

ADG-Renaissance

L'Art de la Guerre V4 par Hervé Caille

Supplément non-officiel par Simon
LeRay-Meyer

Avril 2024,
traduction française de Décembre 2025
par Bruno Dejoux



Title: Rocroi, el ultimo Tercio

Artist: Augusto Ferrer-Dalmau

Date: 2011

Source:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rocroi,_el_%C3%BAltimo_tercio,_por_Augusto_Ferrer-Dalmau.jpg

Remerciements

Ceci est un supplément non officiel qu’Hervé m’a autorisé à publier via internet pendant qu’il développe la version officielle. Ce supplément est élaboré à partir des études d’Hervé trouvées sur le forum d’ADG et d’autres projets de « Chris6 » et Thierry. Mes remerciements à Bruno Dejoux pour son travail sur les listes.

Merci à Hervé pour m’avoir autorisé à développer cette règle, L’Art de la Guerre, qui nous a apporté aux membres de mon club et à moi-même, beaucoup de plaisir, l’occasion de rencontrer beaucoup d’amis de par le Monde et de dépenser beaucoup d’argent dans de nouvelles figurines *

Un grand merci à vous Pavel et au club de wargamer de Prague pour avoir partagé les photos de votre superbe jeu.

Merci à tous les joueurs du Central London Wargames Club qui ont aidé à développer et à tester ce supplément. Un grand merci à Andy Finkel, « Général-détecteur de bugs », dont l’aide et le redouté stylo rouge ont été essentiels dans le développement et la clarification des règles !

Notes du rédacteur

L’idée d’écrire ce supplément est venue d’une étude d’Hervé trouvée sur le forum d’ADLG. L’arrivée d’ADG dans mon club a relancé l’intérêt pour le jeu Antique-Médiéval. Les mécanismes d’ADG offraient un jeu concis, rapide et efficace et m’ont amené à me demander : « pourraient-ils être adaptés à la période Renaissance ?

Un de mes principaux objectifs dans l’écriture du supplément ADG-R a été d’introduire le moins de changements possibles au cœur de la mécanique d’ADG pour permettre de jouer dans la période Renaissance.

Essayer d’étendre les règles ADG à la période Renaissance mène à un défi clef : comment représenter les formations de piétons telles que le Pike & Shot ou l’emblématique Tercio sur une table dimensionnée pour ADG. Ces grosses formations mixtes s’accommodeent mal du dimensionnement à une plaque des unités utilisé par ADG. Durant les phases initiales d’études, plusieurs idées furent testées et rejetées, car alourdissant le jeu. Représenter un Pike & Shot ou un Tercio par une seule base d’une UD de large apparaissaient juste inadéquat.

Le moyen le plus simple de représenter les formations mixtes de la période en utilisant les mécanismes d’ADG a été de créer un groupe inséparable appelé « Bataillon ». Le Bataillon regroupe deux Unités standards ADG en un groupe permanent de deux UD de large. Le nouveau Bataillon se déplace en un seul groupe « intégré ». Il compte les points de cohésion comme un seul bloc, mais tire et combat comme deux Unités distinctes. Pour les formations profondes comme le Tercio, Tercio tardif, Keil et Colunela, nous avons créé une sous-catégorie appelée « Formation profonde ». Avec l’adoption de cette nouvelle formation, le cœur de la règle ADG ne change pas et l’effet visuel des grandes formations de piétons est obtenu sans avoir à rebaser. Les Unités montées sont capables de manœuvrer sur la table comme elles devaient le faire dans la période, essayant d’exploiter les flancs et les trous dans la ligne, mais devraient être très téméraires pour charger un Pike & Shot ou un Tercio en ordre en terrain ouvert.

Aperçu du document

Ce document contient les règles proposées pour étendre ADG à la période Renaissance. Il s’agit d’un supplément à ADG : pour jouer, vous devez disposer de la version 2012 (V4) de la règle ADG.

Ce supplément couvre la période allant du début des Guerres d'Italie en 1500 jusqu'à la fin du XVIIème siècle, quand la pique est largement abandonnée et l'infanterie est armée de mousquets et de baïonnettes.

Seulement quelques différences sont proposées pour refléter les armes nouvelles et les tactiques utilisées à l'époque. L'objectif est de permettre au joueur de passer d'une période à une autre sans avoir à ré-apprendre les règles.

Une nouvelle fiche de référence (FR) a été élaborée pour inclure tous les facteurs utilisés. En pratique, après quelques parties, si ADG vous est familier, vous pouvez jouer uniquement avec la FR.

Pour vous aider, une liste des nouvelles troupes et de leur budget et présentée à la fin du document, ainsi que les listes d'armées couvrant les conflits en Europe de l'Ouest et de l'Est, au Moyen Orient et en Asie de 1500 à 1699.

Qu'est-ce qui change ?

Les règles ADG-R n'ont pas changé depuis l'édition 2021. Les principaux changements sont :

- Les mouvements de Groupe.
- Les Dragons.
- La Caracole annulant l'Impact des Montés et permettant d'esquiver.
- Les Formations profondes.
- Des clarifications d'ordre général.
- L'ajout de types de terrain.
- La révision des budgets.
- Des changement de vocabulaire et des clarifications.
- Le remplacement des Tireurs réduits par les $\frac{1}{2}$ Tireurs.
- Le Choc des montés et le Pistolet s'applique maintenant contre les Bataillons à la première phase de mêlée.
- La mise à jour par rapport à l'erratum d'ADG de février 2024.
- Des clarifications sur la manière dont fonctionnent le Keil A2M, les Canons régimentaires, les Arquebuses non-tirailleurs.
- L'ajout d'un index.

Dans l'annexe, figure une liste des changements apportés à l'édition de décembre 2021.

(*) Je ne connaissais pas le concept de « trop de figurines » jusqu'à ce que je le découvre sur les réseaux. C'est un concept totalement anti-scientifique qui semble avoir son origine dans une affirmation dénuée de fondement émanant des conjoints des wargamers...



NdT : les options de traduction suivantes ont été prises.

« Battle Unit » = Bataillon, qui semble plus conforme à la notion d'unité tactique formée sur le champ de bataille en regroupant des compagnies (Régiment est une notion plus administrative et Brigade une notion plus tardive apparaît à la fin de la période et qui pourrait être utile pour une extension de la règle).

« Deep Order » = Formation profonde (et pas Ordre profond pour les mêmes aéissons)

« Flintlock » = Fusil, Fusilier.

« Headstrong » = Offensif (impétueux fait référence à ADG et a des effets différents).

« EHC » = Cuirassier (cohérent avec utilisation de Gendarme et pas de HKn).

Le terme « Unité » seul désigne à la fois les Unités simples ADG et les Bataillons sur deux socles ;

« Unité ADG » désigne uniquement les unités simples sur un seul socle.

Table des matières

½ Tireur.....	17	Damier	12	Offensif	19
A2M pour Keil	17	Donner des ordres	21	Orientation des Unités.	11
Ajustement du terrain..	36	Dragons (Drag)	15	Pike & Shot.....	15
Armes à distance.....	17	En déroute	11	Pike & Shot tardif	15
Arquebuse non-Troupe légère	17, 28	Esquive.....	23	Pistolet.....	18
Artillerie régimentaire .	17	Etat des Unités	11	Placement des embuscades.....	37
Attaque sur le flanc ou l’arrière.....	29	Fantassin lourd	14	Placement du terrain....	36
Baïonnette	14	Fantassin moyen.....	13	Priorités de tir	27
Bataillon	10	Feu de salve.....	17	Quart de tour et demi- tour	21
Bataillons incluant des tireurs	16	Formation profonde....	29	Qui peut esquiver.....	22
Canon régimentaire.....	29	Fortifications	29	Ralliement.....	25
Capacités spéciales	17	Gendarmes (Kn)	16	Représentation des Bataillons	11
Carabine.....	18	Général au combat	21	Résolution de la mêlée.	29
Caracole	18	Général inclus	21	Résultats des tirs.....	28
Caractéristiques d’un Bataillon	11	Groupe	12	Séquence de placement	36
Carré	22	Impact	19	Soclage	10
Cavalerie & Cuirassiers (Cv & Cuir/EHC)	16	Infanterie légère (LI.....	13	Soutien arrière.....	25
Ce qu’une Bataillons or Unité tire comme	26	Interpénétration	23	Tercio.....	15
Champ clos	35	Keil.....	15	Tercio tardif.....	15
Charge incontrôlée	23	Lancier lourd.....	14	Terrain ouvert	35
Chevalier à pied.....	14	Lancier moyen	13	Terrains selon les régions	37
Choc.....	18	Ligne de vue.....	26		
Cohésion de l’armée....	34	Limitations au tir	27		
Colunela.....	15	Manœuvres difficiles ...	22		
Conformation.....	24	Modificateurs de protection.....	28		
Couvert face au tir.....	35	Modificateurs de terrain	33		
Cuirasse & Cuirasse lourde	18	Modificateurs de tir.....	27		
		Mouvements d’un Groupe de Bataillons	22		

Sommaire

Remerciements	2	Archer, Arbalétrier, Arquebusier,	13
Aperçu du document.....	2	Mousquetaire	13
Qu'est-ce qui change ?	3	Infanterie moyenne (MI).....	13
Sommaire.....	6	Fantassin moyen	13
ADG c/ADG-R, quels points de règle s'appliquent ?	9	Lancier moyen.....	13
Introduction	9	Baïonnette	14
Représentation des troupes.....	10	Infanterie lourde (HI).....	14
Soclage.....	10	Fantassin lourd.....	14
Bataillon	10	Chevalier à pied	14
Caractéristiques d'un Bataillon.....	11	Lancier lourd	14
Représentation des Bataillons	11	Keil	14
Etat des Unités.....	11	Columnela	14
En Ordre.....	11	Tercio	14
En Désordre	11	Pike & Shot	15
En déroute.....	11	Pike & Shot tardif.....	15
Orientation des Unités	11	Baïonnette	15
Groupes	12	Montés.....	15
Damier	12	Dragons (Drag)	15
Séparation d'1 UD.....	12	Cavalerie & Cuirassiers (Cv & Cuir/EHC)	16
Groupe illégal.....	12	Cv Moyenne (MC)	16
Groupe avec de l'Infanterie légère ou des Eléphants.....	12	Cv Lourde (HC)	16
Groupes avec de l'Artillerie légère.....	12	Cv Extra-Lourde/Cuirassiers (EHC/Cuir)	16
Commandement d'un Groupe.....	12	Gendarmes (Kn)	16
Catégories de troupes	13	Bataillons incluant des tireurs.....	16
Piétons	13	Keil	16
Montés	13	Columnela	16
Troupes légères	13	Tercio & Tercio tardif	16
Unités formées en Bataillon.....	13	Pike & Shot	16
Formation profonde	13	Pike & Shot Feu de salve.....	16
Description des troupes	13	Pike & Shot tardif.....	16
Piétons	13	Baïonnette	16
Infanterie légère (LI)	13	Capacités spéciales	17
Tireurs (LMI)	13	A2M pour Keil	17
		Armes à distance.....	17
		Arquebuse non-Troupe légère	17
		½ Tireur	17
		Feu de salve	17
		Artillerie régimentaire	17
		Carabine	18
		Tireur commandé	18
		Caracole.....	18
		Pistolet.....	18
		Choc	18
		Cuirasse & Cuirasse lourde	18
		Offensif	19

Impact.....	19	Limitations au tir	27
Troupes démontées	19	Priorités de tir.....	27
Table des caractéristiques des troupes	20	Cas particuliers	27
Commandement.....	21	Zone de tir des Bataillons	27
Donner des ordres	21	Modificateurs de tir	27
Général au combat.....	21	Résultats des tirs	28
Général inclus.....	21	Modificateurs de protection	28
Mouvement.....	21	Cas particuliers	28
Quart de tour et demi-tour	21	Tir de flanc ou d'arrière d'un Tercio ou	
Bataillon effectuant un quart de tour	21	Tercio tardif	28
Mouvements d'un Groupe de Bataillons....	22	½ Tireur.....	28
Qui peut esquiver ?.....	22	Arquebuse non-Troupe légère	28
Manoeuvrabilité.....	22	Canon régimentaire.....	29
Troupes peu manœuvrables.....	22	Formation profonde	29
Manœuvres difficiles	22	Fortifications :.....	29
Cas particuliers.....	22	Exemples de tir.....	29
Carré	22	Mêlée.....	29
Interpénétration	23	Résolution de la mêlée	29
Mouvements spéciaux	23	Attaque sur le flanc ou l'arrière	29
Charge	23	Modificateurs de mêlée.....	29
Charge incontrôlée.....	23	Formations profondes	29
Exceptions à la Charge incontrôlée	23	Charge sur le flanc d'une Formation profonde	
Esquive	23	30
Conformation	24	Charge décalée	30
Exemple de conformation avec une brèche		Formation profonde engagée frontalement et	
dans la ligne et soutien simple	24	chargée sur un flanc	31
Ralliemement	25	Exemples d'attaque de flanc	31
Procédure	25	Attaque de flanc simple	31
Test de ralliemement.....	25	Combat initial décalé, puis attaque de flanc	
Cas spécial.....	25	31
Soutien arrière	25	Attaque de flanc, puis conformation.....	32
Soutien arrière et damier	26	Modificateurs de terrain.....	33
Soutien arrière déporté sur le côté.....	26	Déroute et poursuite	34
Pas de Soutien arrière.....	26	Cohésion de l'armée	34
Exemples de résultats de test de ralliemement	26	Terrain	35
Tir	26	Couvert face au tir	35
Ligne de vue	26	Champ clos	35
Unités tirant	26	Terrain ouvert	35
Ce qu'une Bataillons or Unité tire comme : 26		Tableau des terrains	35
Portées de tir.....	27	Déploiement.....	36

Initiative	36	Réserves	43
Placement du terrain	36	Armement mixte Arquebuse/Mousquet ...	43
Séquence de placement	36	Mousquet à courte portée	43
Ajustement du terrain	36	Fumée	43
Déploiement des corps.....	37	Bateaux.....	43
Placement des embuscades	37	Mes Troupes sont soclées différemment d'ADG-R, puis-je les utiliser ?.....	44
Séquence de déploiement	37	Puis-je utiliser les socles FoGR ?	44
Zone de déploiement.....	37	Utilisation des socles DBX	45
Terrains selon les régions.....	37	Keil.....	45
Budget.....	38	Tercio	45
Armée	38	Tercio tardif	45
Formules de budget	39	Pike & Shot et Pike & Shot tardif.....	45
Bataillon	39	Références et lectures.....	46
Unité de Monté.....	39	Livres	46
Glossaire des Troupes.....	41	Sites internet & articles	46
Règles optionnelles	43		

ADG c/ADG-R, quels points de règle s'appliquent ?

ADG-R est construite sur ADG et constitue un supplément. Si un point de règle ou une caractéristique n'est pas couvert ici, ADG s'applique.

Introduction

A la fin du XVème siècle, l'art de la guerre européen a connu un changement radical. Les armées ont évolué de forces levées ponctuellement vers des armées quasi-professionnelles et mercenaires qui combattaient et opéraient ensemble pendant des années. Le gendarme monté restait l'arme la plus puissante du champ de bataille, alors lourdement cuirassé dans une tentative pour protéger le porteur des arcs et des autres armes d'infanterie. Les formations d'infanterie évoluaient et s'adaptaient, avec de grosses unités de lances ou de piques utilisées pour faire échec aux charges dévastatrices des gendarmes. Les Suisses utilisaient avec une grande efficacité des piques de 5 à 6 mètres, maintenant la cavalerie à distance et permettant aux fantassins armés de hallebardes ou de grandes épées à deux mains de rompre les piquiers adverses ou désarçonner les gendarmes montés. Avec le temps, la longueur des piques fut réduite à 3,50 à 5 mètres pour en permettre une utilisation plus flexible.

Les armes à feu avaient été disponibles depuis des années, mais avec les progrès apportés à la poudre et à la métallurgie, ainsi que la réduction des coûts, elles apparurent en plus grand nombre sur les champs de bataille. Les armes à feu pouvaient être confiés à des soldats après un minimum d'entraînement et pouvaient vaincre la cuirasse lourde des gendarmes.

Les gendarmes, l'arme la plus dévastatrice des champs de bataille médiévaux, se retrouve alors relégué sur les flancs, ne pouvant pas charger de face les fantassins protégés par des piques. Leur cuirasse coûteuse n'offre plus une protection suffisante contre les armes à feu et les arbalètes. Les unités montées évoluent au cours de la période, tout d'abord vers des cavaliers en cuirasse $\frac{3}{4}$ en formation profonde de caracole et tirant au pistolet à très courte portée, puis vers des formations moins profondes chargeant et déchargeant leur pistolet juste avant le contact. Les troupes orientales n'évoluèrent pas significativement de leur forme médiévale, conservant leurs arcs et leurs lances et adoptant plus tardivement les armes à feu.

Représenter les nouvelles unités montées et leur évolution depuis les règles Antiquité-Moyen Âge présente un certain nombre de difficultés, comme comment représenter la caracole en formation profonde à partir de l'unité sur base unique d'ADG. Nous avons recherché un compromis entre jouabilité et réalisme, et l'effet de la formation profonde a été reproduit par le bonus de Support et d'autres caractéristiques spéciales adaptées.

Les batailles changèrent, de confrontations où le choc monté était le facteur décisif et le tir un appui, en engagements dans lesquels l'utilisation d'armes à distance devenait le facteur décisif. La plupart des armées d'Europe de l'Est, du Moyen Orient et d'Asie adoptèrent les armes à feu plus tardivement et restèrent fortement dépendantes de l'arc jusqu'à la fin des années 1660.



Pike & Shot en formation en damier

Représentation des troupes

	Nombre de figs 15-28mm	Dimension de socle largeur x profondeur		
		6-15mm	20-28mm	28mm+
Infanterie légère	2	40 x 20 mm	60 x 30 mm	80 x 40 mm
Infanterie moyenne (dont LMI)	12 à 16	80 x 40 mm	120 x 60 mm	160 x 80 mm
Infanterie lourde	14 à 18	80 x 40 mm	120 x 60 mm	160 x 80 mm
Keil	28 à 32	80 x 60 mm	120 x 100 mm	160 x 120 mm
Columnela	20 à 28	80 x 60 mm	120 x 100 mm	160 x 120 mm
Tercio	30 à 34	80 x 80 mm	120 x 120 mm	160 x 160 mm
Tercio tardif	28 à 32	80 x 60 mm	120 x 100 mm	120 x 120 mm
Pike & shot	12 à 18	80 x 40 mm	120 x 60 mm	160 x 80 mm
Dragon	3 à 5	40 x 40 mm	60 x 60 mm	80 x 80 mm
Cavalerie Caracole	4 à 6	40 x 40 mm	60 x 60 mm	80 x 80 mm
Cavalerie, Cuirassiers & Gendarmes	3 à 4	40 x 30 mm	60 x 40 mm	80 x 60 mm
Cavalerie légère	2	40 x 30 mm	60 x 40 mm	80 x 60 mm
Levée	4+	40 x 30 mm	60 x 40 mm	80 x 60 mm
Artillerie	1 canon + servants	40 x 40 mm	60 x 60 mm	80 x 80 mm
Camp	variable	40 x 80 mm	60 x 120 mm	80 x 160 mm

Soclage

Dans le but d'une meilleure représentation visuelle des grandes formations mixtes d'infanterie, plusieurs nouveaux types de troupes sont introduits. Le premier Tercio iconique comprenait jusqu'à 3.000 fantassins à son effectif maximum, alors que les Pike & Shot plus tardifs et moins profonds en comptaient 4 à 600. Les formations d'infanterie de mêlée sont maintenant sur un front de deux Unités, et appelées Bataillon, qui combat et tire comme deux Unités mais se déplace et compte ses points de cohésion en bloc.

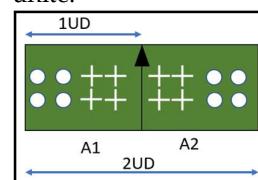
Cela offre un meilleur effet visuel pour la période et reflète la manière dont ces formations opéraient et, plus important, n'impose qu'un resoclage minimal. Il n'est pas obligatoire de resocler pour la profondeur, il suffit juste d'indiquer à l'adversaire de quel type de troupe il s'agit. Il est aussi possible d'ajouter des figurines sur les socles. Il est seulement important d'indiquer clairement de quel type de troupe il s'agit.

La profondeur de certains Bataillons est plus importante que celle des unités d'infanterie lourde dans ADG. Le Bataillon « standard » a une profondeur d'1 UD en ligne avec les conventions d'ADG. Pour représenter les formations plus grandes de la période,

spécifiquement les Tercio, Tercios tardifs, Columnela et Keil, il est nécessaire de les coller sur plus d'1 UD de profondeur. Les Bataillons de plus d'1 UD de profondeur sont définies comme Formations profondes. Des règles spéciales s'appliquent à ces Formations profondes, reflétant leur vulnérabilité « face aux tirs d'artillerie et leur absence de vulnérabilité face aux attaques de flanc tant qu'elles ne sont pas fortement désorganisées. Si vos socles sont trop profonds, l'profondeur excédentaire est ignorée et on utilise une base standard en cas de contestation. Cela vous permet de réaliser un diorama si vous le souhaitez et d'utiliser des modèles plus profonds. Mon artillerie en 15mm est profonde de 60mm !

Bataillon

Un Bataillon comprend deux Unités de Piétons standard ADG regroupées de manière permanente. Il se déplace en un bloc qui tire et combat comme deux unités mais compte ses points de cohésion et rallie comme une seule unité.



Caractéristiques d'un Bataillon

- Le Général engagé en mêlée ajoute +1 en mêlée pour 1 Unité ADG seulement.
- Un Bataillon tire, combat et perd ses points de cohésion comme 2 Unités ADG séparées.
- Les effets de pertes de points de cohésion s'appliquent aux 2 Unités ADG.
- Le ralliement de fait en bloc.

Représentation des Bataillons

Les figures montrent comment les bataillons sont représentés sur la table. Un « + » représente un Piquier lourd, un « o » un Tireur, un « o » avec une croix rouge un Fantassin.

Etat des Unités

Une Unité est toujours dans un des états suivants.

En Ordre

Toutes les Unités sont *en Ordre* au début de la partie. Elles sont prêtes au combat et dispose de leur cohésion complète (de 1 à 8 points de cohésion).

En Désordre

Après un combat ou un tir, une Unité ADG ou un Bataillon peut perdre 1 ou plusieurs points de cohésion et passer en *Désordre*. Une Unité en *Désordre* est pénalisée au tir et au combat, mais cette pénalité n'augmente pas avec le nombre de points de cohésion perdus. Sa Protection ne change pas. Des points de

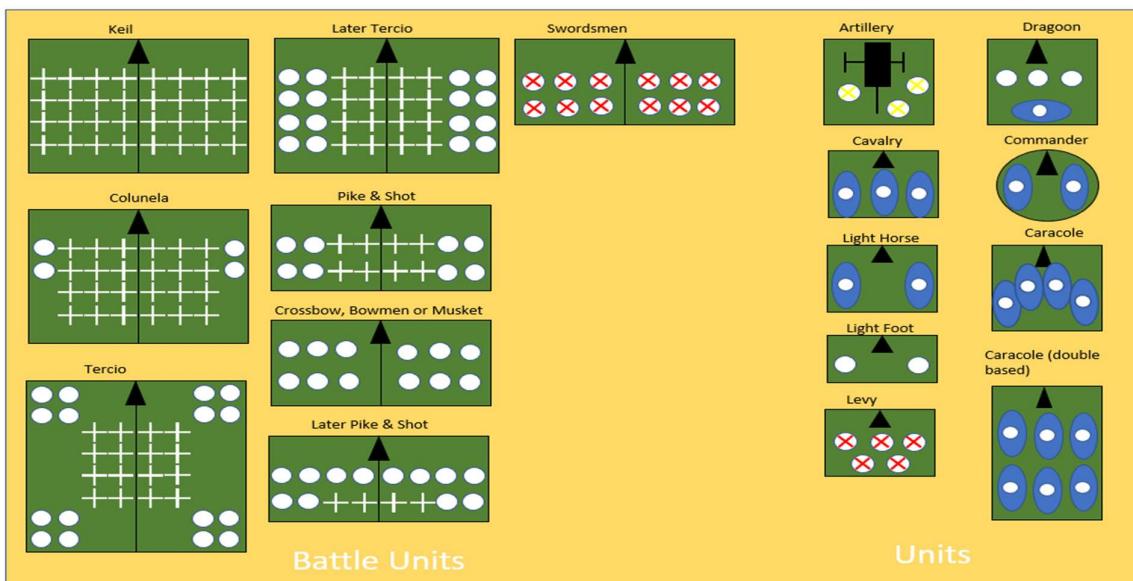
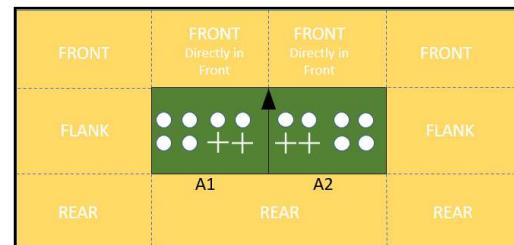
cohésion peuvent être récupérés par le Ralliement. La meilleure manière de représenter le désordre est de placer derrière l'Unité un ou plusieurs marqueurs : Soit portant le nombre de points perdus (de 1 à 7), Soit de couleur : vert = 1 point perdu, jaune = 2, rouge = 3, vert + rouge = 4, jaune + rouge = 5, rouge + rouge = 6, rouge + rouge + vert = 7, bleu ou noir = déroute.

En déroute

Quand une Unité a perdu tous ses points de cohésion, elle est en Déroute. Elle n'est plus capable de combattre et s'enfuit du champ de bataille. La Déroute est indiquée par le marqueur adapté. Elle ne peut plus rallier. Elle est éliminée du jeu à la fin de la phase en cours.

Orientation des Unités

Chaque Unité a une orientation qui définit un front, un arrière et deux flancs. Par convention, le front est indiqué sur les schémas par un petit triangle noir. Un « + » représente un Fantassin ou Piquier lourd, un « o » un Tireur.



Groupes

ADG-R suit les règles standard d'ADG avec un changement concernant les Bataillons.

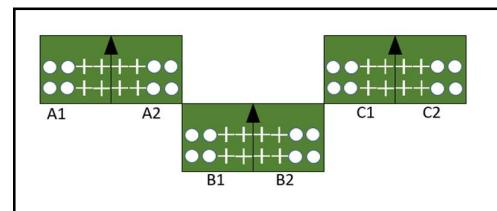
Pour représenter les formations en damier et les espacements pratiqués dans la période (et les risques d'explosion dûs à la poudre !), un Groupe de Bataillons se déplace selon des règles différentes de celles d'ADG. Un Groupe de Bataillons se déplace :

- soit en damier,
- soit séparés par 1 UD (voir la note sur l'Artillerie légère et les Éléphants).

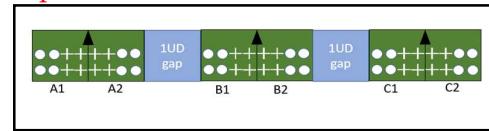
En formation en damier, le coin avant d'un Bataillon doit toucher le coin arrière d'un autre. Il n'est pas nécessaire de respecter un espace d'1 UD avec les Unités qui ne font pas partie du Groupe. Il n'est pas possible de combiner les deux dispositions.

Les diagrammes ci-dessous montrent les formations possibles.

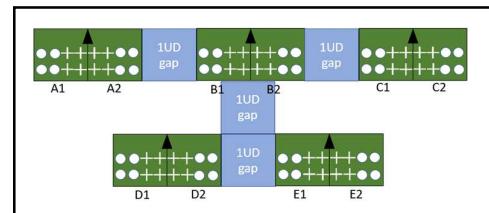
Damier



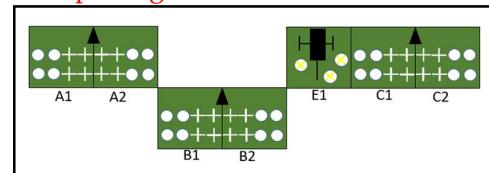
Séparation d'1 UD



OU



Groupe illégal



E1 est une Artillerie lourde et ne peut pas se déplacer. Les Bataillons A & B peuvent se déplacer en Groupe. Le Bataillon C ne peut pas

se déplacer comme partie d'un Groupe à cause de la présence de E.

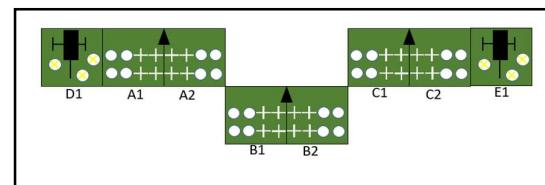
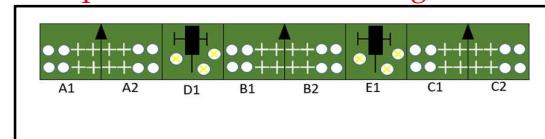
Le déplacement d'un Groupe de Bataillons peut comprendre :

- de l'Infanterie légère
- de l'Artillerie légère.
- des Éléphants.

Groupe avec de l'Infanterie légère ou des Éléphants

L'Artillerie légère et les Éléphants peuvent se déplacer avec les Piétons comme partie d'un Groupe normal ou formé en damier. Ils doivent être alignés en contact flanc à flanc avec un Piéton et dans la même direction. Le Groupe doit être entièrement dans la même formation.

Groupes avec de l'Artillerie légère

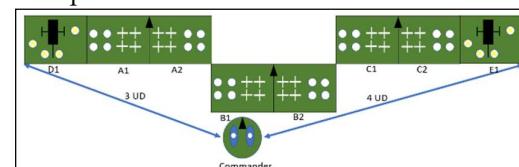


Commandement d'un Groupe

Un ordre de mouvement peut être donné à un Groupe :

- de 6 UD de large d'Unités de Montés ou de Troupes légères,
- de 8 UD de large de Bataillons de Piétons incluant les vides.

Le Général doit être à portée de commandement de toutes les Unités ADLG du Groupe.



Le Général peut commander E1 et D1 car elles sont à portée de commandement

Catégories de troupes

Les Piétons et les Montés sont divisées en plusieurs catégories. Cela permet de différencier les troupes en fonction de leur manœuvrabilité et de leur efficacité par rapport aux autres. Les catégories suivantes sont distinguées.

Piétons:

Infanterie légère (LI), Infanterie moyenne en ordre ouvert (LMI), Infanterie moyenne (MI), Infanterie lourde (HI), Wagenburg (WWg), Artillerie (Art).

Montés:

Cavalerie légère (LH), Dragons (Drag), Cavalerie et Cuirassiers (Cv et Cuir), Gendarmes (Kn), Éléphants (El).

Troupes légères:

LI, LH, Drag. Toutes les autres sont appelées Troupes lourdes.

Unités formées en Bataillon:

Tous les LMI, MI et HI sont formées en Bataillons. Les LI, Levées et Montés restent en « Unités ADG ».

Formation profonde:

Les HI sont basées sur une profondeur supérieure à celle d'une Unité, spécifiquement les Keil, Colunela, Tercios, Tercios tardifs.

Description des troupes

Piétons

Infanterie légère (LI)

Ces troupes ne sont pas protégées, combattent en ordre dispersé et sont équipées d'armes de tir ou de jet. Leur fonction est de harceler l'ennemi et d'occuper des zones de terrain accidenté ou difficile. En terrain clair, elles doivent esquiver les Troupes lourdes ou sont détruites si rejointes.

Facteur de combat = 0 c/ tous
Déroute si contactée en terrain clair par des LMI, MI, HI, Cv, Cuir, Kn.

Tireurs (LMI):

Ces troupes sont en formation ouverte et utilisent le tir. Elles sont moins efficaces en mêlée que les autres Troupes lourdes et sont particulièrement désavantagées contre l'infanterie lourde ou des Montés lourds comme les Gendarmes.

Archer, Arbalétrier, Arquebusier, Mousquetaire

Ces troupes n'ont pas ou presque pas de cuirasses et sont équipées d'Arc, Arc long, Arbalète ou Armes à feu et d'une petite arme de mêlée. Ils tirent à longue distance en volées plutôt qu'en harcèlement.

- Facteur de combat = 0, sauf +1 c/ LI, Drag & LH.
- Bonus de +1 au premier tour de mêlée contre les Montés si l'unité reçoit la charge sur son front.
- Quelques Mousquetaires ont la capacité Baïonnette.

Infanterie moyenne (MI)

Typiquement, ces troupes portent une cuirasse légère ou partielle et parfois un bouclier. Elles combattent en formation ouverte permettant de se déplacer rapidement et de ne pas être pénalisées par le terrain accidenté. Toutefois, leur formation ouverte les rend vulnérable face aux Montés lourds. Dans la période, la plupart sont armées d'armes de tir, contrairement à celles de la période Antiquité-Moyen Age.

Fantassin moyen:

Troupes armées principalement d'arme de point comme un hache ou une épée, ou d'une arme d'hast. Celles armées de haches ou de hallebardes peuvent être traitées comme Fantassin A2M. Les Janissaires turcs ou les Streltsy russes sont des exemples de Fantassin armés d'Arc ou d'Arme à feu dans la période. Les Janissaires peuvent être Fantassin Moyen Impact Arc ou Mousquet, alors que les Sreltsy peuvent être Fantassin Moyen A2M Mousquet.

- Facteur de combat = +1, sauf c/ Kn.

Lancier moyen:

Troupes armées principalement d'une lance longue et qui serrent les rangs pour combattre. Leur formation est assez flexible pour ne pas être pénalisée en terrain accidenté. Leur lance comme leur formation flexible leur donne un avantage face à la charge des Montés. Des

exemples sont les Ashigarus japonais ou l'infanterie chinoise.

- Facteur de combat = +1, sauf c/ Kn.
- Bonus de +1 au premier tour de mêlée s'il reçoit de front une charge de Montés, sauf c/ El.
- Annule l'Impact des Montés s'il reçoit la charge de front, sauf des El (mais pas la Charge percutante).

Baïonnette:

Le développement de la baïonnette à douille vers la fin de la période sonne le glas de la pique comme arme de support de l'infanterie. Les troupes ainsi armées pouvaient dès lors affronter les Montés en terrain clair, bien que pas aussi efficacement que les Pike & Shot. L'introduction de la platine pour les mousquets autorisait d'augmenter le nombre de tireurs en ligne avec une réduction du risque d'explosion au milieu de groupes denses de tireurs avec des armes à mèche dû à de la poudre en suspension ou des mèches allumées. Ces changements permettaient de déployer une plus grande proportion de mousquets, tout en ayant une certaine protection contre les Montés et en restant capable d'opérer en terrain accidenté avec peu ou pas de pénalités.

Certaines troupes de la période sont équipées à la fois de piques et de baïonnettes. Elles restent classées Pike & Shot car la pique reste la principale protection.

Option pour les Bataillons équipés de Baïonnette : au début de la partie, avant le déploiement, ces Bataillons doivent être classés MI ou HI. Cela représente le choix du colonel de se déployer en formation ouverte ou dense en fonction du terrain.

Infanterie lourde (HI)

Ces troupes représentent celles entraînées pour combattre en formation dense et profonde. Elles peuvent être équipées de cuirasses robustes, mais, au cours de la période, elles abandonnèrent à cause de son poids et de son inefficacité face aux armes à feu. Leur formation serrée les handicape en terrain accidenté ou difficile.

Fantassin lourd :

Ces troupes sont équipées d'armes de poing mais peuvent aussi avoir l'A2M ou l'Arme

d'hast. Des exemples typiques sont les hallebardiers.

- Facteur de combat = +1 c/tous, sauf +2 c/LMI en terrain clair et c/LH.

Chevalier à pied:

Ils représentent les Gendarmes démontés de la fin du Moyen Age. Ils combattent comme Fantassin lourd, mais avec la Cuirasse lourde et l'A2M.

- Facteur de combat = +1 c/tous, sauf +2 c/LMI en terrain clair et c/LH.

Lancier lourd:

Ces troupes sont équipées d'une longue lance et combattent épaule contre épaule en formation dense. Elles sont très handicapées en terrain accidenté ou difficile. Leur lance et leur formation serrée leur donne un avantage face aux Montés, mais moins que pour les Piquiers.

- Facteur de combat = +1 c/tous, sauf +2 c/LMI en terrain clair et c/LH.
- Bonus de +1 au premier tour de mêlée s'il reçoit de front une charge de Montés, sauf c/ El.
- Annule l'Impact des Montés s'il reçoit la charge de front, sauf des El (mais pas la Charge percutante).

Keil:

Le Keil (« coin ») est une Formation profonde de piquiers entraînés. Il peut tenir en échec les Montés en terrain clair et même les charger de manière agressive. Les Suisses ont utilisé cette formation avec une efficacité dévastatrice et ne pouvaient être arrêtés que par l'artillerie et des tirs concentrés. Les Lansquenets les ont imités, quoique de manière moins agressive.

Colunela:

Formation espagnole profonde des premières Guerres d'Italie (« colonne »), ayant évolué ensuite en Tercio. Premier exemple d'unité intégrée de Piquiers, Fantassins et Tireurs.

Tercio:

Formation espagnole iconique de la période. C'est une formation profonde intégrant des Piquiers au centre et des Tireurs aux angles, formant des « cornes ». Les tireurs sont protégés contre les Montés et les fantassins par les Piquiers et se replient au milieu des piquiers face à une charge. Les Tercios tardifs

sont légèrement moins profonds du fait de changements d'organisation et de pénurie d'effectifs. Ils sont toujours traités comme formation profonde, mais les Piquiers au centre et les Tireurs sur les ailes forment plus une ligne.

Keil, Colunela, Tercio, Tercio tardif : ils sont centrés autour des Piquiers, armés de piques longue de jusqu'à cinq mètres et combattant en formation dense. Ils sont puissants de face et leur profondeur leur permet aussi de faire face à des attaques le flanc ou sur l'arrière tant qu'ils ne sont pas fortement désorganisés. Ils partagent les mêmes facteurs de combat. Ils sont plus vulnérables que les autres troupes face aux tirs d'artillerie mais moins vulnérables face aux attaques de flanc. Ils combattent comme Piquier.

- Facteur de combat = +2 c/tous.
- Bonus de +1 au premier tour de mêlée s'il reçoit de front une charge de Montés, sauf c/ El.
- Annule l'Impact des Montés s'il reçoit la charge de front, sauf des El (mais pas la Charge percutante).

Pike & Shot:

Formation de l'infanterie soutenue par des Piquiers de la Guerre Civile Anglaise et de la Guerre de Trente Ans. Ces formations plus petites que les précédentes sont plus flexibles, moins coûteuses et plus rapides à entraîner et à déployer. Un Pike & Shot est représenté par une formation de Piquiers peu profonde au centre et de Tireurs sur les flancs. Il combat comme Lancier lourd.

- Facteur de combat = +1 c/tous, sauf +2 c/LMI en terrain clair et c/LH.
- Bonus de +1 au premier tour de mêlée s'il reçoit de front une charge de Montés, sauf c/ El.
- Annule l'Impact des Montés s'il reçoit la charge de front, sauf des El (mais pas la Charge percutante).

Pike & Shot tardif:

À partir des années 1660, les perfectionnements apportés aux mousquets (platine à silex, cartouches) permettent d'augmenter le nombre de Tireurs par unité en réduisant le risque d'accident. Des groupes de Piquiers sont maintenus pour s'opposer aux montés, mais la proportion de Piquiers par

rapport aux tireurs diminue. Un Pike & Shot tardif est représenté par une formation de piquiers encore moins profonde au centre et des tireurs sur les flancs. Il combat comme Lancier lourd.

- Facteur de combat = +1 c/tous, sauf +2 c/LMI en terrain clair et c/LH.
- Annule l'Impact des Montés s'il reçoit la charge de front, sauf des El (mais pas la Charge percutante).

Baïonnette:

Les Baïonnettes peuvent se déployer en HI (oir ci-dessus).

Montés

Le Gendarme, l'arme la plus dévastatrice des champs de bataille médiévaux, se retrouve alors relégué sur les flancs, ne pouvant pas charger de face les fantassins protégés par des piques. Leur cuirasse coûteuse n'offre plus une protection suffisante contre les armes à feu et les arbalètes. Au cours du temps, le Gendarme s'adapte face aux grosses formations d'infanterie, évoluant vers le Cuirassier en cuirasse ¾, échangeant l'impact initial de la charge contre une formation profonde de pistoliers appliquant un barrage roulant de pistolets, chacun tirant puis se repliant à l'arrière pour recharger appelée Caracole. Le Gendarme continua à évoluer, perdant progressivement sa cuirasse et substituant à la formation profonde de la Caracole une formation plus mince et déchargeant ses pistolets juste avant le choc.

Dragons (Drag):

Les Dragons sont des tirailleurs montés qui démontent en général pour tirer. On les représente avec une ou deux figurines montées et une ou deux à pied avec Arquebuse ou Mousquet. Ils ne sont pas efficaces en mêlée et particulièrement désavantagés face à l'infanterie lourde ou des Montés comme les Gendarmes. Les Dragons ne sont pas pénalisés dans les champs, champs clos ou broussailles.

- Facteur de combat = 0, sauf +1 c/LI si la LI est en terrain clair.
- Ils sont considérés comme Troupes légères.
- Ils peuvent esquiver.

Cavalerie & Cuirassiers (Cv & Cuir/EHC)

Les Unités de Cavalerie sont rapides et manœuvrantes mais sont handicapées dans les terrains et en combat frontal contre l'infanterie lourde ou les Gendarmes. La plupart sont équipées d'une arme de poing et d'une lance ou d'un épieus. Certaines sont équipées d'Arc, d'Arbalète ou de Carabine pour harceler l'ennemi alors que d'autres favorisent la charge à la lance, au pistolet ou à l'épée et bénéficient des capacités Impact monté, Pistolet ou Choc.

- Facteur de combat = +1 c/ Montés, LI, Drag, LMI, MI & Levée.
- Facteur de combat = +1 c HI seulement si attaque flanc ou arrière.
- Bonus de +1 à la première phase de mêlée c/ LMI et Fantassin moyen sauf si bénéficie de l'Impact monté ou du Choc ou si pénalisée par le terrain.

Cv Moyenne (MC)

Il s'agit de cavaliers pas ou peu cuirassés qui combattent en formation compacte. Les Gardes tardifs de Louis XI, la cavalerie britannique ou les Hakkapeliita finlandais en sont des exemples typiques.

Cv Lourde (HC)

Ils sont bien protégés, le cavalier portant une cuirasse sur le buste, souvent par-dessus une cotte de buffle ou une cotte de maille de style oriental et des protections légères de plate. La Cavalerie lourde bénéficie automatiquement de la Cuirasse. Les Sipahis ottomans, les Hussards ailés polonais ou les cuirassiers allemands de la fin de la Guerre de Trente Ans sont des exemples typiques de Cavalerie lourde.

Cv Extra-Lourde/Cuirassiers (EHC/Cuir)

Ils portent une cuirasse $\frac{3}{4}$ et combattent en formation serrée mais ne bénéficient pas de la puissance de choc dévastatrice des Gendarmes. Ils bénéficient automatiquement de la Cuirasse lourde. Quelques cavaliers caracolant des XVI^e et XVII^e siècles, les cuirassiers allemands des débuts de la Guerre de Trente Ans ou les « Lobsters » du Parlement du début de Guerre Civile anglaise sont des exemples typiques.

Gendarmes (Kn)

Les Gendarmes sont lourdement cuirassés et sont plus lents que les autres cavaliers. Ils ont une puissance de choc considérable et presque tous bénéficient de l'Impact monté. Certains, pas entraînés au maniement de la lance, n'en bénéficient pas.

- Facteur de combat = +2 c/ Montés, LMI, LH, Drag, Cv et Cuir.
- Facteur de combat = +1 contre les autres troupes, sauf 0 c/ WWg.

Bataillons incluant des tireurs

Les règles de tir des Bataillons sont décrites ci-dessous. Ils ne sont pas classés Unités mixtes et ne bénéficient pas de la capacité Support.

- Le Bataillon se déplace à la vitesse de la troupe incluse la plus lente.
- Le Bataillon tire comme Archer, Arbalétrier, Arquebusier, Mousquetaire ou Fusilier selon son type d'armement.
- Le Bataillon combat en mêlée comme le type de troupe de mêlée inclus (Fantassin, Lancier, Piquier).

Keil

- Ne tire pas.

Columna

- Tire comme ½ Arquebusier compte tenu de son faible nombre de tireurs.

Tercio & Tercio tardif

- Tirent comme Arquebusier ou Mousquetaire.

Pike & Shot

- Tire comme Arquebusier ou Mousquetaire.

Pike & Shot Feu de salve

- Tire comme Mousquetaire.

Pike & Shot tardif

- Tire comme Mousquetaire.

Baïonnette

- Tire comme Fusilier.

Capacités spéciales

ADG-R suit les règles standards d'ADG pour les capacités spéciales.

Quand l'adversaire bénéficient de Capacités spéciales, le dé est jeté et les modificateurs sont appliqués dans l'ordre suivant.

1. Qualité de la Troupe (médiocre ou Elite).
2. Facteurs de combat et bonus (Pistolet...).
3. A2M, Arme d'hast, Artillerie régimentaire, Arquebusier non-Troupe légère, ou A2M ou Keil A2M dans le cas d'égalité face à des Lanciers ou des Piquiers.
4. Cuirasse ou Cuirasse lourde pour celui qui perd le combat.
5. Support pour celui qui perd le combat.

A2M pour Keil

Les généraux adoptèrent des tactiques différentes pour aider à décider des mêlées de piquiers. Les Espagnols utilisaient les Rodeleros, armés d'une épée et d'une rondache, et les Lansquenets les iconiques Doppelsöldner ou Zweihänder, armés de grands espadons à deux mains. Une fois la mêlée de piquiers engagée, ils se portaient en avant pour engager les piquiers verrouillés en mêlée.

- En cas d'égalité contre des Lanciers ou des Piquiers, le Keil A2M ajoute +1 à son jet de dé avant de déterminer l'issue du combat.

Armes à distance

LMI Archer, Arbalétrier, Arquebusier, Mousquetaire, Fusilier : en plus de leur capacité de tir, ces troupes bénéficient d'un bonus contre les Montés.

- Bonus de +1 c/ Montés à la première phase de Mêlée si l'Unité reçoit la charge sur son front.

Arquebuse non-Troupe légère:

Au début du XVI^e siècle, les premières arquebuses commencèrent à être adoptées par de nombreuses nations, l'Europe occidentale montrant le chemin. L'effet de choc d'un tir massif d'arquebuses et le coût réduit de l'entraînement des soldats à leur utilisation précipita la fin des arcs et des arbalètes. Pour

représenter cet effet, quand un Bataillon de LMI, MI ou HI armés d'Arquebuse tire :

- En cas d'égalité au tir, le Bataillon avec la Capacité Arquebuse non-Troupe légère ajoute +1 à son jet de dé avant de déterminer le résultat du tir.

½ Tireur

Quelques armées étaient incapables d'équiper toute leur infanterie d'armes à distance à cause des contraintes de coût, d'approvisionnement et d'entraînement, aboutissant à une efficacité réduite du tir.

- Ces Unités tirent un niveau d'efficacité au-dessous de leur qualité : ordinaire tire médiocre, élite tire ordinaire (médiocre reste médiocre).

Feu de salve

Les Mousquetaires suédois étaient entraînés pour maintenir un feu continu par l'utilisation de la contre-marche. Mais, avec le doublement des files quand l'ennemi s'approchait, la formation sur six rangs passait sur trois rangs de tireurs.

Pour simuler l'effet dévastateur du tir à bout portant avant la charge, le Bataillon Feu de salve :

- Bénéficie de l'Impact et de la Charge percutante c/ Piétons à la première phase de mêlée s'il charge ou reçoit la charge sur son front.

Artillerie régimentaire

Des canons légers de 3 livres étaient utilisés par certaines armées pour fournir une puissance de feu supplémentaire à leur infanterie. Ils sont inclus directement dans les Bataillons, représentés par une petite pièce d'artillerie ou un autre marqueur devant ou dans la formation.

- L'effet de l'Artillerie régimentaire s'applique aux deux Unités ADG du Bataillon.
- En cas d'égalité au tir ou à la première phase de mêlée sur son front, le Bataillon avec Artillerie régimentaire ajoute +1 à son jet de dé avant de déterminer le résultat du tir ou de la mêlée.

- L'effet ne s'applique pas si l'Unité est chargée sur son flanc ou arrière ou dans un terrain la pénalisant au tir ou en mêlée.
- L'Artillerie régimentaire ne peut jamais être ajoutée à un Bataillon médiocre.

Carabine

La Carabine, ou Arquebuse montée (LH ou Cv) :

- Tire jusqu'à 2 UD.
- Peut esquiver.

Tireur commandé

Infanterie armée de Mousquet entraînée à opérer avec la cavalerie et chargée de désorganiser la cavalerie adverse avant une charge. La Capacité Tireur commandé est représentée par un marqueur attaché à l'unité.

- Les Unités de Cavalerie avec Tireur commandé tirent comme Mousquetaire (ordinaire).
- Les Unités de Cavalerie avec Tireur commandé peuvent former un Groupe avec la Cavalerie mais perdent 1 UD de capacité de mouvement.
- Les Unités de Cavalerie avec Tireur commandé qui esquivent de plus de 3 UD perdent cette Capacité.
- La Capacité Tireur commandé ne peut pas être ajoutée à une Unité élite.

Caracole

Cette Capacité représente les tactiques de cavalerie du début du XVIème siècle pour faire face aux grosses formations de piquiers largement invulnérables à une charge. La Cavalerie en formation profonde trottait vers l'ennemi, tirait au Pistolet à courte portée et se retrariait à l'arrière pour recharger. Mal exécutée, la Caracole se dissolvait, entraînant chaos et désordre. Des Montés plus agressifs, comme les Gendarmes, pouvaient les balayer. Les règles suivantes s'appliquent.

- Cohésion portée à 4.
- Représentée par un carré d'1 UD ou 2 socles standards de Cavalerie l'un derrière l'autre. Toute profondeur supérieure à 1 UD est ignorée.
- Peut esquiver.
- Tire à 1 UD.
- Annule l'Impact monté.

Pistolet

Montés équipés de Pistolets et entraînés à les décharger durant la charge et utiliser ensuite

l'épée ou des Pistolets additionnels. Ils ne tirent pas à distance, gardant leur arme chargée pour la mêlée.

- Bonus de +1 à la première phase de mêlée si l'Unité charge ou reçoit la charge sur son front, sauf c/ El.
- Annule l'Impact monté.
- Annulé en terrain accidenté ou difficile.

Choc

Pour représenter les charges « en sauvage », avec une lance légère, une épée ou des Pistolets, exécutées par les Hakkapeliitaa finlandais, les Hussards polonais ou la cavalerie française sous Louis XIV, nous introduisons une nouvelle Capacité Choc.

- Bonus de +1 à la première phase de mêlée si l'Unité charge ou reçoit la charge sur son front, sauf c/ El.
- Annule l'Impact monté.
- Charge percutante à la première phase de mêlée c/ Piétons.
- Poursuite obligatoire si joueur en phase.

Cuirasse & Cuirasse lourde

Certaines troupes sont protégées par des cotes de buffles, des cuirasses métalliques ou des cuirasses complètes de cuirassier et éventuellement un bouclier. La *Cuirasse* donne un bonus de +1 de protection face au tir et la *Cuirasse lourde* de +2. Ce bonus est ajouté à la protection de base de 0 pour les Montés, de 1 pour les Piétons. Un Piéton avec *Cuirasse* a une protection de 2 et un avec *Cuirasse lourde* de 3.

Le bonus de protection pour les Chevaliers à pied, la Cavalerie, les Cuirassiers et les Gendarmes est **déjà incluse** dans les tables de caractéristiques.

Une unité avec une *Cuirasse plus lourde* que celle de son adversaire a un avantage au combat. Si elle perd la mêlée, elle ajoute +1 à son jet de dé pour déterminer le résultat du combat. L'avantage revient à celle qui a la

Cuirasse la plus lourde :

Sans Cuirasse > Cuirasse > Cuirasse lourde.

Au combat, l'avantage de la Cuirasse et de la Cuirasse lourde sont annulés dans les cas suivants.

A la première phase de mêlée si l'adversaire bénéficie de la Charge percutante.

- A la première phase de mêlée phase à un adversaire armé d'Arquebuse, de Mousquet ou de Fusil.
- Si l'ennemi est un El.
- Si l'ennemi bénéficie de la Capacité Choc.
- Si les eux adversaires ont la même Cuirasse (après prise en compte des points ci-dessus).

Offensif

Certaines troupes sont indisciplinées ou agressives et susceptibles de charger sans ordres tout ennemi à portée. Cette caractéristique a aussi un effet négatif sur leur manœuvrabilité lorsqu'elles sont à courte distance de l'ennemi. Pour représenter cela, nous introduisons une nouvelle Capacité *Offensif*. *Offensif* ne donne pas de bonus au combat. Elle représente le désir des troupes de s'engager au combat sans ordres ou leur refus d'obéir à des ordres complexes lorsqu'elles ont à portée de charge de l'ennemi.

Les Troupes Offensives sont Peu manœuvrables.

Exemples :

- Keil suisses.
- Cavaliers des Guerres Civiles anglaises.
- Hakkapeliitta suédois.
- Highlanders écossais.
- Redshanks irlandais.
- Infanterie tribale Ming.

Impact

L'infanterie Louis XIV, les Janissaires ottomans ou d'autres troupes entraînées pour le combat de près utilisant des Mousquets ou d'autres armes de tir juste avant de charger. Pour simuler l'effet dévastateur d'une volée à bout portant juste avant le contact, on leur donnera Capacité Impact. La cavalerie armée de lance, qui ont l'Impact monté dans ADG sont moins efficaces au XVIIème siècle à cause de l'émergence de la cavalerie armée de pistolets.

Certaines armées européennes ou du Moyen Orient continuèrent d'utiliser la lance jusqu'à la fin des années 1650 pour des raisons culturelles. Quoique inefficace face au pistolet, elle était toujours efficace contre des Piétons non protégés à découvert. Pour représenter cela, l'Impact monté est utilisé pour couvrir la cavalerie armée de lances dans la période, comme employée par les Polonais, les Turcs et d'autres armées orientales.

- Bonus de +1 à la première phase de mêlée si l'Unité charge ou reçoit la charge sur son front, sauf c/ El.
- L'Impact des Piétons ne s'applique pas c/ Montés si les Piétons chargent les Montés.
- L'Impact des Piétons ne s'applique pas c/ Montés bénéficiant de l'Impact monté, du Pistolet ou du Choc.
- Les Lanciers moyens et lourds, les Baïonnettes et les Piquiers annulent l'Impact monté s'ils reçoivent la charge sur leur front.
- L'Impact et l'Impact monté ne s'applique jamais c/ El.
- L'Impact monté est annulé en terrain accidenté ou difficile.

Troupes démontées

Dans la période, les Montés ne démontent jamais face à El., WWg, fortification ou obstacle.



Pike & Shot tardif avec Artillerie régimentaire

Table des caractéristiques des troupes

Piéton	Catégorie	Protection	Cohésion	Facteurs de combat
Infanterie légère	LI	1	2	0 c/tous. Déroute si contactée en terrain clair par LMI, MI, HI, Cv, Cuir & Kn
Archer, Arbalétrier, Armes à feu	LMI	0	5	+1 c/ LI, Drag & LH. +1 c/Montés au 1er tour de mêlée si reçoit charge sur son front
Fantassin moyen	MI	1	5	+1 c/tous, sauf Kn
Lancier moyen		1	5	+1 c/tous, sauf Kn *@
Baïonnette		1	5	+1 c/tous, sauf Kn *
Fantassin lourd	HI	1	6	+2 c/LMI en terrain clair ou c/LH. +1 c/ autres.
Chevalier à pied		3	6	+2 c/LMI en terrain clair ou c/LH. +1 c/ autres. A2M & Cuirasse lourde incluse
Lancier lourd		1	6	+2 c/LMI en terrain clair ou c/LH. +1 c/ autres. *@
Keil		1	7	
Colunela		1	6	
Tercio		1	8	+2 c/tous. Formation profonde. *@
Tercio tardif		1	7	
Pike & Shot		1	6	+2 c/LMI en terrain clair ou c/LH. +1 c/ autres. *@
Pike & Shot tardif		1	6	+2 c/LMI en terrain clair ou c/LH. +1 c/ autres. *
Levée		1	3	+1 c/LI, LMI, Drag & LH
Wagenburg	WWg	2	4	+2 c/ Montés sauf El. +1 c/LI & Drag. Bonus +1 si Préparé au combat sauf médiocre. #
Artillerie	Art	1	2	+1 si tire c/El & WWg. +1 pour l'ennemi au combat sauf si LI, Drag & LH

* Annule Impact des Montés (sauf c/El) si reçoit la charge de front. La Charge percutante reste applicable.

@ +1 au premier tour de mêlée c/Montés (sauf c/El) si reçoit la charge de front.

Annule Impact des Montés, Pistolet, Choc et Charge percutante, sauf si attaqué par El.

Montés	Catégorie	Protection	Cohésion	Facteurs de combat
Cavalerie Légère	LH	1	2	+1 c/LI en terrain clair
Dragon	Drag	1	3	
Cavalerie & Chamellerie (1) moyenne	Cv/Cm	0	3	+1 c/Montés, LI, Drag, LMI, MI & Levée, +1 c/ HI si sur flanc ou arrière. Bonus +1 premier tour de mêlée c/LMI et Fantassin Moyen sauf si a déjà Impact, Pistolet ou Choc ou en terrain pénalisant
Cavalerie lourde (Cuirasse incluse)		1	3	
Cavalerie extra-lourde/Cuirassier (Cuirasse lourde incluse)		2	3	

Caracole				
Gendarme (Cuirasse lourde inclus)	Kn	2	3	+2 c/LMI, LH, Drag & Cv & Cuir, +1 c/autres sauf 0 c/WWg
Eléphant (2)	El	0	3	+2 c/Montés. +1 c/Piétons. Impact sauf c/LI & LH

Panique les LH, Cv, Kn.

(2) Panique les Montés sauf El.

Commandement

Donner des ordres

Chaque PC permet de donner un ordre de mouvement à une Unité ou un Bataillon ou à un Groupe d'Unités ou de Bataillons. Un Général ne peut donner d'ordre qu'aux Unités sous son commandement. Un Général peut donner jusqu'à trois ordres à la même Unité ou au même Bataillon ou Groupe.

Coût des ordres en PC :

- 0 pour une charge spontanée ou incontrôlée.
- 0 pour rallier une Unité ou un Bataillon au-delà de 4 UD de tout ennemi.
- 1 pour faire charger ou déplacer une Unité, un Bataillon ou un Groupe
- 1 pour rallier une Unité ou Bataillon en soutien simple ou si l'ennemi à 4 UD ou moins.
- 2 pour rallier une Unité ou Bataillon en mêlée ou en soutien de mêlée.
- 2 pour former un Carré ou le rompre.
- 3 pour empêcher une charge incontrôlée (une Unité du Groupe peut aussi tenter un ralliement).
- +1 si Unité, Bataillon ou Groupe hors de rayon de commandement au moment où l'ordre est donné.
- +1 si manœuvre difficile.
- +1 pour une Formation profonde tentant de rallier 1 point de cohésion en se déplaçant.
- +1 si le Général est engagé en mêlée, sauf pour rallier l'Unité à laquelle il est attaché.

Général au combat

Comme en ADG, un Général attaché à une Unité, ou à une Unité au sein d'un Bataillon, peut s'engager dans la mêlée. Il compte comme engagé avec une seule des Unités ADG d'un Bataillon, pas avec les deux. Le joueur doit indiquer avec laquelle il est engagé et le

Général reste attaché à cette Unité ADG jusqu'à la fin du combat. Un général engagé en mêlée apporte un bonus de +1 à l'Unité ADG avec laquelle il est engagé, mais court le risque d'être perdu.

Général inclus

Comme en ADG, il est possible d'inclure de manière permanente un Général inclus dans une Unité ADG au lieu de le socler séparément.

- Il est inclus avec une seule des Unités ADG composant un Bataillon, pas avec les deux.
- L'Unité avec le Général inclus doit être aisément reconnaissable par une figurine remarquable ou un drapeau.

Mouvement

Quart de tour et demi-tour

Cette manœuvre sert à réorienter une Unité, un Bataillon ou un Groupe.

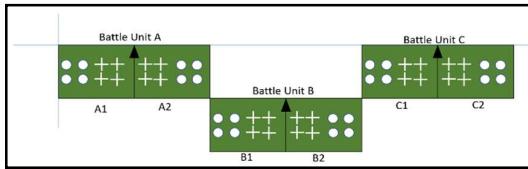
- Le 1/4 ou le 1/2-tour coûte 1 UD pour les Troupes manœuvrables
- 2 UD pour les troupes peu Manœuvrables, les WWG et celles en Formation profonde.

Bataillon effectuant un quart de tour

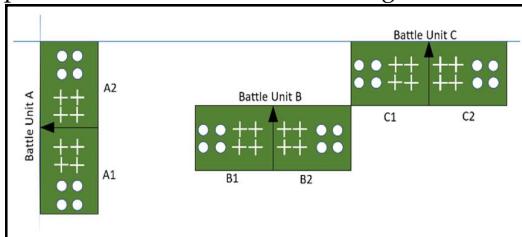
Un Bataillon effectuant un quart de tour pivote de 90° sur son coin avant de telle sorte que son front se retrouve sur l'ancienne position de son flanc.

- Il n'est pas possible pour des Bataillons d'effectuer un 1/4 de tour en Groupe.

Le Bataillon A veut effectuer un tourne de 90° à gauche



Le Bataillon A tourne de 90° à gauche de telle sorte que son front occupe maintenant la position de son flanc. Toutes les autres positions relatives restent inchangées



Mouvements d'un Groupe de Bataillons

Un Bataillon peut effectuer les mouvements suivants :

- Un pivot.
- Une avance.
- Un 1/2 tour.
- Une extension.
- Une contraction.
- Un glissement.

Qui peut esquiver ?

- L'Infanterie légère.
- La Cavalerie légère.
- Les Dragons.
- La Cavalerie/Cuirassiers avec Impact ou Pistolet et Arc, Arbalète, Carabine, 1/2 Arc ou 1/2 Arbalète (exemple : les Qapu Kalqi Sipahis, EHC/Cuirassier Pistolet carabine).
- Cavalerie/Cuirassiers avec Arc, Arbalète, Carabine, 1/2 Arc ou 1/2 Arbalète.
- Cavalerie/Cuirassiers Caracole.

Manoeuvrabilité

Troupes peu manœuvrables

Toutes les Troupes ne manœuvrent pas toutes aussi bien. Certaines ont des difficultés à réaliser des manœuvres autres qu'une simple avance. Ces Troupes sont classées peu Manœuvrables. Cela s'applique aux Troupes suivantes.

- Troupes Offensives.
- Éléphant.
- Levée.
- Artillerie lourde.

Manœuvres difficiles

Les manœuvres peuvent être faciles ou difficiles. Une manœuvre difficile demande au Général de dépenser 1 PC supplémentaire. Si la difficulté de la manœuvre provient de plusieurs causes distinctes, le surcoût reste limité à 1 PC.

Les manœuvres suivantes sont difficiles pour toutes les Troupes :

- Un troisième mouvement dans la même phase, sauf pour les Troupes légères et les Cavalerie/Cuirassiers non-Offensive.
- Quitter une ZoC, sauf pour les Troupes pouvant esquiver.

Les manœuvres suivantes sont difficiles seulement pour les Troupes peu

Manœuvrables :

- Toute manœuvre incluant un 1/4 de tour, un 1/2 tour, une extension ou une contraction, que l'Unité termine au contact de l'ennemi ou non.
- Toute manœuvre de moins du potentiel de mouvement de l'Unité (hors bonus de route), sauf si l'Unité termine au contact de l'ennemi. Une avance du potentiel mouvement complet incluant un pivot ou un glissement ou les deux reste une manœuvre facile.

Cas particuliers

Tercio, Keil & Colunela : les Tercios, Keils et Colunelas (mais pas les Tercios tardifs) opèrent en formation très compacte et serrée. Ils considèrent donc un 1/4 ou un 1/2 tout comme difficile.

Troupes Offensives : quand une Unité ou un Groupe Offensif se trouve à distance de charger un ennemi, toute manœuvre autre qu'une charge ou un mouvement permettant d'apporter un Soutien à un ami en mêlée coûte 3 PC. Interdire à une Unité, un Bataillon ou un Groupe de Bataillon Offensifs de charger l'ennemi coûte aussi 3 PC.

Carré

Former un Carré, ou le rompre, pour les Bataillons suivants, coûte 2 PC et 2UD :

- Tercio,
- Tercio tardif.
- Keil.

- Colunela.
- Pike & Shot.
- Pike & Shot tardif.

En Carré, il est exclu de :

- Se déplacer ;
- Exercer une ZoC ;
- Bénéficier du bonus au premier tour de mêlée c/ Montés ou *Charge percutante*.
- Se voir infliger les pénalités et pertes de PC pour prise de flanc ou d'arrière ou contacts multiples.
- Pour le tir le front est le front original.
- L'Artillerie moyenne ou lourde bénéficie d'un bonus de +1 pour son tir c/ un Carré (non cumulatif avec le bonus pour tir sur une Formation profonde).

Interpénétration

L'interpénétration permet à des Unités d'en traverser d'autres. Une interpénétration est possible lors d'un mouvement normal, d'une charge ou d'une esquive.

ADG-R suit les règles d'interpénétration d'ADG, avec les modifications suivantes :

- Tous les Montés interpénètrent les Dragons amis à la condition que les deux Unités soient orientées dans la même direction ou la direction opposée.
- Les Fantassins moyens non-Offensifs interpénètrent les amis Tireurs LMI à la condition que les deux Unités soient orientées dans la même direction ou la direction opposée.

Mouvements spéciaux

Charge

Charge incontrôlée

Certaines troupes sont désireuses de combattre et tendent à attaquer sans ordre. Toutes les Troupes *Offensives* sont sujettes au risque de Charge incontrôlée dans certaines circonstances (voir les Exceptions).

- Quand une Unité, un Bataillon ou un Groupe Offensifs est à distance de charge de l'ennemi (en ignorant les amis éventuels), la règle suivante s'applique :
- Toute manœuvre autre qu'une charge ou un mouvement pour venir en Soutien d'un ami en mêlée coûte 3 PC.

Cela représente la difficulté de les retenir.

- Rester sur place ou rallier ou les deux coûte aussi 3 PC.
- Une charge ou un mouvement pour venir en Soutien d'un ami en mêlée coûte 1 PC, ou 2 PC s'il s'agit d'une manœuvre difficile.

Exceptions à la Charge incontrôlée

Une Unité ou un Bataillon n'est pas soumis à Charge incontrôlée dans les cas suivants :

- Si l'Unité est déjà en mêlée ou en Soutien d'un ami en mêlée.
- Si l'Unité est dans la ZoC d'un ennemi sur son flanc ou son arrière et qu'aucun autre ennemi n'est plus menaçant.
- Si l'Unité est en embuscade.
- Si l'Unité ou son objectif est derrière une Fortification, un Obstacle (ou des Pieux si l'Unité potentiellement soumise est un Monté), une rivière ou dans un village.
- Si le seul objectif est un Éléphant ou un Wagenburg.
- Si la charge peut amener l'Unité en situation de Panique.
- Si l'objectif est Troupe légère et que la charge amènerait l'Unité à interpénétrer un ami ou à passer en force à travers ce dernier.
- Si l'objectif est le front d'un Monté.
- Si l'Unité est un Monté et l'objectif est le front d'une Infanterie lourde en Ordre (HI), sauf Levée ; toutefois, l'objectif reste valide pour les Gendarmes.
- Si la charge peut amener l'Unité, après conformation, à avoir un ennemi en contact sur le flanc ou l'arrière.
- Si la charge peut amener l'Unité dans un terrain qui la pénalise.

NB : si l'objectif de la Charge peut esquiver, tous les autres ennemis, les situations et les terrains à une distance de mouvement de l'Unité +1UD doit être considéré pour déterminer s'il y a Charge incontrôlée.

Exemple : une HI Offensive face à LI ne sont pas soumis à charge incontrôlée s'il y a un Monté ou un terrain accidenté ou difficile derrière la LI dans les 3 UD.

Esquive

ADG-R suit les règles d'esquive standards d'ADG, avec ces ajouts :

- Les Dragons et les Caracoles peuvent faire un second 1/2 tour gratuit à la fin de leur mouvement d'esquive.

Troupes pouvant esquiver

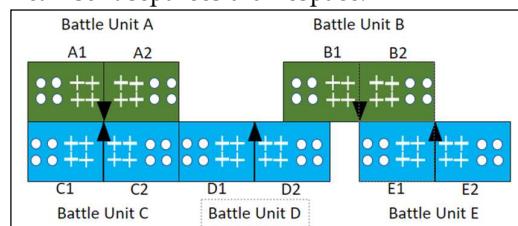
- Infanterie légère (LI),
- Cavalerie légère (LH),
- Dragons (Drag),
- Cavalerie/Cuirassiers avec Impact ou Pistolet et Arc, Arbalète, Carabine, 1/2 Arc ou 1/2 Arbalète,
- Cavalerie/Cuirassiers avec Arc, Arbalète, Carabine, 1/2 Arc ou 1/2 Arbalète,
- Cavalerie/Cuirassiers Caracole.

Conformation

ADG-R suit les règles de conformation standards d'ADG, mais peut fonctionner un peu différemment avec les Bataillons. Le Bataillon doit se conformer selon les règles ADG, ce qui peut impliquer qu'une des Unités ADG le composant peut être tirée hors d'une position de Soutien simple. Si l'Unité ADG est engagée en mêlée, il n'y a pas de conformation.

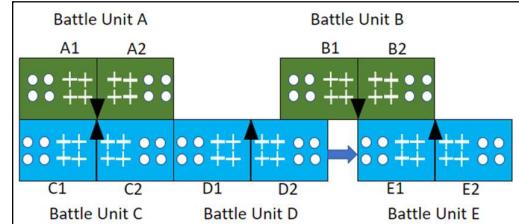
Exemple de conformation avec une brèche dans la ligne et soutien simple

Le joueur en phase charge avec les Bataillons A & B. Le second joueur a les Bataillons C, D & E. D& E sont séparées d'un espace.

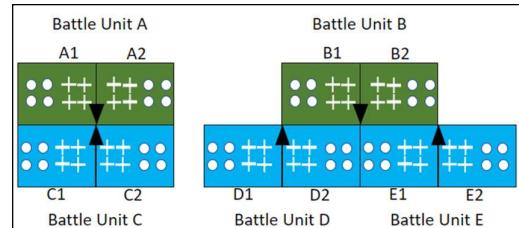


A & C n'ont pas à se conformer. B est en contact valide avec D & E et ne peut pas se conformer car B2 et E1 sont alignés. Le résultat final étant déterminé dans la phase du premier joueur, il n'y a pas de conformation.

Dans la phase du second joueur, D2 devra se conformer à B1, forçant D1 à quitter la position de Soutien de C2.

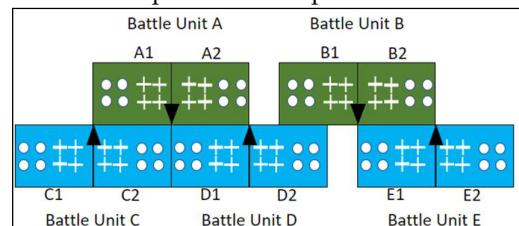


A la fin de la phase du second joueur, les Bataillons doivent être conformés :



Conformation avec une brèche dans la ligne et toutes les Unités engagées

Le joueur en phase charge avec les Bataillons A & B. Le second joueur a les Bataillons C, D & E. D& E sont séparées d'un espace.

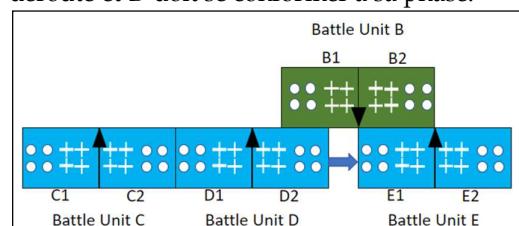


Les Bataillons A & C n'ont pas à se conformer.

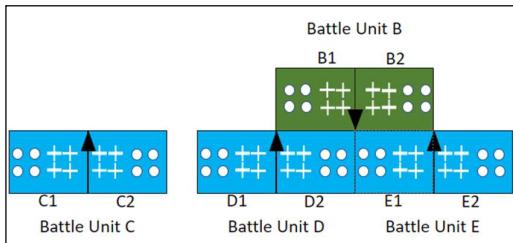
Le Bataillon B est en contact valide avec les Bataillons D & E et ne peut pas se conformer car B2 et E1 sont alignés. Le résultat final étant déterminé dans la phase du premier joueur, il n'y a pas de conformation.

A la phase du second joueur, le Bataillon D ne peut pas se conformer puisque ses deux Unités ADG sont engagées et ne peuvent pas rompre le contact.

Après quelques tours de combat, A est en déroute et D doit se conformer à sa phase.



La situation finale est la suivante.



Ralliemement

Procédure

Les Unités en *désordre* peuvent essayer de regagner un ou deux points de cohésion en ralliant durant la phase de mouvement. Une Unité non en Formation profonde qui essaye de rallier ne peut pas volontairement se déplacer ou se conformer mais peut toujours tirer ou combattre en mêlée. Les Troupes légères qui ont été déplacées à la suite d'une interpénétration ou d'une conformation peuvent toujours bouger ou essayer de rallier.

Test de ralliement

Les règles de ralliements en ADG-R sont les mêmes qu'en ADG, plus le *Soutien arrière*.

Cas spécial

Quand un Groupe contenant des troupes *Offensives* est retenu par affectation de 3 PC, une des Unités du Groupe peut tester son ralliement avec ces 3 PC. Chaque autre Unité du Groupe peut tenter de rallier avec 1 PC.

Déplacement et ralliement en Formation Profonde

Les unités en ordre serré peuvent se déplacer mais ne peuvent pas charger et tentent de récupérer 1 niveau de cohésion au prix d'un PC supplémentaire. Cela représente leur capacité à avancer de manière imparable grâce à leur taille. Cela ne peut pas être combiné avec un déplacement de groupe.

Soutien arrière

Le soutien arrière était important dans la période, les armées combattant sur des lignes multiples pour assurer des réserves et un soutien. Pour représenter cela, nous introduisons un bonus au dé de ralliement pour *Soutien arrière*.

- Une Unité bénéficie d'un +1 au dé de ralliement si elle bénéficie du *Soutien arrière*.
- Les Bataillons et les Unités de Montés peuvent fournir le *Soutien arrière* les unes pour les autres.
- Les Troupes légères ne peuvent pas le fournir mais peuvent le recevoir.

Si le jet de dé réussit de +2 ou plus et que l'Unité bénéficie du *Soutien arrière* et que le Général y est attaché, alors l'Unité regagne 2 points de cohésion.

Une Unité or Bataillon peut fournir le *Soutien arrière* à plusieurs amis.

Pour fournir le *Soutien arrière*, il faut :

Faire face à l'ami soutenu,

Et

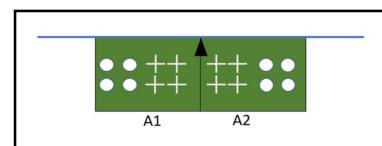
- soit toucher le coin arrière de l'ami avec son coin avant,
- soit être entièrement derrière à distance de Soutien.

La distance de Soutien est de 2 UD pour le Soutien par un Bataillon, de 4 UD pour le Soutien par une Unité de Montés.

L'Unité qui soutient doit :

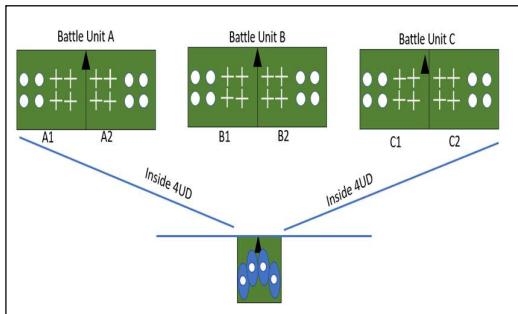
- Ne pas être en mêlée, ou en soutien simple ou de mêlée ;
- Ne pas avoir d'ennemi dans sa ZoC ;
- Ne pas avoir perdu plus de 2 points de cohésion pour une Unité de Montés, 4 pour un Bataillon.

Pour savoir si une Unité est en position de *Soutien arrière*, tirer droite prolongeant son front : si le coin arrière de l'Unité demandant le Soutien touche le coin avant de l'Unité soutenant ou si elle est entièrement devant la dite ligne, elle bénéficie du *Soutien arrière*.

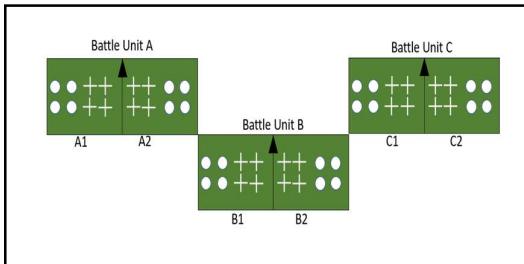


Une Unité dont le coin arrière touche le coin avant de l'Unité assurant le Soutien ou entièrement devant la ligne de front compte comme bénéficiant du *Soutien arrière*.

Caracole assurant le Soutien arrière de trois Bataillons

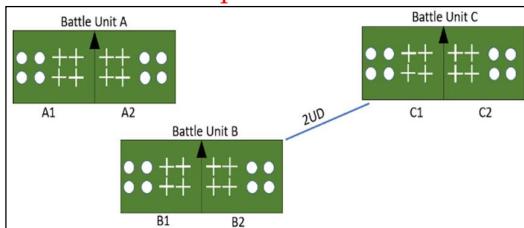


Soutien arrière et damier



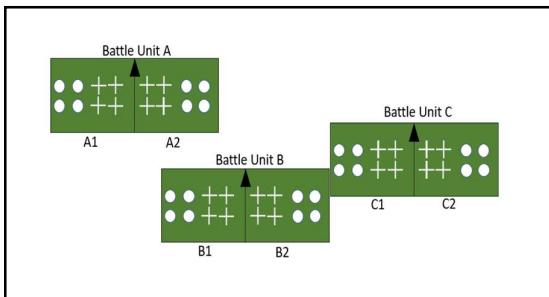
Le Bataillon B est en Soutien arrière de B et de C.

Soutien arrière déporté sur le côté



Le Bataillon B est en Soutien arrière de B et de C (C car est dans les 2 UD du coin avant de B)

Pas de Soutien arrière



A peut prétendre au Soutien arrière car devant le front de B. C ne peut pas prétendre au Soutien arrière car son coin arrière n'est pas devant le front de B.

Exemples de résultats de test de ralliement

L'Unité est dans les 4 UD d'un ennemi et a perdu 3 points de cohésion. Elle a le *Soutien arrière*. Elle rallie sur 4+. Le dé est un 5, +1

pour le *Soutien arrière*, = 6 : elle récupère 1 point de cohésion.

L'Unité est dans les 4 UD d'un ennemi et a perdu 3 points de cohésion. Elle n'a pas le *Soutien arrière* mais le Général est avec elle. Elle rallie sur 4+. Le dé est un 5, +1 pour le Général, = 6 : elle récupère 1 point de cohésion.

L'Unité est au combat et a perdu 3 points de cohésion. Elle a le *Soutien arrière* et le Général est avec elle. Elle rallie sur 5+, +1 pour le *Soutien arrière* et +1 pour le Général, = 7 : elle récupère 2 points de cohésion.



Gendarmes des Guerres d'Italie

Tir

ADG-R suit les règles ADG, avec les quelques modifications suivantes.

Ligne de vue

Pour tirer, une Unité doit voir sa cible. Une Unité ne peut pas tirer sur un ennemi qu'elle ne voit pas, par exemple :

- Unités en embuscade,
- Unité cachée par le terrain ou derrière une autre Unité amie ou ennemie,
- Unité située hors de la ligne de vue.
- Les champs clos sont traités comme les champs pour la ligne de vue, mais offrent un couvert à toutes les troupes complètement à l'intérieur ou en lisière.

Unités tirant

Dans la période, presque toutes les Troupes tirent. Les Bataillons tirant utilisent l'arme correspondant à leur équipement.

Ce qu'une Bataillons or Unité tire comme :

Troupe	Tire comme :
Archer	Arc
Arch Arc long	Arc long
Archer	Arc
Archer Arc long	Arc long

Arbalétrier	Arbalète
Arquebusier	Arquebuse
Mousquetaire	Mousquet
Baïonnette	Fusil
Colunela	½ Arquebuse
Tercio	Arquebuse or Mousquet
Tercio tardif	
Pike & Shot	
Pike & Shot Feu de Salve	Mousquet
Pike & Shot tardif	Fusil
Dragon	½ Arquebuse or ½ Mousquet
Caracole	Pistolet
Montés Carabine	Carabine

Portées de tir

Arme	Portée (UD)
LI & LH avec Arc, Arbalète, Arquebuse, Mousquet ou Fusil	2
Cv/Cuir Caracole	1
CV/Cuir avec Arc, Arbalète ou Carabine	2
Drag Arquebuse	2
Drag Mousquet	3
Autres Piétons avec Arquebuse	2
Autres Piétons avec Mousquet	3
Fusil, Arc, Arbalète	4
WWg & Art Légère	4
Art Moyenne (courte/longue portée)	2/8
Art Lourde (courte/longue portée)	2/10

Limitations au tir

- L'Art Moyenne & Lourde qui s'est déplacée ou a pivoté dans la phase du joueur ne tire pas cette phase.
- Les autres armes (y compris l'Artillerie légère) peuvent se déplacer et tirer tant qu'elles n'ont pas effectué de deuxième ou de troisième mouvement.
- Une Unité qui charge, esquive, rompt le contact ou une ZoC ne peut pas tirer durant la même phase.
- Une Unité engagée en mêlée ou en Soutien dans une mêlée ne peut pas tirer.
- Une Unité ne peut pas tirer sur une Unité engagée en mêlée ou en Soutien dans une mêlée, même si elle n'est pas en contact à cause d'une conformation impossible.

- Les autres Unités en contact avec l'ennemi mais n'apportant pas de Soutien à une mêlée peuvent tirer et être prises pour cible.

Priorités de tir

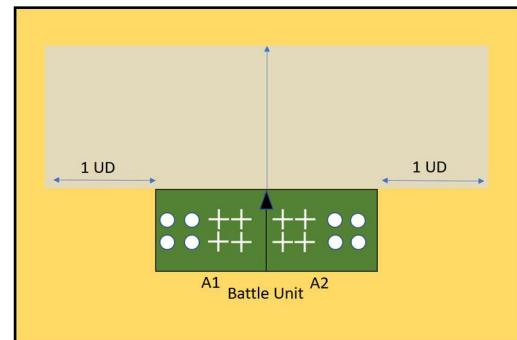
Si plusieurs cibles sont possibles, le joueur applique les priorités suivantes.

- En premier, la cible la plus proche directement en face du tireur, et la plus en face s'il y a plusieurs cibles à même distance.
- A défaut, la cible la plus proche dans la zone de tir.
- Si plusieurs cibles ont la même priorité, le joueur choisit, mais il doit conserver la même cible aux tours suivants tant que les positions relatives n'ont pas changé.

Cas particuliers

- Comme la Cavalerie légère tire à 360°, elle tire toujours sur la cible la plus proche.
- L'Artillerie moyenne et lourde :
 - sont à courte portée à 2 UD,
 - suivent les règles de priorité standards à 4 UD ou moins mais peuvent choisir librement leur cible au-delà, dans leur cône de feu étendu.
 - à plus de 4 UD, leur cône de feu s'étend de 2 UD de part et d'autre du socle de l'Artillerie.

Zone de tir des Bataillons



Modificateurs de tir

Circonstances	Modificateur
LI ou LH tirant	-1
Cible à couvert ou derrière une Fortification	-1
Tireur en Désordre	-1

Tirant à partir d'un couvert ou d'un terrain difficile, sauf LI	-1
Tercio tirant à partir du flanc ou de l'arrière	-1
Drag, LI, LMI & MI tirant d'un champ clos	0
LMI, MI & HI avec Arc & Arbalète tirant sur des Montés (voir note 1)	+1
Par chaque unité supportant au tir (max +3, LI & LH comptant ½)	+1
Art tirant sur El & WWg	+1
Art Moyenne & Lourde tirant à courte portée, sur un flanc ou une Formation profonde	+1

Note:

1. Pour simuler la plus grande vulnérabilité des Montés face à des volées concentrées de traits ; les Troupes légères ne bénéficient pas de cet effet.
2. Les ½ Tireurs tirent une classe de qualité inférieure à la leur.

Résultats des tirs

- Si le score modifié du tireur est supérieur à celui de la cible, la cible perd 1 point de cohésion.
- Si le tireur principal est de l'Artillerie moyenne ou lourde à courte portée, et le score du tireur est de 3+ supérieur à celui de la cible, alors la cible perd 2 points de cohésion.
- Le nombre de points de cohésion perdu par un tir est limité à 1 ou 2 par Unité ADG : un Bataillon peut donc perdre jusqu'à 4 PC par phase de tir car le tir est résolu par Unité ADG le composant.
- Si le score modifié du tireur est égal à celui de la cible, aucun PC n'est perdu, sauf :
 - par tir d'Arquebuse par une Troupe non-légère,
 - par tireur bénéficiant du Canon régimentaire.

Quand deux Unités se tirent mutuellement dessus, le tir est résolu en deux étapes : A tire sur B, puis B tire sur A. Les résultats sont appliqués simultanément. Les deux peuvent donc partir en déroute simultanément.

- Un Bataillon comprenant 2 Unités ADG, il peut perdre 2 et 4 points de cohésion dans la même phase de tir.

Modificateurs de protection

Arme	Modificateur
Javelot & Arc	Protection = 2 pour les Formations profonde si le tireur est LI ou LH
Arc long	Protection réduite de 1 sans pouvoir être négative, sauf si WWg, Art & Troupes légères
Pistolet, Arbalète, Arquebuse, Mousquet, Tireur détaché, Fusil, Carabine	Protection = 1, sauf WWg & El Protection = 2 pour les Formations profonde si le tireur est LI ou LH
Art	Protection =0, sauf Li, LH & Drag

Cas particuliers

Tir de flanc ou d'arrière d'un Tercio ou Tercio tardif

Un Tercio peut tirer sur tous ses côtés, mais moins efficacement sur son flanc ou son arrière.

- Une Unité tirant sur son front ne tire pas sur son flanc ou son arrière.
- Un Tercio (pas un Tercio tardif) peut tirer sur tous ses flancs ou son arrière avec un malus de -1.
- Un Tercio tardif peut tirer sur tous ses flancs seulement avec un malus de -1.

½ Tireur

- Inclut les Arquebuses, Mousquet, Arc & Arbalète.
- Tire un niveau de Qualité inférieur (Médiocre reste Médiocre).

Arquebuse non-Troupe légère

- Concerne les LMI, MI & HI armés d'Arquebuse.
- Inflige 1 PC en cas d'égalité de score ; le résultat est déterminé après application du modificateur de Qualité.

Canon régimentaire

- Les résultats de l'Artillerie régimentaire sont appliqués aux deux Unités ADG composant le Bataillon.
- Infiltre 1 PC inflige 1 point de cohésion en cas d'égalité de score.

Formation profonde

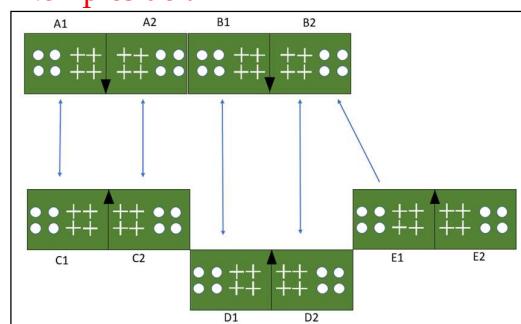
Concerne les Keil, Colonela, Tercio, Tercio tardif.

- + 1 de bonus pour l'Artillerie moyenne ou lourde tirant sur le front ou l'arrière de la cible.
- Protection 2 si le tireur est une Troupe légère.

Fortifications :

- Ne bloque pas la ligne de tir.
- Apportent un couvert aux Unités autres que WWg placées juste derrière, sauf face à un tir d'Artillerie.
- Un Bataillon a besoin de 2 Fortifications ou Obstacles pour être protégé sur son front.
- Les Unités alignées coins à coin contre les Fortifications tirent sans pénalité.
- Le front de la Fortification est considéré comme le front de l'Unité, y compris pour mesurer les portées de tir.

Exemples de tir



Toutes les Unités dont des Pike & Shot Mousquet et sont dans les 3 UD de portée. A1 tire sur C1.

A1 a 0 de correction au tir, C1 a 1 de protection face au Mousquet.

Les facteurs sont les mêmes à part pour D2. D2 a 0 +1 de Soutien d'E1 et B2 a 2 de protection.

Mêlée

ADG-R suit ADG avec les quelques modifications suivantes.

Résolution de la mêlée

Les règles standard d'ADG s'appliquent, en remplaçant la table des résultats par la suivante.

Différence de score	Perte de PC
Egalité	0 (sauf cas particuliers)
1 ou 2	-1
3 ou 4	-2
5 ou 6	-3
7 ou 8	-4
9 ou 10	-5
11 ou plus	Déroute automatique

Attaque sur le flanc ou l'arrière

Une Unité perd aussi 1 point de cohésion si elle est engagée en mêlée ou en Soutien de mêlée sur plusieurs côtés par plusieurs ennemis pendant la même phase (à l'exception des Formations profondes tant qu'elles n'ont pas subi de dommages substantiels). Au moins un des ennemis contactant le flanc ou l'arrière doit se conformer réglementairement et doit être une Troupe autre que LI, LH, Dragon, Artillerie ou Wagenburg.

Modificateurs de mêlée

Attaque de flanc ou arrière sur Formation profonde

Les attaques de flanc fonctionnent de manière un peu différente par rapport à ADG quand il s'agit de Bataillons. Le principe clef de résolution des attaques de flanc sur des gros Bataillons est que le Bataillon est une formation de deux Unités ADG de large. Donc, si le Bataillon perd un point de cohésion par une attaque de flanc, le marqueur s'applique aux deux Unités ADG. La conformation après le premier contact peut aboutir à des conformations bizarres mais elle ne nécessite pas de règles complexes.

Formations profondes

Les Formations profondes étaient capables de se défendre contre des attaques de flanc ou arrière jusqu'à ce qu'elles soient fortement entamées. Une fois affaiblies, elles pouvaient être rompues par une attaque de flanc ou arrière bien coordonnée.

Tant qu'une *Unité en Formation profonde* n'a pas perdu 4+ points de cohésion, elle se comporte comme suit.

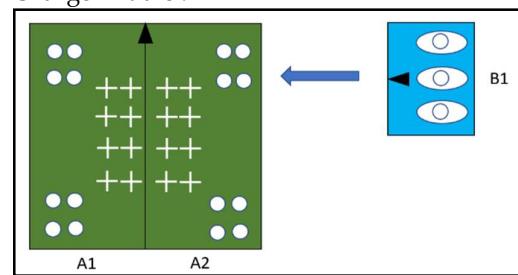
- Elle combat attaquée sur son flanc comme si attaquée sur son front, ses flancs équivalant à son front pour le combat.
- Tous les côtés d'un Tercio sont considérés comme le front pour le combat.
- Elle ne pivote pas pour faire face à l'ennemi sur son flanc, ou ses flancs et arrière pour le Tercio.
- L'ennemi en contact avec son front sur le flanc de l'Unité en Formation profonde n'apporte qu'un soutien simple au combat principal (limité à +1 par côté) ; les ennemis en contact flanc contre flanc apportent aussi un Soutien simple.
- L'ennemi en contact avec son front sur le flanc de l'Unité en Formation profonde doit s'aligner coin avant contre coin avant, ce qui peut l'amener à se conformer de plus d'1 UD du fait de la profondeur de l'Unité.

Quand *l'Unité en formation profonde* a perdu 4+ points de cohésion, les règles standards s'appliquent.

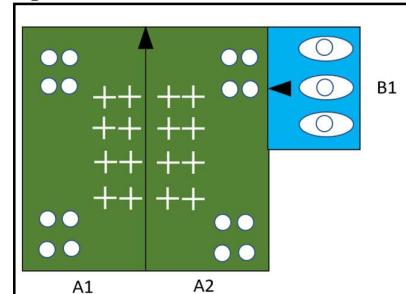
Charge sur le flanc d'une Formation profonde

B1 est un Cuirassier (HC Pistolet) et charge A, un Tercio Arquebuse sur le flanc.

Charge initiale :



Après conformation :

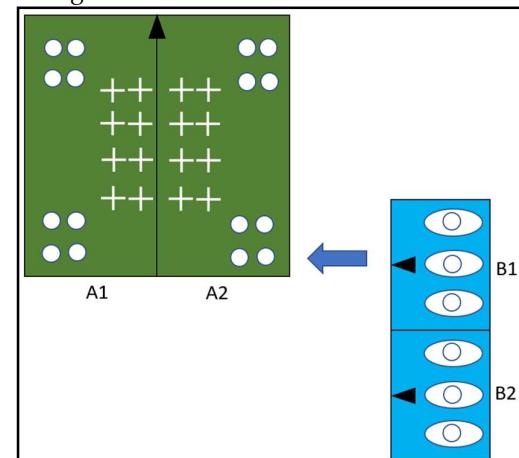


Comme le Tercio est en Formation profonde et n'a pas perdu de point de cohésion, le contact est traité comme frontal. Les facteurs sont :

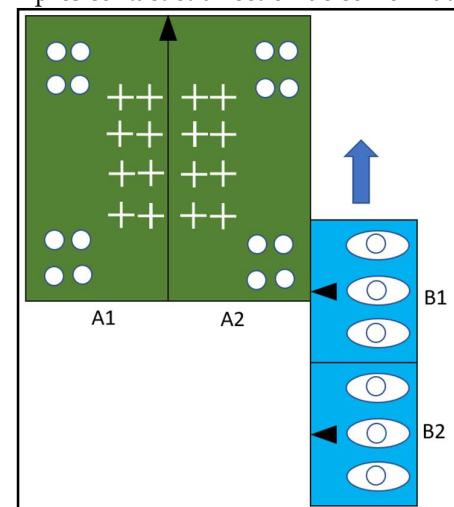
A2 +2 (Pique) +1 à la première phase comme il reçoit la charge sur son front ;
B1 0 (HC contactant HI sur son front) +1 pour Pistolet.

Charge décalée

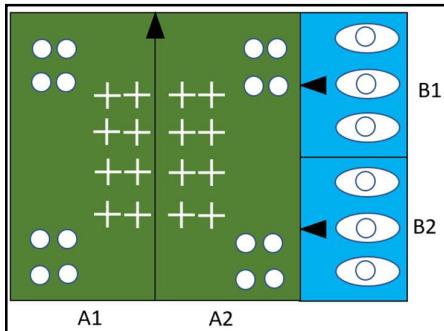
B1 & B2 sont Cuirassier (HC Pistolet) et chargent A, un Tercio Arquebuse sur le flanc. Charge initiale :



Après contact et direction de conformation :

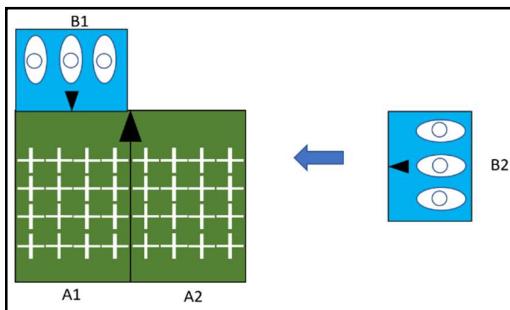


Après conformation :

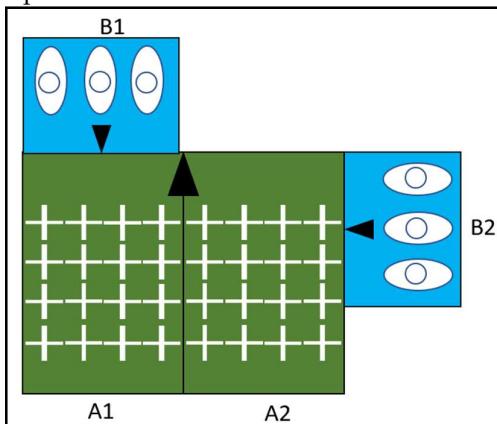


Formation profonde engagée frontalement et chargée sur un flanc

Un Keil A est en contact sur son front avec un Cuirassier B1. Le Keil n'a pas perdu de point de cohésion. Un Cuirassier B2 charge A sur le flanc.



Après conformation :



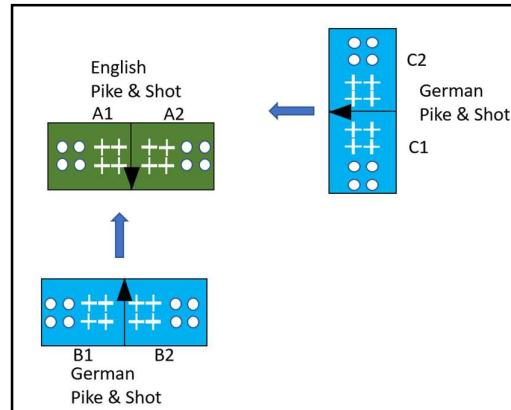
Le combat se résout comme suit :

A1 combat B1 frontalement ;
A2 combat B2 frontalement.

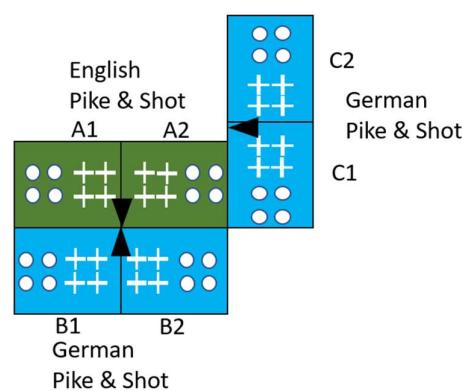
Exemples d'attaque de flanc

Attaque de flanc simple

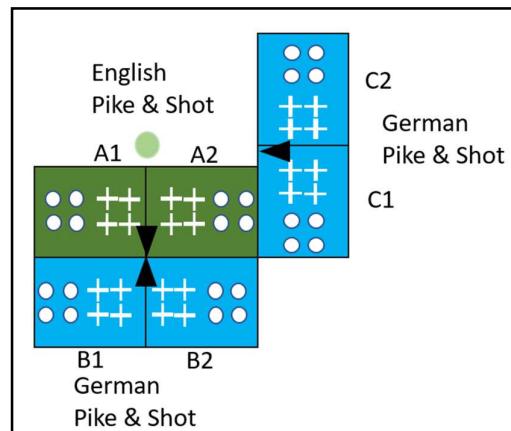
C'est la phase des Allemands. Le Pike & Shot anglais a des Pike & Shot allemands sur son front et sur son flanc. Les deux Unités allemandes chargent.



Après le contact :



Résolution de la mêlée :



B1 combat normalement, mais A1 combat à 0 car le Bataillon a perdu un point de cohésion car chargé de flanc alors qu'engagé sur son front (Pike & Shot factor 1, -1 de Désordre).

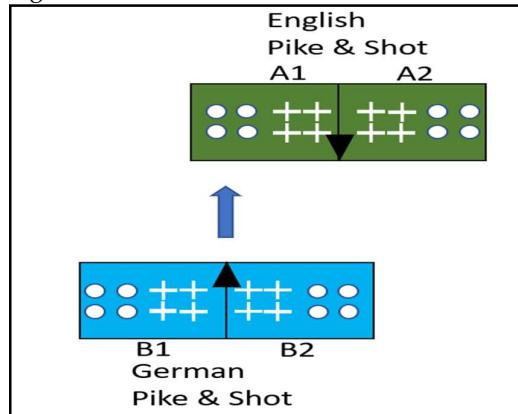
A2 combat à -1 car contacté sur son flanc et en Désordre.

B2 combat à +3 (Pike & Shot 1, +1 pour Soutien de Mêlée, +1 pour le facteur de C1).

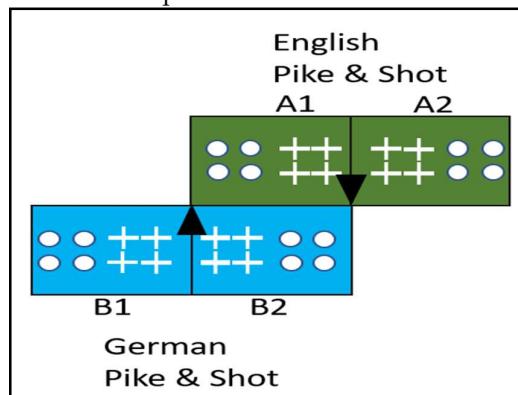
Combat initial décalé, puis attaque de flanc

C'est la phase des Allemands. Le Pike & Shot anglais a un Pike & Shot allemand sur son

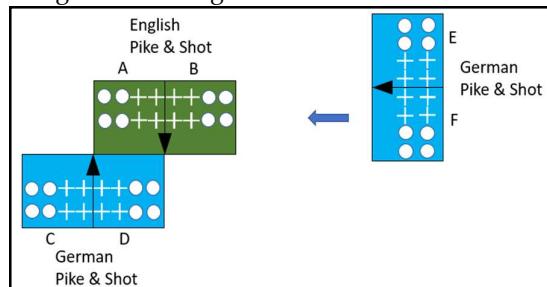
front mais les deux Unités ne sont pas alignées et il n'y aura qu'une Unité ADG contactée réglementairement.



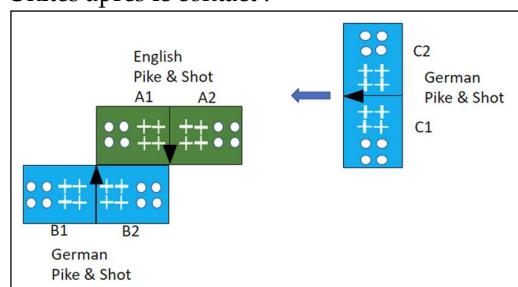
Après le contact, les deux Unités ADG s'alignent comme montré ci-dessous. Les deux Unités ont +1 pour Soutien en débord.



Le combat continue et les Allemands sont capables d'amener un autre Pike & Shot pour charger le flanc anglais.

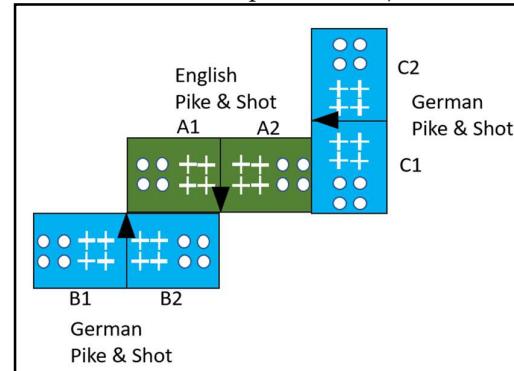


Unités après le contact :



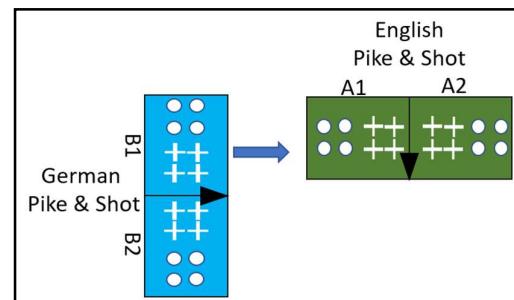
A2 ne perd pas de point de cohésion. Même si contacté de flanc, A2 non plus car pas engagé sur son front. A2 combat à 0, C1 à +3 (Pike & Shot 1, Soutien simple de C2 +1, combat sur le flanc +1).

Dans la phase anglaise, A2 « tourne » pour faire face à C1. A2 combat à +1 et C1 à +2 (Pike & Shot 1, Soutien simple de C2 +1).

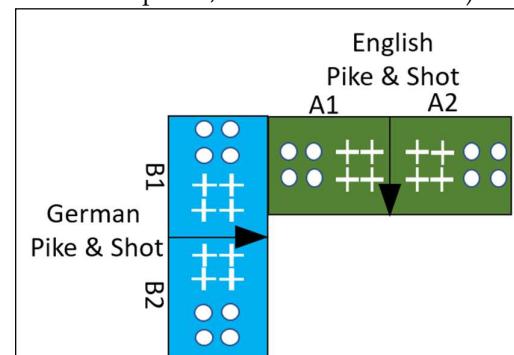


Attaque de flanc, puis conformation

C'est la phase allemande. Le Pike & Shot allemand a un Pike & Shot anglais sur son front et va le contacter réglementairement sur le flanc.

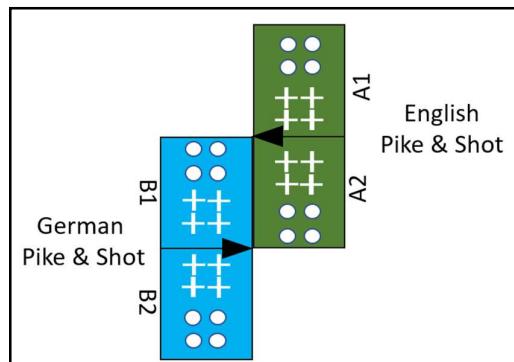
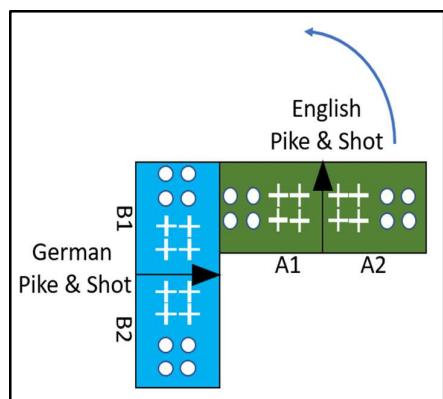


Après le contact, B1 combat avec C1. A1, bien que contacté sur son flanc, n'est pas engagé sur son front et ne perd pas de point de cohésion et combat à 0. B1 combat à +3 (Pike & Shot 1, Soutien simple +1, combat sur le flanc +1).



A la phase anglaise, le Pike & Shot anglais doit se conformer à l'allemand. Comme A1 est la seule Unité ADG au contact, nous sommes dans un cas étrange de conformation et nous n'enfreignons pas ADG.

Puisque qu'il n'y a qu'une Unité ADG au contact, pour maintenir cette situation, le Pike & Shot anglais pivote et glisse de telle manière que A2 entre en contact de B1. Cela empêche que des Unités supplémentaires entrent en contact.



Modificateurs de terrain

Les Troupes pénalisées en terrain accidenté ou difficile ont un malus en mêlée.

- Un Unité ADG ou un Bataillon subit la pénalité dès lors qu'une partie au moins de son socle est situé dans le terrain.
- Si un socle est plus profond que la norme, la partie excédentaire n'est pas prise en compte.
- Si une Unité attaque un ennemi situé juste en lisière dans le terrain, l'attaquant est considéré comme partiellement dans le terrain. La pénalité du terrain le plus

pénalisant s'applique à cette Unité jusqu'à la fin du combat.

Infanterie moyenne (MI & LMI)

- -1 en terrain difficile

Infanterie lourde (HI) & Wagenburg (WWg)

- -1 en terrain accidenté, ou -2 si Lancier lourd ou Piquiers ;
- -2 pour tous en terrain difficile.
- les Unités en terrain pénalisant perdent l'Impact, le Feu de salve et la Charge percutante.

Montés

- -2 en terrain accidenté ;
- -3 en terrain difficile ;
- les Unités en terrain pénalisant perdent l'Impact monté, le Pistolet, le Choc et la Charge percutante.
- Les Montés ne détruisent pas automatiquement la LI en terrain accidenté ou difficile.

Cas particuliers

- Les El comptent les champs, les champs clos et les broussailles comme terrain clair et n'y sont pas pénalisés ;
- Les Drag comptent les champs, les champs clos et les broussailles comme terrain clair et n'y sont pas pénalisés.



Déroute et poursuite

Cohésion de l'armée

ADG-R suit les règles standards d'ADG pour la déroute : la valeur de démorisation de l'armée est égale au nombre d'Unités ADG, chaque Bataillon comptant pour deux Unités ADG.

Un Bataillon compte donc comme 2 Unités. Il combat en deux Unités ADG individualisées, mais subit les pertes de points de cohésion cs'appliquent au tout.

Les points de démorisation sont comptés comme suit.

Evénement	Perte de points
Par Unité/Bataillon désorganisé *	1
Par Unité ADG ayant quitté la table *	1
Par Unité ADG en Déroute *	2
Par Bataillon ayant perdu 4+ points de cohésion *	2
Par Bataillon en Déroute *	4
Par Général perdu	1 + valeur de commandement **
Camp perdu	4
Camp fortifié	6

(*) les points pour les Bataillons ne sont pas cumulatifs : ainsi un Bataillon, non en Déroute, ayant perdu 3 points de cohésion ne compte que pour 1.

(**) 0, +1, +2 ou +3



Terrain

ADG suit les règles ADG pour le terrain, avec les changements suivants.

Couvert face au tir

Le terrain peut offrir un couvert mais aussi pénaliser les tireurs. Par exemple, les arbres peuvent arrêter ou dévier les flèches.

- Une Unité bénéficie du couvert face au tir si la ligne de tir passe par ce couvert.
- Une Unité, sauf si LI, est pénalisée quand elle tire si une partie de son côté tirant est dans le couvert.
- Une unité placée en lisière d'un couvert est considérée comme dans le couvert et la pénalité au tir comme la protection s'appliquent.

Champ clos

Dans la période, Les champs sont cultivés plus rationnellement et entrecoupés de haies, mur, canaux d'irrigation.

- Ils sont considérés comme terrain accidenté et offrent un couvert aux Unités qui y sont. Les LI et Drag peuvent s'y placer en embuscade.

- La LI et les Dragons peuvent se placer en embuscade dans un champ clos.
- Les Unités tirant de ce couvert sont pénalisées, sauf les LI, Drag, LMI & MI.
- Les champs clos sont traités comme des champs pour la ligne de vue, mais offrent un couvert à toutes les Troupes entièrement à l'intérieur ou en lisière.

Nombre de champs pouvant être clos (incluant ceux placés sur une colline) :

avant 1600 : 0 à 1 ;
après 1600 : 0 à 2.

Terrain ouvert

Au cours de cette période, les armées se sont battues dans des espaces plus ouverts afin de faciliter les manœuvres des troupes et le contrôle. Un nouvel élément de terrain a été introduit, appelé Terrain Ouvert.

- Déployé et ajusté normalement.
- Retiré une fois que tout le terrain a été ajusté.
- Une route peut passer au-dessus d'un Terrain Ouvert.

Tableau des terrains

Terrain	Catégorie	Embuscade	Couvert
Terrain ouvert	Ouvert		
Rivière	Variable	Non	Non
Zone côtière	Impassable		
Colline douce	Clair ou selon couverture		
Colline escarpée	Difficile	Derrière la ligne d'horizon	Selon couverture
Broussaille	Accidenté	Seulement LI	Non
Champ (ouvert)		Seulement LI & Drag	
Champ clos		Tous sauf El	Oui
Plantation		Tous	
Bois	Difficile	Seulement LI	
Marais		Tous sauf El	Non
Dune		Non	
Ravine		Oui	
Route	= Terrain traversé	Non	
Village	Difficile	Tous sauf El	
Infranchissable	Infranchissable	Non	Non

Déploiement

ADG-R suit les règles standards d'ADG avec un changement dans le calcul de l'in initiative avec l'introduction des Dragons.

Initiative

La valeur d'initiative d'une armée correspond à la qualité de son commandement et de son nombre d'éclaireurs. L'initiative d'une armée est calculée comme suit.

- Valeur totale des Généraux /2 et arrondie à l'inférieur
- +1 si Stratège
- +1 si 2 LH ou Drag, ou +2 si 6 LH ou Drag
- Chaque 3 LI compte pour 1 LH ou Drag (donc, une armée avec 2 KH et 12 LI ajoute +2 à son initiative).

Placement du terrain

Le joueur qui a l'initiative choisit la région pour la bataille. Si le joueur choisit d'être l'attaquant, il choisit une région dans celles de la liste d'armée du défenseur. S'il choisit d'être le défenseur, dans sa propre liste.

Chaque région a un terrain obligatoire qui est placé par le défenseur en plus de ses autres choix.

Région	Terrain obligatoire
Plaine	Champ
Forêt	Bois
Montagne	Colline escarpée
Désert	Dune de sable
Steppes	Colline douce

Séquence de placement

Le choix et le placement du terrain se déroulent dans l'ordre suivant.

- Le défenseur prend l'élément obligatoire et choisit 2 à 4 autres terrains.
- L'attaquant choisit 2 à 4 terrains.
- Le défenseur place le terrain obligatoire.
- Si une rivière ou une bande côtière a été choisie par l'un des joueurs, ce dernier la place.
- Le défenseur place le village s'il l'a choisi.
- Si un terrain ouvert a été choisi par l'un des joueurs, ce dernier le place sur la table.
- Le défenseur, puis l'attaquant, placent tous les autres terrains à l'exception de la route.

- Une route est toujours placée en dernier.
- L'attaquant cherche à contrôler le terrain.
- Le défenseur cherche à contrôler le terrain.

Un joueur ne peut pas choisir plus de 2 terrains identiques, incluant l'obligatoire : par exemple, 2 champs en plaine.

Ajustement du terrain

Une fois que tous les terrains ont été placés, les joueurs qui ont choisi moins de terrain que le maximum peuvent tenter de retirer ou de déplacer des terrains. Seuls les terrains autres que les routes, une rivière, une bande côtière ou le village (y compris la colline sur lequel il peut être placé) peuvent être retirés ou déplacés. Un terrain obligatoire peut être déplacé mais pas retiré.

- Si un joueur a choisi 2 terrains, il peut tenter de retirer ou déplacer 2 terrains.
- S'il a choisi 3 terrains, 1 seulement.
- Le terrain obligatoire ne compte pas dans le décompte.
- Une seule tentative peut être effectuée par terrain (sauf par un Stratège).
- Un Stratège peut tenter d'ajuster 1 terrain supplémentaire ou de relancer le dé une fois pour un terrain en cas d'échec.
- Les joueurs peuvent choisir un terrain placé par eux-mêmes ou par l'adversaire.
- Il n'est pas obligatoire de tenter d'ajuster le terrain.
- Pour chaque tentative, le joueur choisit le terrain, puis jette un dé :

1D6	Terrain adjustment
1-2	Le terrain reste en place
3-4	Le joueur peut déplacer le terrain d'au plus 4UD
5	Le joueur peut soit déplacer le terrain d'au plus 6UD ou le faire pivoter (mais pas les deux). Il peut retirer le terrain si c'est un impassable.
6	Le joueur peut soit déplacer le terrain d'au plus 6UD ou le faire pivoter (mais pas les deux). Il peut retirer le terrain sauf si c'est le terrain obligatoire ou si un autre terrain a déjà été retiré de cette manière.

Déploiement des corps

Placement des embuscades

ADG-R suit les règles standards d'ADG d'embuscades avec un changement.

- Une embuscade peut contenir jusqu'à 4 Unités ADG ou 2 Bataillons (sauf Artillerie et Wagenburg). Il doit y avoir assez de place pour déployer toutes les Unités embusquées hors de la vue de l'ennemi et sans superposition. Toutes les Unités dans une embuscade doivent former un Groupe réglementaire.

Séquence de déploiement

ADG-R suit les règles standards d'ADG de déploiement avec trois changements clefs. Les Montés et les Dragons peuvent se déployer hors de la zone de déploiement des Troupes lourdes. L'Artillerie moyenne et lourde peut être déployée jusqu'à 7 UD du grand bord de table ami.

Les Fortifications prévues pour l'Artillerie sont déployées avec l'Artillerie jusqu'à 7 UD. L'Artillerie doit se déployer derrière ces Fortifications, qui sont retirées si l'Artillerie est détruite.

Zone de déploiement

Pour une table standard de 120 x 80 cm, les Troupes légères et les Montés sur chevaux peuvent se déployer jusqu'aux bords de table latéraux. Les Troupes légères peuvent se déployer jusqu'à 7 UD du grand bord de table ami. L'Artillerie moyenne et lourde peut être déployée jusqu'à 7 UD du grand bord de table ami et pas à moins de 4 UD des bords latéraux. Les Unités en embuscade ont une zone de déploiement plus grande et suivent les règles ADG standards.

L'Artillerie lourde doit être déployée en même temps que le camp.

Terrains selon les régions

Terrain	Plaine	Forêt	Montagne	Désert	Steppes (*)
Rivière or bande côtière	1	1	1	-	1 rivière seulement
Terrain ouvert	2	1	1	1	1
Colline douce (D) or escarpée (E)	1 D	2	4 (1) E	2	4 (1) D
Champ ou champ clos	4 (1) (@)	-	-	-	-
Broussaille	-	3	2	2	3
Plantation	2	-	-	1	-
Bois	-	4 (1)	2	-	-
Marais	1	2	1	-	1
Dune de sable	-	-	-	4 (1)	-
Ravine	1	1	2	1	1
Route	1	1	1	1	1
Village	1	1	1	-	-
Impassable	-	1	1	1	-

(*) en Steppe, une seule colline peut être couverte de broussaille et compter terrain accidenté.

@ Nombre de champs pouvant être clos, incluant ceux placés sur une colline :

avant 1600 : 0 à 1,

après 1600 : 0 à 2.

Budget

Armée

Le format de jeu standard est de 220 points et les Unités sont réparties en trois corps, chacun

commandé par un général ; Les généraux alliés ou non fiables, comme ceux inclus dans une Unité, sont moins chers. Il faut se référer à la liste d'armée pour le nombre de points de commandement et les types de Troupes disponibles.

M = Médiocre, O = Ordinaire, E = Elite

Piétons	Type	Coût des Unités/Bataillons			Option
		M	O	E	
Infanterie légère	LI	-	4	5	
Tireurs	LMI	7	10	13	0 si Arquebuse, +1 si Mousquet, +2 si Impact, +3 si Fusil, Arbalète ou Arc ou +4 si Arc long
Fantassin moyen	MI	7	10	13	+0 si Offensif, +2 si Impact, Arme d'hast, A2M ou Arquebuse, +3 si Mousquet ou cuirasse, +4 si Arbalète ou Arc, +5 si Arc long, -1 si ½ Tireur
Lancier moyen		9	12	15	
Fusilier Baïonnette	MI ou HI	14	17	20	+4 si Artillerie régimentaire
Lancier lourd	HI	10	13	16	+3 si Cuirasse
Fantassin lourd					+0 si Offensif, +2 si Impact, A2M ou Arme d'hast, +3 si Cuirasse
Chevalier à pied		17	20	23	
Keil		14	17	20	+0 si Offensif, +2 si A2M, +3 si Cuirasse
Colunela					+2 si A2M
Tercio Arquebuse		17	20	23	
Tercio tardif Arquebuse		16	19	22	+1 si Mousquet
Pike & Shot Arquebuse		12	15	18	+1 si Mousquet, +2 si Impact, +4 si Feu de Salve, +4 si Artillerie régimentaire, -1 si ½ Tireur
Pike & Shot tardif (Mousquet)		15	18	21	+2 si Impact, +4 si Artillerie régimentaire
Levée		2	3	-	+0 si Offensive
Wagenburg	WWg	8	12	-	-4 si ne tire pas, -2 si Arquebuse, +2 si Art légère
Artillerie légère	Art	4	6	-	
Artillerie moyenne		8	10	12	
Artillerie lourde		8	10	12	

Montés	Type	Coût des Unités			Option
		médiocre	ordinaire	élite	
Cavalerie légère	LH	4	6	7	
Dragon	Drag	4	5	6	0 si Arquebuse, +1 si Mousquet
Cavalerie moyenne	Cv (MC)	5	7	9	+0 si Offensif, +1 si MCm, Javelot, Pistolet ou Impact, +2 si Caracole, Choc, Arc/Arbalète/Carabine ou Impact ½ Arc, +3 si Impact/Arc
Cavalerie lourde	Cv (HC)	7	9	11	
Cavalerie extra-lourde/Cuirassier	CV (EHC/Cuir)	9	11	13	
Gendarme	Kn	-	11	13	+2 si Impact
Éléphant	El	10	13	16	+3 si Cuirasse ou Art légère

Formules de budget

Ci-dessous sont exposées les formules et coûts en points utilisées pour créer toute les Unités. Si vous voulez constituer votre propre liste ou type de Troupe, amusez-vous !

Bataillon

Socle + Cohésion x1,5 (arrondi >) + Armes + Cuirasse + Extensions.

Unité de Monté

Socle + Cohésion + Armes + Cuirasse + Extensions.

	Item	Arme	Note
Socle Montés	Montés	1	
Socle Bataillon	Socle Bataillon	2	
	Socle Formation profonde	1	
Arme	Fantassin moyen	4	
	Fantassin lourd/toute Lance	5	
	Fusil-Baïonnette	5	
	Pique	9	
	Arquebuse	3	
	Mousquet	4	
	Fusil	6	
	Arc/Arbalète	6	
	Arc long	7	
	Monté	3	Utiliser pour tous Chameaux
Cuirasse	Chameau	4	
	Cuirasse Montés	2	
	Cuirasse Piétons	3	S'applique aux Piétons
	Cuirasse lourde	4	Gendarmes/Montés lourdement cuirassés
Extension	Cuirasse Chevalier à pied	5	Chevalier à pied seulement
	Choc Monté	2	Inclut Pistolet
	Impact monté	1	
	Impact Gendarmes	2	Seulement pour Gendarme
	Caracole	1	
	Pistolet	1	
	Arme de jet Montés	2	Arc/Arbalète/Carabine
	Tireur commandé	3	
	Javelot	1	
	Impact Arc	3	
	Impact ½ Arc/Carabine/Arbalète	2	
	Piéton ½ Tireur	-1	Couvre tous les Piétons ½ Tireurs (Arc, Mousquet, Arquebuse, etc)
	Impact Piétons	2	
	Feu de Salve	3	Inclut Impact Piéton & Charge percutante
	Offensif	0	

	A2M	2	
	Arme d'hast	2	
	Keil A2M	2	
	Artillerie régimentaire	4	

Dragon

Dragon Arquebuse 5

Dragon Mousquet 6

Wagenburg

12 points de base

Si Art légère +2

Si Arquebuse -2

Si ne tire pas -4

Médiocre -4

Éléphants

13 points

Si Artillerie +2

Elite/Médiocre +/- 3

Troupes légères

Médiocre -2

Elite +1

Montés et Unités non-Bataillon

Médiocre -2

Elite +2

Bataillon

Médiocre -3

Elite +3

Glossaire des Troupes

Ci-dessous figure un glossaire des différents types de Troupe de la période et comment elles sont reproduites dans ADG-R. La liste n'est pas exhaustive et est sujette à un certain degré de subjectivité.

Period	Troop Type	ADLG-R troop type	Notes
Guerres d'Italie	Piquiers suisses	Keil Offensif Elite	Les Suisses sont classes Offensifs pour leur habitude d'ignorer les ordres et de charger l'ennemi à vue.
	Lansquenets	Keil	Les Piquiers allemands de la période n'étaient pas aussi agressifs que les Suisses et ne sont pas classes Offensifs.
	Reîtres	Cavalerie extra-lourde/Cuirassier Caracole	Cavaliers lourdement cuirassés, en cuirasse ¾, armés de Pistolets et entraînés à trotter vers les formations d'infanterie et à décharger leurs Pistolets puis à se retirer vers l'arrière pour recharger. Inefficace contre des Montés agressifs mais pouvaient maintenir un feu roulant contre une cible.
	Colunela	Colunela	La Colunela est une formation de Piquier remplaçant quelques Piques par des Arquebuse pour faire face aux Reîtres.
	Tercio	Tercio Arquebuse	Le carré espagnol iconique de la période. Considéré comme une forteresse mobile d'infanterie comprenant un centre dense de Piques pour protéger les Arquebusiers places à chaque "corne" (ou "manche", ndt) de la Formation
Guerre de Trente Ans	Reîtres	Cavalerie Moyenne ou lourde Carabine	Les Reîtres ont évolué dans la période, perdant une partie de leur Cuirasse et devenant des Montés plus orientés tir que mêlée.
	Cuirassiers	Cavalerie lourde Pistolet	Cavaliers lourds, armés de 2 ou 3 Pistolets, déchargeant leur arme juste avant le contact et chargeant avec l'épée ou le Pommeau du Pistolet. Ils portent en général une Cuirasse ou plaque sur le torse sur un pourpoint de buffle et un casque ou un chapeau.
	Régiments "colorés" suédois	Pike & Shot Feu de Salve	Formations d'élite de Gustave-Adolphe, nommées de par la couleur de leur bannière. Ces formations très entraînées déchargeaient leur Mousquet en masse avant de charger. On leur donne la Capacité Feu de Salve pour refléter leur agressivité et l'effet d'une salve massive juste avant la mêlée.

	Janissaires	Fantassin moyen Arc/Arquebuse/Mousquet Impact	Les janissaires évoluent au cours de la période, d'abord con servant l'Arc, puis adoptant lentement le Mousquet. On leur donne l'Impact pour refléter leur agressivité au premier contact.
--	-------------	---	--

Règles optionnelles

Réserves

Jusqu'à deux Bataillons ou Unités non-Troupes légères peuvent être baptisés « réserve ».

Une réserve se voit affecter des points de commandement comme une Unité normale, mais ils peuvent être sauvegardés pendant les tours successifs. Quand elle active ces points de commandement, elle peut tous les utiliser. Il n'y a pas de nombre maximum de mouvement maximum qu'elle peut effectuer. Elle peut effectuer plusieurs mouvements même dans les 4 UD de l'ennemi. Si un général est attaché, elle n'est pas pénalisée pour un troisième mouvement ou plus. Elle peut contacter l'ennemi avec un maximum de trois mouvements si elle termine au contact de l'ennemi.

Armement mixte

Arquebuse/Mousquet

Pour représenter le remplacement progressif de l'Arquebuse par le Mousquet, un Bataillon peut être valorisé en Mixte Arquebuse/Mousquet. Il tire comme Arquebuse à 2 UD et comme ½ Mousquet à 3 UD. Le coût est de 2 points comme l'Arquebuse.

Mousquet à courte portée

Pour représenter l'effet dévastateur d'une salve de Mousquet à courte portée : La courte portée est d'1 UD ;

On remplace l'effet standard du tir par l'effet de la mêlée ;
S'applique aux Unités armées de Mousquet ou de Fusil ;
Ne s'applique pas aux 1/2 Tireurs.
Attention ! La mêlée peut se terminer en un tour !

Fumée

Les Arquebuses et les mousquets pouvaient générer en tirant beaucoup de fumée qui pouvaient affecter la visibilité. Pour simuler cela :

Si une Unité non-Troupe légère qui tire à l'Arquebuse ou au Mousquet ne se déplace pas après deux phases consécutives de tir, l'Unité tire avec un malus de -1 et reçoit un bonus de protection de +1.

Bateaux

Certaines armées de la période ont été influencées ou soutenues par des actions navales, particulièrement dans la Manche et d'autres grandes voies maritimes ou fluviales. Pour simuler cela, une armée qui a choisi la bande côtière dans les terrains peut engager un Navire préalablement intégré à sa liste.

Un Navire dispose de 3 tirs d'Artillerie légère sans bonus de flanc sur tout ennemi à 4 UD. Un Navire coûte 10 points et sa perte ne compte pas dans la valeur de démorale de l'armée. Les points sont perdus si la bande côtière n'est pas posée.

Mes Troupes sont soclées différemment d'ADG-R, puis-je les utiliser ?

Oui ! ADG peut être joué avec des largeurs de socles différentes, à la seule condition que toutes soient identiques. Il n'est pas nécessaire de resocler les figurines si les profondeurs de socle ne sont pas celles indiquées dans la règle. Il faut juste dire à son adversaire quelle Troupes sont représentées. Sentez-vous libre de palcer plus de figurines sur les socles. Soyez juste clair sur la nature des Troupes. Voyez les chapitres « Utiliser les socles pour DBX/FoGR » comme exemples.

Puis-je utiliser les socles FoGR ?

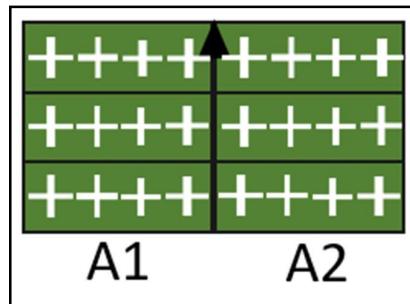
Oui ! Avec quelques approximations concernant les dimensions des UD et l'utilisation de sous-bases pour les montés, c'est possible. Pour les 15mm, passez les UD à 60mm en carré, et en 28mm à 80mm en carré. Agrandissez la table en proportion. Ces simples modifications permettent d'utiliser la majorité des Piétons avec pas ou peu de modifications. Les Montés vont demander des sous-bases ou un resoclage.

Utilisation des socles DBX

Pour jouer ADG-R, vous n'avez pas besoin de resocler vos Piétons pour constituer des Bataillons. Si vos Troupes sont soclées pour des jeux DBX comme DBR ou FoGR, vous pouvez utiliser les soclages suivants.

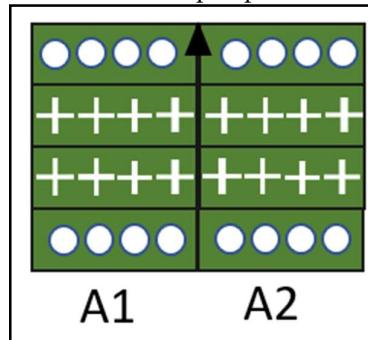
Keil

2 bases de Piques au premier rang
4 bases de Piques dans les 2 rangs du milieu.



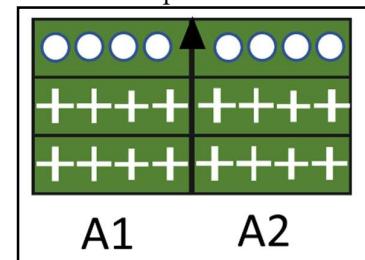
Tercio

2 bases de Mousquets au premier rang
4 bases de Piques dans les 2 rangs du milieu.
2 bases de Mousquet pour le rang arrière



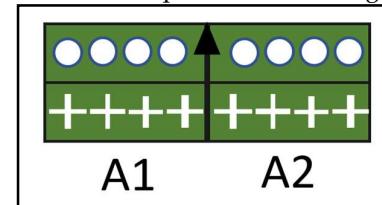
Tercio tardif

2 bases de Mousquets au premier rang
4 bases de Piques dans les 2 rangs du milieu.



Pike & Shot et Pike & Shot tardif

2 bases de Mousquets au premier rang
2 bases de Piques dans les 2 rangs du milieu.



Références et lectures

Livres

The History of the Art of War in the Sixteenth Century by Sir Charles Oman
Field of Glory Renaissance, Slitherine/Osprey Publishing
Renaissance Armies 1480 - 1650 by George Gush
Pike & Shot by Donald Featherstone
Matches to Flintlocks by William Urban
Armies and Warfare in the Pike and Shot Era by Donald Featherstone
De Bellis Renationis by Phil Barker and Richard Bodley Scott
Fighting Techniques of the Early Modern World AD1500 - AD1763 by Christer Jorgensen, Michael F. Pavkovic, Rob S. Rice, Frederick C. Schneid, Chris L. Scott
Pike and Shot Tactics, Keith Roberts, Osprey Publishing
The Military Revolution in Sixteenth Century Europe by David Eltis
Warfare in the Seventeen Century by John Childs
The Thirty Years War 2nd Ed by Geoffrey Parker
Les Armés françaises de la Guerre de Trente Ans par Stéphane Thion (ndt)
Battles of the Thirty Years War by William P. Guthrie, 3 vol. (ndt)

Sites internet & articles

Military Science in Western Europe in the Sixteenth Century, unknown author
<https://crossfireamersfoort.wordpress.com/2012/07/02/the-spanish-army-of-the-thirty-years-war/>
<https://www.deviantart.com/fritzvicari/art/Cuirassiers-and-Harquebusiers-Thirty-Years-War-359811877>
https://en.wikipedia.org/wiki/Pike_and_shot
https://en.wikipedia.org/wiki/Early_modern_warfare
<https://en.wikipedia.org/wiki/Caracole>
<https://en.wikipedia.org/wiki/Cuirassier>
<http://myarmoury.com/talk/viewtopic.17946.html>
Pike Square
https://en.m.wikipedia.org/wiki/Pike_square
The Rise of the Swiss Battle Square
<https://erenow.com/ww/warfareinthemedievalworld/27.html>
Battle of Rocroi, https://en.m.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Rocroi
<http://bcw-project.org/military/tactics>
The Wheel Lock: Birth of the Combat Pistol
<https://warfarehistorynetwork.com/daily/military-history/the-wheel-lock-history-of-the-pistol/>
Pike & Shot Tactics
<http://bcw-project.org/military/tactics>
The Italian Wars and the Rise of the Spanish Tercio
<https://erenow.net/ww/warfareinthemedievalworld/31.php>