En guise de protection supplémentaire, Edward fit creuser des trous à la base de la hauteur, rendant difficile l'avance rapide des cavaliers.

L'armée française s'étirait sur plusieurs miles, et une forte pluie n'avait pas arrangé l'équipement de l'avant-garde composée d'arbalétriers génois. Tout de même, ils s'avancèrent afin d'attaquer l'aile droite anglaise, uniquement pour être pilonnés, fermement même, par les archers anglais. Alors qu'ils se retiraient pour se regrouper, le Command d'Alençon arriva et, comme c'était typique des Hommes d'Armes français, chargea immédiatement, écrasant un grand nombre d'arbalétriers qui se trouvaient sur sa route.

Lors de la première d'une série de charges similaires, les chevaux français trébuchèrent dans les trous, n'atteignant le solide mur de piques anglaises qu'au pas. Les chevaux refusèrent de charger, les arcs anglais criblèrent la force montée, puis les chevaliers anglais surgirent de derrière la ligne pour finir les Français, dont beaucoup avaient été désarçonnés et étaient incapables de combattre.

Cela se reproduisit encore et encore, car l'armée française entièrement à cheval — ses fantassins et l'équipement étaient loin à l'arrière — appliqua la chevalerie au-delà du sens commun et du sens tactique. Le résultat final fut une victoire anglaise écrasante, et une armée française sonnée.

Le temps de jeu fut d'environ de deux heures pour les joueurs de test.

DEPLOIEMENTS INITIAUX

Armée anglaise

Leaders : Roi Edward III; Edward, Prince de Galles [c]; les Comtes de Arundel et de Northampton; Godfrey de Harcourt [d]

Bannière : La bannière du Roi Edward sert à toutes les unités. Elle peut être placée jusqu'à 3 hexagones d'où est placé initialement Edward.

Orientation : Toutes les unités commencent dans l'orientation désirée par le joueur.

Déploiement :

- Aile droite : 9 archers (n° 1 à 7, 17 et 18) et 3 unités de piquiers (n° 8 à 10) : 5410, 5309, 5209, 5108, 5008, 4908, 4809, 4709, 4610-13; Godfrey de Harcourt [d] n'importe où à Portée de Commandement de l'un de ces LB.
- Aile gauche : 9 archers et unités de piquiers (n° 5 à 7) : 4513–17, 4618–22, 4722, 4823; le Comte de Arundel n'importe où à Portée de Commandement de l'un de ces LB.
- Hommes d'Armes à pied de l'Aile Droite (5) : 4910–14; Edward, Prince de Galles [c] dans l'un de ces hexagones. *Note : utilisez le Command du Prince de Galles qui a une bande rougeâtre — par celui qui est doré.*
- Hommes d'Armes à pied de l'Aile gauche (5, n° 2 à 6) : (4917–21); le Comte de Northampton dans l'un de ces hexagones.
- Réserve : 3 unités d'archers, 2 de piquiers (n° 8 et 9) et 3 d'Hommes d'Armes à pied (n° 1 à 3) : dans un hexagone de route entre 5213 à 5119 inclus; le Roi Edward III dans l'un de ces hexagones.
- Bombardes [b] (2) : 5510 et 4613.
- Hobelars [a] (CB) (2) : Dans tout hexagone adjacent à, mais à l'extérieur du camp de chariots. Ils font partie du Command du Roi Edward, et ils commencent à cheval.

a = Selon toute probabilité, ces Hobelars étaient Gascons, et de plus des arbalétriers montés. Ils ne semble pas qu'ils aient été impliqués dans le combat.
b = consultez la note les concernant plus bas.
c = Plus connu, mais pas de son vivant, comme le Prince Noir.
d = Godfrey venait de Normandie et était considéré comme un "traître"par les Français.

Armée française

Leaders: Roi Philippe VI; Jean de Luxembourg, Roi de Bohème [c]; Charles, Comte d'Alençon [b]; Carlo Grimaldi [a], Ottone Doria

a= Carlo Grimaldi fut le fondateur de l'actuelle famille qui règne sur la principauté de Monaco. Bonne nuit, Grâce…
b = Le plus jeune des frères du roi.
c = Jean était très vieux et pratiquement aveugle. Il décida tout de même de mener ses hommes au front. Cela lui coûta la vie.

Bannières : Roi Philippe, Jean de Luxembourg, Gênois, Alençon. Placez les n'importe où sur la carte quand le Command est activé ou quand il est entièrement entré en renfort.

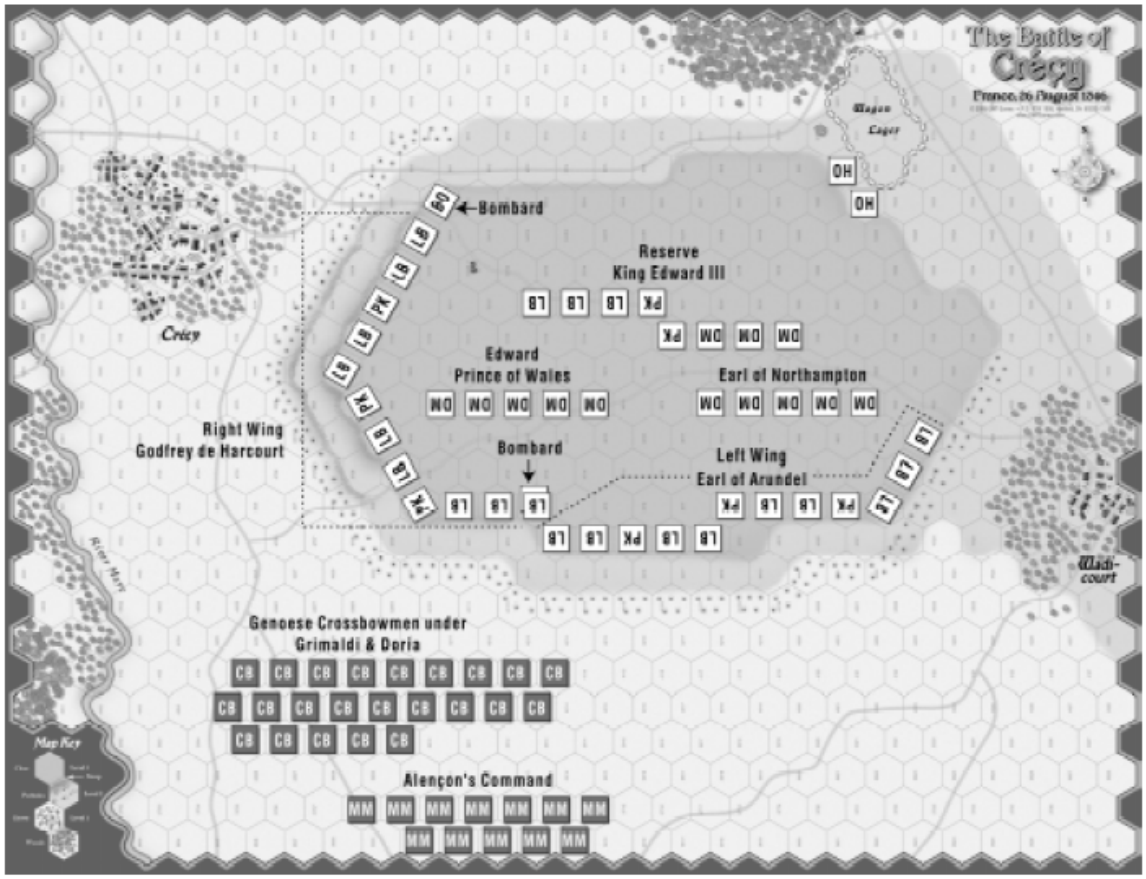
Orientation : Dans la direction désirée par le joueur.

Déploiement

- Tous les arbalétriers génois (23) : 4105-13, 4005-13, 3905-09; Grimaldi et Doria sont empilés avec n'importe quel CB de leur Command. [a]
- Command d'Alençon. Hommes d'Armes Montés (12) : 3708-14, 3610-14. Alençon est empilé avec une unité de son Command.

Les unités restantes entrent en renfort; voir plus bas.

a = Les arbalétriers génois de Grimaldi et les Hommes d'Armes Montés de Jean ont la même couleur de Command. Ce sont des Commands distincts, facilement distinguables selon le type des unités.



QUI JOUE EN PREMIER ?

Historiquement : Les Français commence la partie, en activant l'un des Commands d'arbalétriers.

Au choix : Les Français commencent toujours la partie, mais peuvent activer le Command qu'ils veulent.

RENFORTS FRANCAIS

Les Français ont deux batailles supplémentaires d'Hommes d'Armes Montés qu'il peuvent amener. En outre, le Command de Jean doit entrer avant celui du Roi Philippe.

- Command de Jean de Luxembourg [a], voir plus haut : 8 unités d'Hommes d'Armes Montés, et Jean. Ceux-ci entrent par les hexagones 3604 et 3610 inclus. Ils ne peuvent pas arriver lors de la première activation du joueur français.
- Command du Roi Philippe : 7 unités d'Hommes d'Armes Montés (n° 1 à 7) et le Roi Philippe. Ceux-ci entrent (tous) par l'hexagone de route 3609 ou 3616. Ils ne peuvent pas entrer avant que :
  1. Le Command de Jean ne soit entré.
  2. Le joueur n'obtienne un chiffre pair au dé. Si le joueur français essaye d'activer ce Command mais jette un chiffre impair, il peut transférer cette activation à un autre Command, sans jet de dé supplémentaire.

NOTE HISTORIQUE : Les Français avaient un énorme contingent de soldats et de milice urbaines locaux — ce que le jeu considèrerait comme (assez pauvrement) des piquiers. Cependant, ils étaient loin en arrière avec les bagages, et n'arrivèrent jamais à la bataille.

TERRAIN

Plusieurs éléments sont à préciser.

Clair : Normalement, cela devrait coûter 1 MP pour y entrer. Cependant, il avait énormément plu juste avant la bataille (consultez également les règles concernant les arbalètes), et le fond des vallées proches des zones marécageuses de la rivière était très boueux et difficile à traverser. De ce fait, tous les hexagones clairs au niveau un coûtent 2 MP pour y entrer, énorme désavantage pour les Français.

NOTE DE CONCEPTION : Si vous voulez équilibrer un peu plus la partie, ignorez cette règle.

Trous [Potholes] : Il semble que les Anglais, ayant joué à ce jeu contre les Ecossais pendant des années, creusèrent des trous en avant de leur ligne. Ces trous étaient difficiles à voir par des unités montées en approche, faisant trébucher beaucoup de montures qui tombaient et désarçonnaient leur cavalier. De ce fait, tout unité de MA Montés qui entre dans un hexagone de trous doit jeter le dé :

- Si le jet de dé est compris entre 0 et 2 les cavaliers sont désarçonnés. Remplacez l'unité montée par une

unité d'Hommes d'Armes Désarçonnés (ce sont toutes les mêmes, donc prenez n'importe laquelle), et son mouvement est terminé pour le tour. Elle ne peut pas attaquer en Choc lors de cette même activation, et elle ne peut plus remonter à cheval.
- Si le jet de dé est compris entre 3 et 9, l'unité reste à cheval mais dépense un MP supplémentaire. Si il ne lui en restait plus, considérez qu'il n'y a aucun effet.

Elévations : Le côté droit de la colline où les Anglais étaient déployés était assez raide, suffisamment pour que les Français ne veuillent pas attaquer par là. Les pénalités supplémentaires au mouvement et au combat figurent sur les diverses tables. Les pentes raides n'ont aucun effet sur le Tir autre que le changement d'élévation.

Routes : Les routes semblent avoir été relativement épargnées par la pluie. Les unités peuvent appliquer le coût des routes uniquement si elles n'utilisent pas la route de manière adjacente à une unité ennemie de quelque type que ce soit.

LES ARBALETRIERS GENOIS

La seule infanterie que les Français avaient à la bataille était leur grand contingent d'arbalétriers génois, considérés comme étant la fine fleur du genre en Europe (même si le Pape avait interdit leur usage). Cependant, Crécy ne fut par leur plus beau jour et de nombreux historiens français les ont étiqueté de couards, ayant retourné leur veste, et désigné comme les seuls responsables de la défaite française. Nous, tout comme la majorité des historiens, pensons que les Français ne comprirent pas du tout la situation.

Premièrement, comprenez bien que les arbalètes qui étaient utilisées à cette époque étaient entièrement construites en bois, pas en métal comme cela se fera un siècle plus tard. De ce fait, elles n'étaient pas aussi efficaces ni aussi puissantes que ces dernières, ou que les arcs longs — qui avaient une bien plus grande portée et une puissance de pénétration bien plus importante que les arbalètes en bois (environ 375 yards au maximum contre peut être 250 yards au maximum). Inversement, une attaque d'arbalètes plus courtes, plus lourdes, gagnait souvent en puissance ce qu'elle perdait en rapidité, en terme de pénétration vis à vis de l'arc long.

Pour les joueurs qui recherchent le plus d'historicité possible, nous recommandons d'utiliser les règles suivantes. Les autres, qui ne veulent pas enfoncer les Français plus qu'il ne le sont déjà, peuvent les ignorer.

La pluie : La plupart (mais pas toutes) des sources disent que les averses touchèrent plus les arbalétriers que les archers. Ces derniers, anticipant l'humidité, avaient ôté la corde de leur arc, chose qu'apparemment les Génois n'avaient pas fait pendant leur progression. Pour prendre en compte cet effet négatif, soustrayez deux (–2) au tir de tous les arbalétriers.

NOTE : Certaines sources établissent que les arbalétriers furent inutiles. Nous n'allons pas jusque là.

Boucliers : Il apparaît que les boucliers utilisés par les équipes d'arbalétriers — ils opéraient par équipes de tireurs, de tendeurs et de protecteurs/porteurs de boucliers — se trouvaient dans les bagages à l'arrière, et donc étaient indisponibles. Cela rendait les arbalétriers encore plus fragiles aux tirs des archers ennemis. Quand ils tirent contre des arbalétriers, les archers ajoutent un (+1) à leur dé de Tir.

BOMBARDES

Il est assez bien admis dans la plupart des sources que les Anglais avaient des bombardes — des canons petits, très primitifs — à Crécy (les arguments pour et contre leur présence sont également présentés dans le livre de Burne). Apparemment, ils effrayèrent les arbalétriers génois. C'est aussi, visiblement, le premier cas enregistré d'utilisation de canons sur un champ de bataille européen.

Chaque unité de bombardes ne peut tirer que deux fois dans le jeu et qu'une seule fois par activation. Cependant, une bombarde peut faire feu à n'importe quel moment, y compris au milieu d'une activation française. Utilisez un marqueur Bombarde à Fait Feu [Bombard Fired] pour indiquer le fait qu'elles ont tiré une première fois; enlevez la après le second tir.

Les bombardes tirent comme les unités de Tir à Distance, par leurs hexagones frontaux. Jetez un dé et consultez la Table de Tir des Bombardes [Bombard Fire Table]. Soustrayez au DR le nombre d'hexagones qui se trouvent entre la bombarde et la cible. Il n'y a pas d'autres DRM pour les bombardes. Ainsi, une unité adjacente n'a aucun DRM, et une unité éloignée de trois hexagones, avec deux hexagones intermédiaires, a un DRM de–2. Les bombardes ont la même LOS que les arbalètes.

Les bombardes ne peuvent pas bouger. Elles peuvent s'empiler avec un unité d'infanterie amie. Elles ne sont pas affectées par les tirs ennemis. Cependant, si elle est seule dans un hexagone et qu'une unité ennemie lui devient adjacente, ou si l'unité avec qui elle est empilée quitte cet hexagone pour quelque raison que ce soit suite au résultat d'une attaque de Choc, la bombarde est détruite.

CHEVALERIE ET AGRESSION

L'une des causes de la défaite française à Crécy, tout comme lors de plusieurs batailles dans les premières années de la guerre, fut la tendance qu'avaient les

Hommes-d'Armes Montés français — les "chevaliers" — à allier leur sens de l'honneur chevaleresque, leur tendance naturelle à attaquer, et une certaine condescendance par rapport aux compétences des Anglais, à des charges mal préparées, morcelées, et de front qui, du fait des excellentes capacités défensives des armes anglaise et de leur sens tactique, se terminaient généralement en désastre. A Crécy, divers groupes de cavalerie française chargèrent plus d'une douzaine de fois.

Pour les joueurs qui veulent le plus d'historicité possible pouvant être rassemblée dans un nombre minimal de pages de règles, nous leurs suggérons d'utiliser les règles suivantes. Ceux d'entre vous qui veulent voir ce qu'il se serait passé si les chevaliers français avaient été un peu plus intelligents peuvent les ignorer.

Chaque fois que l'un des trois leaders français d'Hommes d'Armes est activé, et que ce leader se trouve jusqu'à quatre hexagones d'une unité de combat anglaise, tous les Hommes d'Armes — quelle que soit leur condition — de son Command doivent Charger l'ennemi. Ils doivent le faire par le chemin le plus direct possible, même si cela implique de traverser des unités CB génoises (ce qu'ils peuvent faire selon 8.0). Ils ne peuvent pas changer d'orientation sauf si cela est absolument nécessaire pour atteindre le plus d'unités ennemies possibles.

Si une unité d'Hommes d'Armes français traverse un hexagone contenant une unité CB, celle-ci est immédiatement Désorganisée. Si elle est déjà Désorganisée, elle est éliminée.

LES CHARIOTS ANGLAIS

Nous parlons bien sûr des hexagones du bord Ouest de la carte (prés de la forêt de Crécy), où se trouvaient un ensemble de chariots contenant les bagages d'Edward et tous les chevaux de ses Hommes d'Armes.

Les chariots sont gardés par plusieurs centaines de hobelars, une cavalerie légère utilisée généralement sur les flancs des archers pour les protéger. Les hobelars sont considérés comme étant dans le Command du Roi Edward III, et sont activés par lui, mais ils sont toujours en statut Commandé, quelle que soit leur distance qui les sépare d'Edward.

Si une unité de combat française se trouve dans le camp à la fin d'une activation, les Anglais subissent un (1) Point de Fuite.

NOTES SUR LE DEPLOIEMENT ANGLAIS

Le déploiement de l'armée anglaise, comme le décrivent les historiens, a autant de variantes que le nombre de gens qui donnent cette information.

Pour ceux d'entre vous qui aiment consulter les sources, nous leur suggérons d'utiliser le déploiement décrit par David Nicolle, avec les archers et les piquiers intercalés dans une seule ligne, et les Hommes d'Armes quelque peu en arrière. D'autres sources affirment que les Hommes d'Armes se trouvaient au centre de deux lignes, avec les piquiers d'un côté et les archers de l'autre. Comme il l'est écrit plus haut, les hobelars peuvent ou non avoir été assignés à la garde; il est possible qu'ils étaient à pied et mélangés avec l'infanterie de piquiers. Nous pensons le contraire. Si vous aimez expérimenter cette hypothèse, allez-y.

NIVEAUX DE FUITE

Equilibre : Si vous jouez cette bataille avec toutes les règles historiques, vous allez trouver extrêmement dur de gagner avec les Français. Sinon, et bien le Roi Edward a toujours une position favorable, mais vous, joueur sagace que vous êtes, avez bien plus de recul sur la manière d'attaquer que Philip VI et ses commandants.

Aucun Point de Fuite n'est attribué pour les bombardes ou les bannières.

• Le Niveau de Fuite anglais est de 40.
• Le Niveau de Fuite français est de 50.

POITIERS

France, 19 septembre 1356

Historique

Poitiers est l'une des batailles les plus traitées dans l'histoire médiévale, mais avec pas mal de différences non pas à propos de ce qu'il s'est passé mais concernant sa raison et son déroulement.

Une nouvelle fois, nous avons les Français poursuivant une bien plus petite armée anglaise qui était en glorieuse mission de pillage, menée par Edward, le Prince de Galles, cette fois-ci dans tout le centre de la France. L'armée d'Edward tomba sur un problème juste au sud de Poitiers; derrière se trouvaient l'armée française, et devant se trouvait une rivière qui, en la traversant, aurait mis les Anglais en grand danger. De ce fait, Edward fit demi-tour pour faire face aux Français, se positionnant une fois encore sur la meilleure position possible pour ses archers et ses fantassins.

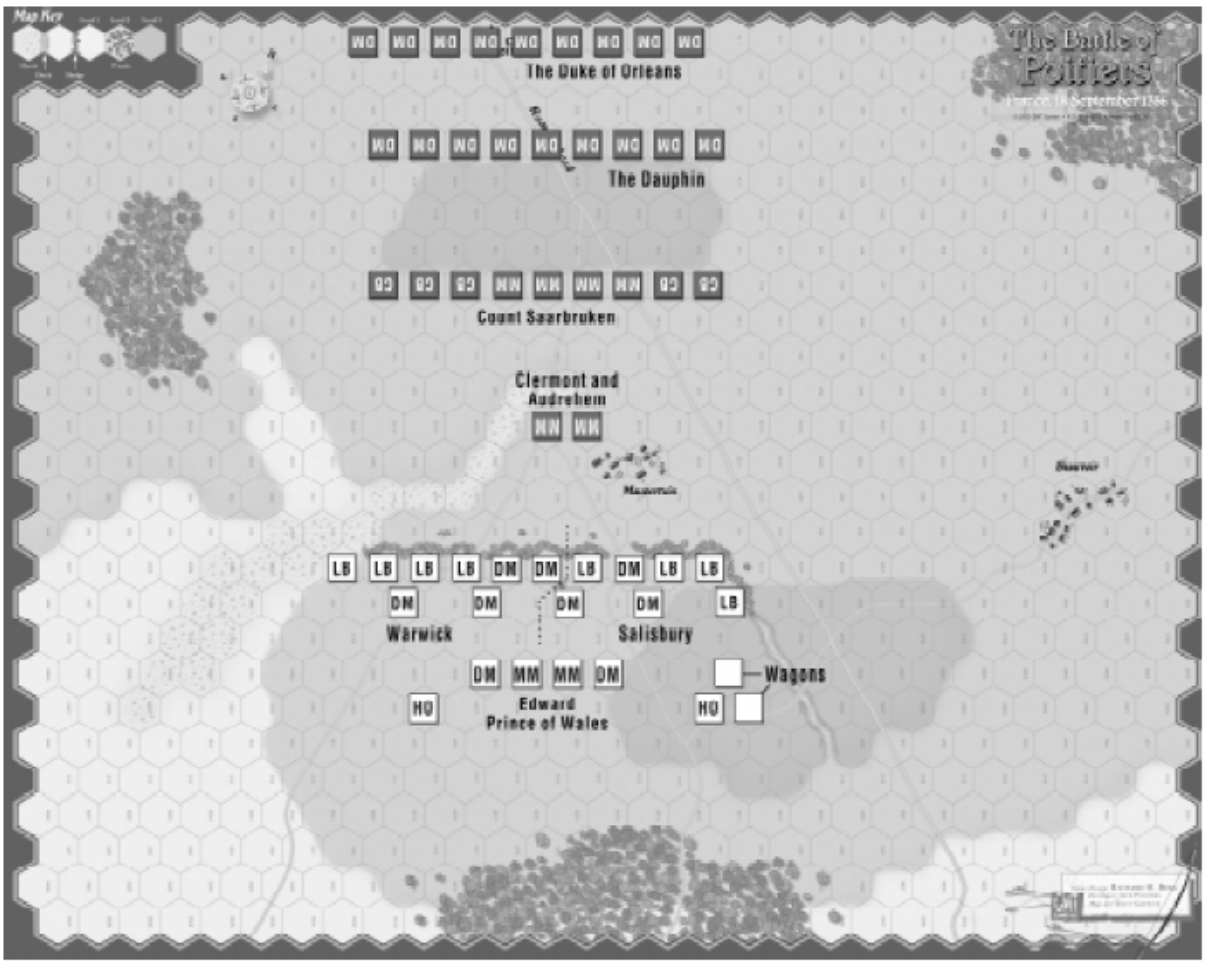
Alors que la gauche anglaise était gardée par des terres basses marécageuses, son front, au sommet d'une petite élévation, se trouvait derrière ce qui semble être une ligne de petites haies — les sources différents énormément à ce propos — à laquelle

Edward ajouta quelques fossés pour protéger son flanc droit.

A nouveau, les Français vinrent en vagues, comme vous pouvez le constater dans les règles qui suivent. Cependant cette fois-ci, ils ne chargèrent pas tête baissée la position défensive anglaise (l'avant-garde, des mercenaires germains, n'avait pas la même mentalité et dès l'instant où elle vit les Anglais elle éperonna ses chevaux et prouva, une fois encore, que quand l'honneur prend le pas sur l'intelligence, de mauvaises choses se produisent). Les Français firent mettre pied à terre leurs Hommes d'Armes (la plupart), allant jusqu'à ôter leur armure pour les aider à marcher. Malheureusement, ils descendirent de cheval assez loin de la ligne anglaise, ce qui, plus le manque de chaussures adéquates, fit que la plupart des Français 'à pied" fut plutôt inconfortable et pas bien encline à accomplir sa tâche.

Le résultat fut pratiquement celui de Crécy, bien que Poitiers fut une bataille bien plus serrée en terme de résultat final, où l'issue dépendit en grande partie de l'initiative du Capitale de Buch, qui commandait un groupe de chevaliers montés anglais, et qui contourna la gauche française alors qu'elle combattait au niveau des haies, surprenant l'ennemi dans le dos.

Deux batailles importantes en dix ans ont montré aux Français la quasi impossibilité de briser une position défensive tenue par d'excellents fantassins soutenus eux-mêmes par des tirs de projectiles. 60 ans plus tard, à Azincourt, ils n'avaient toujours pas compris la leçon.



DEPLOIEMENTS INITIAUX

Armée anglaise

Leaders : Edward, Prince de Galles; Comtes de Warwick et de Salisbury; Capitale de Buch.

Bannière : La bannière du Prince Edward sert à toutes les unités. Placée en 3012 [d].

Orientation : Toutes les unités commencent orientées comme le veut le joueur anglais.

Déploiement :

- Archers (8): ceux de Salisbury (n° 2 à 5) en 2511, 2512, 2514 et 2611, ceux de Warwick (n° 13 à 16) en 2517, 2518, 2519, 2520.
- Hommes d'Armes à pied (9): 2515, 2516, 2617, 2619 (n° 2 à 5 de Warwick) avec Warwick (2617) [a]; 2513, 2613, 2615 (n° 2 à 4 de Salisbury) avec

Salisbury (2613) [a]; 2814, 2817 (ces deux étant dans le Command d'Edward, n° 3 et 4)
- Hommes d'Armes Montés (2, n° 1 et 2) 2815, 2816; Edward, Prince de Galles (2815).
- Hobelars (montés) [c] (2); 2911, 2918.
- Capitale de Buch [b] en 2911.
- Chariots (2) : 2811, 2910.

a = L'aile gauche de Warwick était aussi commandée par le Comte d'Oxford; la droite de Salisbury par le Comte de Suffolk. En ce qui concerne le jeu, nous les avons intégrés tous les deux dans chaque aile.
b = Jean de Greilly, un des Gascons de l'armée anglaise. Il n'a aucun "Command"; consultez les règles le concernant, plus bas.
c = Les Hobelars font partie du Command du prince Edward.
d = Cette bannière fonctionne pour toutes les unités de l'armée anglaise.

NOTE HISTORIQUE : Il y a pas mal de désaccords concernant la manière exacte dont l'infanterie anglaise était déployée, surtout pour savoir si les archers formaient à eux seuls les ailes des Hommes d'Armes à pied qui se trouvaient au centre, ou s'ils étaient placés parmi l'infanterie lourde, comme nous l'avons fait. Tout semble dépendre de la définition que l'on donne à un unique mot écrit par Froissart : "herce" utilisé pour décrire la manière dont les armées anglaises déployaient leur infanterie. Nous avons opté, à Poitiers, pour l'interprétation "en hérisson". Nous précisons toute fois que dans la majorité des batailles les Anglais tendaient à placer leurs archers sur les ailes.

Déploiement français

Leaders : Roi Jean II, Charles, Duc de Normandie, le Duc d'Orleans, le Comte Saarbruken.

Bannières : Les Français ont une bannière pour chacune des quatre Batailles qu'ils possèdent : celle de Saarbruken, celle du Dauphin, celle du Duc d'Orleans, et celle du Roi Jean. Les bannières françaises sont placées de manière permanente quand et où le désire le joueur français, excepté qu'aucune bannière ne peut se trouver à moins de cinq hexagones (quatre hexagones intermédiaires) de tout hexagone dans lequel est initialement déployée une unité de combat anglaise. Les unités de Clermont et de Audrehem utilisent la bannière de la première Bataille (Saarbruken). Les bannières sont placées quand leur Bataille est activée; Si aucune bannière n'a été placée, les unités qui subissent un résultat Retiré sont, à la place, éliminées.

Orientation : Toutes les unités commencent orientées comme le veut le joueur français.

Déploiement :
- L'avant-garde : Les Hommes d'Armes Montés [a] de Clermont (2114) et de Audrehem (2115).
- Première Bataille : 4 unités d'Hommes d'Armes Montés germains (n° 4 à 7) en 1713-16 et 5 arbalétriers génois (n° 1 à 5) en 1711-12, 1717-19; Saarbruken dans n'importe quel hexagone [a].
- Deuxième Bataille : 9 unités d'Hommes d'Armes à pied [b] (1311 à 19), Charles, Duc de Normandie (le Dauphin) dans n'importe quel hexagone.
- Troisième Bataille : 9 unités d'Hommes d'Armes à pied (1012 à 20), le Duc d'Orleans dans n'importe quel hexagone [c].

a = Il semble que les Maréchaux Clermont et Audrehem commandaient toute la première Bataille. Néanmoins, tous les deux ouvrirent les hostilités en chargeant la ligne anglaise avec leurs Hommes d'Armes français. Le reste de la première Bataille, consistant en arbalétriers et chevaliers montés germains — les sources ne tombent pas d'accord sur ce qu'étaient exactement ces unités — était sous le commandement de plusieurs comtes germains, dont Saarbruken est notre représentant.
b = Certains historiens affirment que les Français, convaincus que la raison pour laquelle ils avaient perdu à Crécy était qu'ils avaient combattu à cheval, décidèrent pour la plupart de mettre pied à terre lors de cette bataille. Pour aider les chevaliers lourdement équipés, ils enlevèrent les points de leurs chausses et raccourcirent leurs lances. Il ne leur est jamais venu à l'esprit que descendre de cheval était une tactique défensive, et que de ce fait, en attaque, ils devaient marcher sur un mile et demi en armure pour enfin atteindre les anglais. La réalité est que les Français avaient combattu à pied pendant des années; ils savaient pourquoi ils le faisaient et une telle tactique ne leur était pas inconnue. La seule difficulté à leur adaptation à une telle posture était de convaincre leur noblesse exacerbée qu'il était socialement acceptable de marcher comme des paysans.
c = Le plus jeune frère du Duc de Normandie, qui n'avait même pas 21 ans. Consultez les règles spéciales de cette bataille.

QUI JOUE EN PREMIER ?

Historiquement : Les Français commencent la partie en activant les Hommes d'Armes Montés de Clermont et de Audrehem, en leur ordonnant de charger.

Aux choix : Les Français joue toujours en premier, mais peuvent activer qui ils veulent.

RENFORTS FRANCAIS

La quatrième, et la plus grande, Bataille comprenant douze (12) unités d'Hommes d'Armes Montés sous le commandement du Roi Jean II, se trouvait quelque peu en arrière, hors de contact avec les premières Batailles. Cette Bataille peut être amenée à n'importe quel moment où le joueur français active Jean — avec ou sans jet de dé. Les unités peuvent entrer par n'importe quels hexagones compris entre 1008 et 1020 inclus.

TERRAIN

Plusieurs éléments sont à préciser.

Clair : Et bien, disons qu'il y a Clair et plusieurs

sortes de Clair. La plupart de ce que montre la carte comme hexagones Clairs, surtout la zone de Maupertuis, était constituée de buissons écrasés, de vignes, et d'un assortiment d'autres végétaux qui rendaient le mouvement militaire, sinon difficile, au moins "plus lent".

La haie : Cet élément est l'un des facteurs sujets à désaccords. Nous devons prendre position, et c'est donc notre interprétation. Cette ligne de buissons épineux, difficiles à pénétrer, s'avéra être une formidable barrière dans la première heure de la bataille, et son effet est mentionné dans plusieurs sources de la "période". Puis elle n'est plus jamais mentionnée (dans les heures suivantes de la bataille), comme si les unités qui avaient finalement réussi à la traverser l'avaient piétinée, ce qui est probable. La règle, de ce fait, est qu'une fois qu'une unité a traversé la haie, celle-ci ne représente plus de barrière (elle disparaît). Il y a quelques pions à placer le long de ces hexagones pour cela. Et non, il n'y a pas de haie entre 2414 et 2513 (tout pour aider les Français).

Le fossé : Fait creusé par le Prince Edward pour protéger son flanc droit. Il est renforcé par ses chariots, tout juste revenus de leur brève tentative de retraiter derrière la rivière Moisson, au Sud.

Routes : La Route Romaine était vraisemblablement une route pavée, comme l'étaient toutes les routes romaines. Les autres sont les habituelles pistes/routes de terre.

Maupertuis : Aujourd'hui une grand ferme, il semble qu'au XIVème siècle c'était plus un petit village. Donc nous le considérons comme un village.

LA BATAILLE DU DUC D'ORLEANS

Jeune et inexpérimenté, le Duc d'Orléans, voyant les soldats des deux Batailles situées devant lui s'enfuir vers l'arrière, ordonna à ses hommes de quitter le champ de bataille. Les joueurs qui veulent le plus d'historicité possible devraient utiliser la règle suivante.

Chaque fois que le joueur français active Orléans — avec ou sans jet de dé — il vérifie si sa Bataille se retire. Totalisez les Points de Fuite français et jetez le dé. Si le total est supérieur ou égal à 25, la Bataille d'Orléans, et toutes ses unités, sont immédiatement retirés du jeu. Si ils s'en vont, ils ne comptent pas dans le Niveau de Fuite.

CLERMONT ET AUDREHEM

Les deux unités d'Hommes d'Armes Montés, de Clermont et de Audrehem, sont considérées comme un Command (séparé). Il n'y a pas de leader en soit, mais elles sont toutes les deux Commandées.

CAPITALE de BUCH

Ce "Général" gascon est représenté ici non pas parce que c'était un leader important, mais à cause de sa position dans le déroulement de la bataille. Il fut le Capitale qui prit un petit groupe d'hommes vers la fin de la bataille, qui contourna la colline sur la droite anglaise, et qui attaqua sur le flanc la Bataille de Jean, l'obligeant à quitter le champ de bataille pour mettre fin à l'affrontement.

De ce fait, le joueur anglais peut considérer le Capitale de Buch comme un leader pour toutes les unités qui se trouvent dans sa portée (limitée) pour tout ce qui peut le concerner.

CHEVALERIE ET AGRESSION

L'une des causes de la défaite française à Crécy, tout comme lors de plusieurs batailles dans les premières années de la guerre, fut la tendance qu'avaient les Hommes-d'Armes Montés français — les "chevaliers" — à allier leur sens de l'honneur chevaleresque, leur tendance naturelle à attaquer, et une certaine condescendance par rapport aux compétences des Anglais, à des charges mal préparées, morcelées, et de front qui, du fait des excellentes capacités défensives des armes anglaise et de leur sens tactique, se terminaient généralement en désastre

Pour les joueurs qui veulent le plus d'historicité possible pouvant être rassemblée dans un nombre minimal de pages de règles, nous leurs suggérons d'utiliser les règles suivantes. Ceux d'entre vous qui veulent voir ce qu'il se serait passé si les chevaliers français avaient été un peu plus intelligents peuvent les ignorer.

Chaque fois qu'un Command français contenant des Hommes d'Armes Montés est activé, et que son leader se trouve jusqu'à quatre hexagones d'une unité de combat anglaise, tous les Hommes d'Armes — quelle que soit leur condition — de son Command doivent Charger l'ennemi. Ils doivent le faire par le chemin le plus direct possible, même si cela implique de traverser des unités CB génoises (ce qu'ils peuvent faire selon 8.0). Ils ne peuvent pas changer d'orientation sauf si cela est absolument nécessaire pour atteindre le plus d'unités ennemies possibles.

Si une unité d'Hommes d'Armes français traverse un hexagone contenant une unité CB, celle-ci est immédiatement Désorganisée. Si elle est déjà Désorganisée, elle est éliminée.

HOMMES D'ARMES FRANCAIS

Les Hommes d'Armes Montés français, sauf les unités de Clermont et de Audrehem, peuvent mettre pied à terre et se battre ainsi, si le joueur le décide. Des pions sont fournis pour indiquer leur statut.

Mur de Boucliers : Les Hommes d'Armes à pied français ne peuvent pas constituer de Mur de Boucliers.

ARBALETRIERS
Les arbalétriers ne peuvent pas être ralliés. De ce fait, traitez tout résultat Retiré comme un résultat Eliminé.

LES CHARIOTS ANGLAIS
Les chariots sont considérés comme faisant partie du Command du Prince Edward. Cependant, si il active un chariot pour le déplacer, il ne peut pas déplacer d'unités de combat de son Command. Si une unité de combat française termine son mouvement de manière adjacente à un chariot anglais qui ne se trouve pas de l'autre côté d'un côté d'hexagone de fossé, et non adjacent à une unité de combat anglaise, ce chariot est enlevé.

NIVEAUX DE FUITE
Equilibre : Les Français se battirent mieux à Poitiers qu'à Crécy mais le déploiement, le terrain et le manque de coordination française rendent encore la partie difficile à gagner pour le joueur français.

Chaque chariot perdu ajoute deux (2) aux Points de Fuite anglais. Aucun Points de Fuite n'est attribué pour la prise de bannières.

• Le Niveau de Fuite anglais est de 30.
• Le Niveau de Fuite français est de 45.

Nájera
Castille (Espagne); 3 avril 1367

Historique
Cette bataille, la plus grande du jeu, nous permet de voir ce qu'il se passa entre une armée tout à fait standard de l'Europe de l'Ouest et un système tactique bien différent, essentiellement venu de l'Est, qui était lourdement dépendant de la cavalerie.

Edward, Prince de Galles, cherche à augmenter le revenu de son duché d'Aquitaine en étendant son territoire par delà les Pyrénées. Il rassemble une grande armée pour l'époque, quelques Hommes d'Armes anglais, beaucoup d'archers, et un solide assortiment de mercenaires issus des bandes de brigands que l'on appelle les Compagnies Libres, y compris la Grande Compagnie. Face à lui se dresse le pouvoir politique de l'usurpateur Roi Henri de Trastàmore, régent inepte et déclinant de la Castille.

Henri se déploya dans l'attente de la venue d'Edward par la route de l'Est. Mais le Prince, au lieu de cela, marcha derrière des collines situées à sa droite et émergea directement sur le flanc gauche d'Henri. L'armée d'Henri, rassemblée et entraînée pour combattre la cavalerie légère des armées maures, n'était pas préparée face aux armes combinées plus lourdes, mais toujours manœuvrables, d'Edward. Et la majorité de la cavalerie légère castillane, les Genitors, n'étaient pas à portée de tir des cavaleries, disons, des tribus des steppes ou des Mamelouks. Bien qu'ils était très bon dans ce qu'ils faisaient, ce qu'ils firent ne fut pas ce dont avaient besoin les castillans pour résister à Edward.

Les archers d'Edward firent rapidement des dégâts dans la plupart des Genitors, pendant qu'Henri tentait furieusement de faire pivoter son armée en position. Son infanterie était pour la plus grande partie pauvre, et la plupart d'entre elle se noya en essayant de fuir par la rivière.

Bien que Nájera fut l'une des plus grandes victoires du Prince — alors qu'elle ne fut pas d'une grande importance stratégique ou politique — elle aurait pu tourner autrement si l'armée d'Henri avait été en position, et si tous les commandants du Prince n'avaient pas été aussi «inspirés». Mais cela démontra qu'une progression d'armes lourdes combinées — Hommes d'Armes montés et à pied, soutenus par des archers bien placés — était bien plus qu'une rencontre pour des armées qui avaient combattu des Batailles de cavalerie légère et rapide pendant des siècles.

Le temps de jeu fut d'environ trois heures pour les joueurs de test.

DEPLOIEMENTS INITIAUX
Armée d'Henri le Bâtard [a] de Trastàmora, Roi de Castille

NOTE DE CONCEPTION : C'est la plus grande armée de ce jeu; pas la meilleure cependant.

NOTE HISTORIQUE : L'armée castillane est déployée dans l'attente d'une armée anglaise venant de Navarette par la route. Henri choisit de ne pas utiliser la rivière Najarilla comme ligne de défense car cela aurait obligé sa cavalerie à agir de manière défensive, chose à laquelle ils n'étaient pas bons... comme vous le verrez. Au lieu de cela, il se servit de la Talde, une rivière plus petite (en fait un grand cours d'eau) comme défense naturelle, ce qui aurait été une bonne position si Edward était arrivé par la route. Le Prince Edward, comme vous le verrez dans le déploiement anglais, avait un autre plan.

Leaders : Roi Henri; Bertrand du Guesclin [c]; Don Tello; Alfonso Comte de Denia; Gomez Carillo [d].

Bannière : Bannière du royaume de Castille. Placez la dans tout hexagone de Najera.

Orientation : Toutes les unités commencent orientées au Nord Est (en direction du coin inférieur droit de la carte).

Déploiement :

- L'avant-garde : 3 unités françaises d'Hommes d'Armes à pied; 1 unité castillane d'Hommes d'Armes Montés : Du Guesclin. 2513, 2314, 2115, 1916. 2 unités d'arbalétriers : 2613, 1817. 2 frondeurs: 2217, 2416 [e]. *Note : Nous avons inclus la version montée des 3 unités françaises au cas où le joueur voudrait les remettre à cheval.*
- Seconde ligne, Aile Gauche : 4 unités castillanes d'Hommes d'Armes Montés, 8 Genitors [b], Don Tello: 2809-10, 2708-10, 2609-11, 2509-11, 2410. 2 unités d'arbalétriers : 2909, 2412.
- Seconde ligne, Centre : 4 unités castillanes d'Hommes d'Armes Montés, 8 Genitors [b], le Roi Henri : 2212, 2110-12, 2011-13, 1911-13, 1812-13. 2 unités d'arbalétriers : 2311, 1814.
- Seconde ligne, Aile Droite : 4 unités castillanes d'Hommes d'Armes Montés, 8 Genitors [b], Alfonso, Comte de Denia: 1715, 1614-16, 1514-16, 1415-17, 1315-16. 2 unités d'arbalétriers: 1815, 1317.
- Arrière : 30 unités de piquiers, 6 unités d'arbalétriers; Gomez Carillo : En lignes droites, 1312-2407, 1212-2306, 1211-2305.

a = Le fils illégitime d'Alfonso XI Roi de Castille et de sa maîtresse, Leonora de Guzman (deux personnages clés du grand opéra français de Donizetti, "La Favorite"). Henri s'était emparé du royaume de son frère, l'héritier légitime et dédaigneusement dénommé Pedro le Cruel, qu'il avait récemment déposé.

b = Le Genitor est la version anglaise du mot espagnol/maure désignant la cavalerie légère espagnole de l'époque. Créée d'après son homologue maure, qu'ils avaient affrontés pendant des siècles, les Genitors espagnols étaient bien mieux armés, mais se battaient toujours essentiellement selon des tactiques d'harassement et de dispersion, utilisant leurs javelots en les lançant au galop ou, lors des rares fois où ils combattaient au corps à corps, comme des lances.

c = Le commandant des Compagnies Libres françaises. Il emmena avec lui d'excellents Hommes d'Armes français, y compris quelques nobles qui étaient à Poitiers (ex : Audrehem).

d = En fait, Gomez était avec le Comte de Denia dans la seconde ligne. Cependant, aucune de nos sources ne précise qui commandait la masse d'infanterie espagnole située à l'arrière — probablement qu'aucun d'entre eux ne voulait être associé avec une telle populace — et comme nous avions besoin de quelqu'un, son nom était disponible.

e = Les armées espagnoles utilisent encore des frondeurs, qui n'ont pas beaucoup changé depuis leur apogée à l'époque romaine. Bien qu'ils pouvaient être efficaces pour lancer une grêle de cailloux et de pierres, ils n'avaient pas d'autres compétences et se dispersaient au loin au premier signe de combat rapproché. La présence de frondeurs à Najera est mentionnée; le nombre est inconnu. Ils n'eurent aucun impact sur l'issue de la bataille.

Armée d'Edward, Prince de Galles

NOTE HISTORIQUE : Comme vous pouvez le constater parmi les unités disponibles, c'est plus une armée "française" — plus exactement gasconne avec quelques bretons — qu'anglaise. Edward rassembla une grand force, dont beaucoup venaient des Compagnies Libres. Il dû finalement renvoyer beaucoup de ces dernières car il ne pouvait plus (leur promettre de) les payer. L'entreprise toute entière le ruinera.

Leaders : Edward, Prince de Galles; John Chandos; le Capitale de Buch; Thomas Percy; James, Roi de Majorque.

Bannières : La Croix de St. Georges. Elle est placée sur la carte pendant l'activation où la Première Vague (seconde ligne) entre. Elle peut être placée dans tout hexagone par lequel les renforts anglais peuvent entrer. Toute unité anglaise obligée de se Retirer avant que la bannière ne soit placée est, à la place, éliminée.

Déploiement

Aucune unité ne commence sur la carte.

Renforts de l'armée du Prince Edward

Les Anglais entrent en trois vagues, par les hexagones indiqués ci-dessous.

L'avant-garde anglaise :

- 6 unités anglaises d'Hommes d'Armes à pied, 4 unités d'archers, Sir John Chandos [b]

L'avant-garde en deux lignes : la première ligne contient trois DM, flanqués de chaque côté par deux LB. La seconde ligne contient les 3 autres DM.

La Première Vague

Elle consiste en la seconde ligne anglaise, en 3 parties:

- L'Aile Droite : 5 unités gasconnes d'Hommes d'Armes à pied, 4 unités d'archers, le Capitale de Buch
- Au centre : 5 unités d'Hommes d'Armes à pied [c]; 4 unités d'archers; Prince Edward
- L'Aile Gauche : 5 unités d'Hommes d'Armes à pied [d], 4 unités d'archers (n° 1 à 4), Thomas Percy

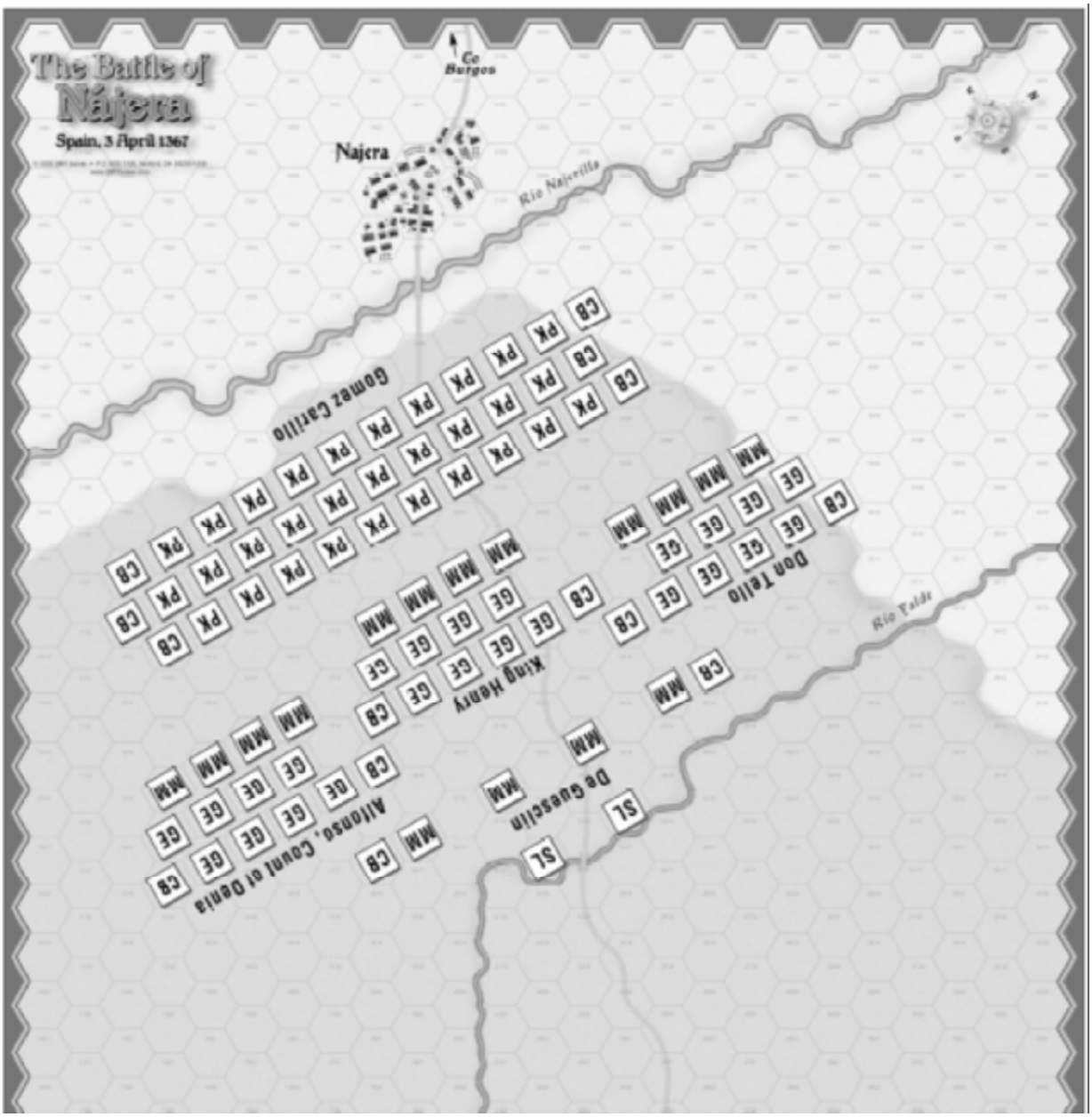
Quand la Première Vague entre, elle doit le faire avec chaque partie positionnée entre elles (Aile Gauche – Centre – Aile Droite) comme indiqué.

La Seconde Vague

- C'est l'arrière de l'armée : 5 unités d'Hommes d'Armes montés (n° 2 à 6); 2 unités d'archers, 2 unités d'arbalétriers; James, Roi de Majorque.

Toutes les unités entrent par les hexagones du bord Nord est de la carte, entre 3404 et 3413 inclus.

Le coût en MP pour l'hexagone d'entrée est augmenté de +1 pour chaque unité qui y est entrée lors de cette même Vague.



Activation historique : Une Vague anglaise peut entrer sous n'importe quelle forme d'activation que les règles de base permettent, y compris une Saisie de Continuité. Pour cela, la Première Vague utilise le potentiel du Prince Edward pour faire entrer les trois parties de la Vague.

Activation équilibrée : Chaque Vague entre lors de toute activation gratuite (pas de jet de dé requis) anglaise. Une fois qu'elles sont entrées, les unités de chaque Vague sont activées selon les règles standards.

a = Les contingents venant de Castille et d'Aragon étaient des troupes dissidentes qui combattaient le régime de Henri, dont beaucoup étaient fournis par Pedro le Cruel, avec qui le Prince Edward avait passé certains accords diplomatiques.

b = Le commandant officiel de l'avant-garde était John de Gaunt, Duc de Lancaster. Cependant, sa jeunesse et son inexpérience firent que le commandement réel fut dans les mains de Chandos.

c = Ces Hommes d'Armes viennent de la Grande Compagnie, de Castille et d'Aragon

d = Gascons

NOTE HISTORIQUE : Comment les Anglais surgirent-ils sur le flanc des Castillans aussi

facilement? Il y a une série de crêtes au nord de la route qui cacha aisément le mouvement de flanc d'Edward jusqu'à ce qu'il déboucha sur Henri, qui était convaincu que les Anglais viendraient par la route.

QUI JOUE EN PREMIER ?

Les Anglais commencent la partie. Ils activent l'avant-garde puis le jeu passe automatiquement aux Castillans, moment auquel les règles normales d'activation s'appliquent.

TERRAIN

Le champ de bataille était un terrain nu et relativement plat. Le seul élément de terrain important est la rivière Najarilla. Celle-ci n'est pas traversable au sens militaire (sauf par le pont), du moins pendant une bataille, et il n'y a aucune raison pour le faire pendant la partie. Néanmoins, comme vous le verrez dans les règles de Retrait/Retraite ci-dessous, elle a un impact majeur sur la destruction de l'armée castillane.

GENITORS

La cavalerie légère espagnole, les Genitors, n'était pas vraiment adaptée aux combats d'Europe occidentale du 14ème siècle. Armés de javelots, ils ont quelques capacités et inconvénients inhabituels.

Tir : Les Genitors, comme il l'est écrit en 9.0, peuvent tirer des projectiles pendant leur mouvement. En faisant cela, ils ignorent l'obligation de s'arrêter dans une ZOC ennemie. Ils paient par contre un MP supplémentaire pour la quitter. Cette capacité n'est disponible que si ils tirent pendant leur déplacement.

Comme les Genitors ne portaient que deux javelots (qu'ils utilisaient avec une précision assez mortelle), ils ne peuvent tirer qu'une seule fois (quel que soit le moment où ils le font), après quoi ils n'ont plus de projectiles (placez un marqueur adéquat sur l'unité). Tout Genitor peut être réarmé quand il est activé (une nouvelle fois), tant qu'il se trouve à au moins trois hexagones d'une unité ennemie et qu'il ne bouge pas de toute l'activation.

Choc : Les Genitors ne Chargent pas. Ils peuvent attaquer en Choc en utilisant les règles standards, mais ils ne peuvent devenir adjacents à une unité ennemie pour l'attaquer que si ils réussissent un jet de Refus de Charge. Utilisez les scores suivants juste avant de pénétrer dans un hexagone ainsi adjacent :

- Si le DR est compris entre 0 et 2, l'unité attaquante réussit à s'approcher et peut attaquer en Choc.
- Si le DR est compris entre 3 et 9, ils ne peuvent pas devenir adjacents à l'unité cible ennemie; ils stoppent dans l'hexagone où ils étaient quand le dé a été jeté.

Les Genitors ne peuvent pas tirer et attaquer en Choc lors de la même activation, et des Genitors sans projectiles ne peuvent pas attaquer en Choc. De plus, si ils sont attaqués dans ce statut, l'attaquant bénéficie d'un DRM de +2.

Les Genitors n'exercent pas de Zone de Contrôle.

MONTES OU A PIED ?

Les Hommes d'Armes espagnols n'avaient (littéralement) jamais entendu parler des évolutions tactiques qui avaient eu lieu en France et en Angleterre durant les 50 années précédentes. Ils n'avaient jamais, même à pied, jugé utile de le faire — compte tenu des implications sociales — contrairement à leurs homologues français.

Cependant la ligne de réserve d'Edward, comme vous le remarquerez, est montée, ce qui est un statut inhabituel pour les armées anglaise de cette époque. D'une part, l'armée anglaise n'est pas ici dans un mode défensif, et d'autre part Edward prévoyait de les utiliser pour poursuivre et détruire les fuyards ennemis (ce qu'ils firent).

Le joueur anglais a un choix à faire. Bien que sa réserve doit entrer en jeu montée, il peut lui faire mettre pied à terre (toute en même temps, pas qu'une partie) si il le désire. Cela prend une action entière, et aucun mouvement n'est autorisé. Echangez simplement une unité montée contre une unité à pied. Une fois à pied, ils ne peuvent plus remonter en selle.

MUR DE BOUCLIERS

Les piquiers castillans ne peuvent pas former de Murs de Boucliers.

RETRAIT ET RETRAITE DES CASTILIANS

Vous noterez que la bannière des Castillans, autour de laquelle ils se rallient quand ils sont Retirés, se trouve dans le village de Najera. Cela signifie que toute unité qui se Retire doit avoir traversé la Najarilla pour y arriver.

Toute unité castillane (sauf celles de l'armée anglaise) qui subit un résultat Retiré peut se Retirer à la bannière castillane uniquement si elle peut tracer une ligne d'hexagones, de n'importe quelle longueur, à travers le pont qui ne soient occupés/interrompus par aucune unité de combat ennemie (d'un quelconque camp) ou qui ne soient pas dans une ZOC ennemie. Si elle ne peut tracer une telle ligne, elle est éliminée (noyée en tentant de fuir à la nage, un destin que beaucoup, beaucoup de Castillans subirent).

DEPLOIEMENTS ALTERNATIFS

Pour une partie équilibrée, et un scénario modifié, les joueurs peuvent jouer la bataille en utilisant l'un des deux déploiements alternatifs, qui tous aident les Castillans.

Entrée anglaise par la route

Cela suppose qu'Edward fit exactement ce qu'Henri voulait qu'il fasse, marcher sur son armée depuis Navarette en passant uniquement par la route. Dans ce cas, le déploiement anglais est à appliquer (les Castillans ne changent pas de place). Pour les unités de chaque Command, consultez le déploiement standard.

- L'avant-garde anglaise : Tout hexagone se terminant par -21, entre 2321 et 3221 inclus.
- Seconde Ligne, Aile Droite : Tout hexagone se terminant par -24, entre 2024 et 2424 inclus, et tout hexagone se terminant par -25, entre 2125 à 2415.
- Seconde Ligne, Centre : Tout hexagone se terminant par -24, entre 2624 et 3024 inclus, et tout hexagone se terminant par -25, entre 2625 et 2915.
- Seconde Ligne, Aile Gauche : Tout hexagone se terminant par -24, entre 3224 et 3624 inclus, et tout hexagone se terminant par -25, entre 3225 et 3515.
- Ligne Arrière : Dans les hexagones du bord Sud Est de la carte, entre 2327 et 3127 inclus.

Réorientation castillane

Cela suppose qu'Henry repéra l'approche d'Edward sur son flanc gauche et qu'il redéploya son armée dans cette direction. Les Anglais se déploient/entrent comme dans la situation standard. L'armée castillane peut se déployer comme elle le veut, avec les limites suivantes :

- Toutes les unités doivent être au Sud de la Najarilla.
- Aucune unité ne peut se trouver au Nord/Nord Est de la ligne 27 (mais elles peuvent se déployer sur cette ligne).
- Aucune unité ne peut se déployer dans un hexagone se terminant pas un nombre supérieur à 18.

L'armée castillane peut changer ses ligne par rapport aux lignes historiques, mais tous les Commands restent les mêmes.

NIVEAUX DE FUITE

Equilibre : Historiquement, ce fut une victoire anglaise éclatante. Avec les déploiements et la situation historiques, nous pensons que les Anglais gagnerons haut la main. Utiliser les déploiements alternatifs augmente les chances des Castillans.

Les frondeurs qui subissent un résultat négatif sont automatiquement éliminés. Cependant, ils ne coûtent qu'un seul (1) Point de Fuite quand ils sont ainsi détruits.

- Le Niveau de Fuite anglais est de 45.
- Le Niveau de Fuite castillan est de 60.

SOURCES

Armstrong, Peter, *Stirling Bridge & Falkirk 1297-98*
Armstrong, Peter, *Bannockburn 1314*
Bradbury, Jim, *The Medieval Archer*
Burne, Alfred H., *The Crécy War*
Delbruk, Hans, *History of the Art of War, Vol III*
DeVries, Kelly, *Infantry Warfare in the Early Fourteenth Century*
Gravett, Christopher, *English Medieval Knight 1200-1300*
Gunn, Robert M., *"The Battle of Falkirk (1298)"* (www.scotwebshops.com/history/features/falkirk)
Heath, Ian, *Armies of the Middle Ages, Vol I*
Nicolle, David, *Medieval Warfare Source Book, Vol I*
Nicolle, David, *Crecy 1346*
Norman, A.V.B., et Pottinger, Don, *English Weapons & Warfare, 449-1660*
Oman, Sir Charles, *A History of The Art of War in the Middle Ages, Vol. Two*
Payne-Gallwey, Ralph, *The Book of the Crossbow*
Rogers, Clifford J., *Medieval Warfare*
Rothero, Christopher, *The Armies of Crécy and Poitiers*
Seymour,William, *Battles in Britain, 1066-1746*
Sumption, Jonathon, *The Hundred Years War I*
Verbruggen, J.F. and Kelly DeVries (éditeur),*The Battle of the Golden Spurs (Courtrai, 11 July 1302): A Contribution to the History of Flanders' War of Liberation, 1297-1305* (Warfare in History)

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

© 2005 GMT Games, LLC