

Gustav Adolf the Great

With God and Victorious Arms

Dirschau 1627 • Honigfelde 1629 • Breitenfeld 1631 • Alte Veste 1632 • Lützen 1632



LIVRET DE JEU

Table des matières			
Pour tous les scénarios	2	Dramatis Personae	43
Règles spéciales concernant les Guerres Polonaises	4	Rois et reines de Suède	44
Dirschau / Tczew	5	Les guerres suédo-polonaises du 17 ^{ème} Siècle	44
Honingfelde / Trzciano	10	L'armée polonaise des années 1620	45
Breitenfeld	14	L'armée suédoise de Gustave Adolphe	46
Alte Veste	23	Tactiques de jeu III	49
Lützen	31	Bibliographie	53
Edgehill – Variante	39		
Notes historiques	43		

Pour tous les Scénarios :

Tous les scénarios de ce Livret de Jeu utilisent les informations suivantes.

Codes de couleur des pions :

Forces suédoises et alliées :

Nationalité	Unités			Leaders			Batailles
	Haut	Bande	Bas	Haut	Bande	Bas	
Suédoise	Bleu clair	Bleu foncé	Blanc	Bleu clair	Bleu ciel	Bleu foncé	Toutes
Germaine	Noir	Rouge	Blanc	Noir	Rouge	Bleu foncé	Toutes
Finlandaise	Bleu foncé	Jaune	Blanc	-	-	-	Toutes
Livonienne	Orange	Jaune	Blanc	-	-	-	Breitenfeld, Lützen
Ecossaise	Bleu foncé	Bleu foncé / Blanc	Blanc	-	-	-	Breitenfeld, Alte Veste, Lützen
Anglaise	Rouge	Rouge / Blanc	Blanc	-	-	-	Breitenfeld, Alte Veste
Hessoise	Gris foncé	Rouge / Blanc	Blanc	Gris foncé	Rouge / Blanc	Bleu foncé	Alte Veste, Lützen
Saxonne	Jaune	Rouge	Blanc	Jaune	Rouge	Bleu foncé	Breitenfeld, Alte Veste, Lützen

Forces anti Suède :

Nationalité	Unités			Leaders			Batailles
	Haut	Bande	Bas	Haut	Bande	Bas	
Polonaise	Bleu	Blanc	Vert clair	Bleu	Blanc	Vert foncé	Dirschau, Honigfelde
Germaine	Noir	Blanc	Vert clair	Noir	Blanc	Vert foncé	Dirschau
Ligue	Bleu	Bleu / Blanc	Vert clair	Bleu	Bleu / Blanc	Gris foncé	Breitenfeld, Alte Veste
Impériale	Rouge	Jaune	Brun	Rouge	Jaune	Marron	Toutes sauf Dirschau
Wallonne	Marron	Jaune foncé	Brun	-	-	-	Breitenfeld, Alte Veste
Croate	Brun foncé	Brun / Blanc	Brun	-	-	-	Breitenfeld, Lützen
Espagnole	Jaune	Rouge / Blanc	Brun	-	-	-	Alte Veste

Notes à propos des pions :

1. Les leaders génériques de remplacement sont appelés Överste (suédois), Oberst (impériaux / Ligue et saxons), ou Rotmistrz (polonais). Notez que ce jeu inclut deux leaders de remplacement "futiles" ayant des potentiels meilleurs que la normale pour remercier deux joueurs de test qui ont été d'une grande aide pour le système. En jeu normal, n'utilisez pas ces pions. Mais si vous le désirez, placez tous les leaders de remplacement de la nationalité appropriée, y compris les leaders améliorés, dans une réserve et tirez les au hasard quand vous en avez besoin d'un.

2. Beaucoup d'unités et de leaders ont plus d'un pion avec le même nom. Chaque unité possède une désignation imprimée dessus indiquant au cours de quelle bataille elle apparaît. Contrairement aux précédents jeux de la série, les unités (y compris l'artillerie) et les leaders ne sont pas partagés entre plusieurs batailles. Chaque bataille possède son propre lot de pions.

3. Il y a un pion de remplacement et plusieurs pions de variante sur les planches de pions qui concernent les jeux précédents de la série *Musket and Pike* et qui ne sont pas utilisés dans *Gustav Adolphe the Great*. Le pion de remplacement est celui de l'unité Pappenheim (Ligue) pour *Sweden Fights On*. Dans ULB nous avons pu ne pas dupliquer tous les pions de SFO sauf celui-ci, donc vous pouvez désormais utiliser le pion Pappenheim original pour Nördlingen, et le nouveau pion pour Wittstock. Les pions de variante sont indiqués dans le déploiement de la variante de Edgehill qui figure plus loin dans ce Livret de Jeu.

Une boîte complète de *Gustav Adolphe the Great* comprend :

- 1 Livret de Règles standards de la série MPBS
- 1 Livret de Jeu GAG
- 5 cartes (dont 2 sont imprimées recto-verso)
- 4 planches de pions
- 1 dé à 10 faces
- 1 feuille de tables et tableaux
- 1 cartes d'Ordres

Types d'unités :

Abrév.	Lettre du pion	Type
Arty :	(aucune)	Artillerie
Arq.:	A	Arquebusiers (montés) ou Dragons montés
Cuir.:	(aucune)	Cuirassiers
Dismtcd Cuir :	D	Cuirassiers à pied
HI Bde :	(aucune)	Brigade d'Infanterie Lourde
HI Bde w/Arty :	(aucune)	Brigade d'Infanterie Lourde avec une artillerie organique
HI no pikes :	N	Brigade d'Infanterie Lourde sans ou avec très peu de piquiers
Hus :	H	Hussards
Koz :	B	Cozaques (armées d'arcs)
Kyr :	K	Kyrassiär
LI :	L	Infanterie Légère, Dragons à pied, ou Mousquetaires détachés
Ryt :	R	Ryttare

Note : Bien que dans certains jeux de la série les unités de HI soient appelées "brigades," dans d'autres elles sont dénommées "bataillons". En général, les Suédois et les Anglais appelaient de telles unités "brigades" et les Français, les Espagnols et les Bavaois employaient le terme de "bataillons". En ce qui concerne le jeu, considérez les deux termes de manière équivalente, et toute règle standard de la série qui se réfère aux brigades s'applique également aux bataillons.

Désignation des Ailes :

Nom d'Aile :	Abrév. :	Bataille :
Gauche	L	Toutes
Centre	C	Toutes
Droite	R	Toutes
Saxonne	S	Breitenfeld
Cavalerie	Cav	Alte Veste
Infanterie	Inf	Alte Veste
Bulach	B	Lützen
Isolano	I	Lützen
Garnison	G	Lützen

Désignation des batailles :

Bataille :	Abrév. :	Bataille :	Abrév. :
Dirschau	D	Alte Veste	A
Honigfelde	H	Lützen	L
Breitenfeld	B		

Autres abréviations utilisées :

aka :	Alias
KIA :	Mort au combat
WIA :	Blessé au combat
IR :	Régiment d'Infanterie
CR :	Régiment de Cavalerie
Col. :	Colonel
LtCol :	Lieutenant Colonel
Obr. :	Oberst (Colonel)
ObrLt. :	Oberstleutnant (Lieutenant Colonel)
Ovr. :	Överste
OvrLt. :	Överstelöjtnant (Lieutenant Colonel)

Nationalités :

Cr. :	Croates
CL :	Ligue Catholique
En. :	Anglais
Fn. :	Finlandais
Ge. :	Germain
He :	Hessois
Lv. :	Livoniens
Po. :	Polonais
Pa. :	Parlementaristes (pour la variante d'Edgehill)
Ro. :	Royalistes (pour la variante d'Edgehill)
Sc. :	Ecossais
Sp. :	Espagnols
Sv. :	Suédois*
Sx. :	Saxons
Wa. :	Wallons

* Le symbole Sv. signifie Svenska, le terme suédois désignant les Suédois (nous avons utilisé le terme Sw. Pour les Suisses dans ULB.)

Glossaire german/suédois/polonais :**Germain :**

- Alt / Alte = Ancien ou Ainé
- Neu = Nouveau
- Jung = Le Plus Jeune

Suédois :

- Kyrassiär = Cuirassiers
- Ryttare = Cavaliers; comme les Cuirassiers mais sans autant d'armure et avec des chevaux plus petits
- Gula = Jaune
- Blå = Bleu
- Gröna = Vert
- Röda = Rouge
- Vita = Blanc
- Svarta = Noir
- Svenska = Suédois
- livländare = Livoniens
- kurländare = Courlanders

Polonais :

- Husarzy = Hussars, Cavalerie de Choc Moyenne
- Kozacy = Cosaques, Cavalerie Légère
- Rajtarzy = Cavaliers, Cavalerie de style german

Notes concernant tous les scénarios :

- Sauf si un emplacement spécifique est indiqué, les Commandants d'Aile commencent empilés avec une unité de leur Aile selon 5.21, et les Commandants d'Armée commencent empilés avec ou adjacents à une unité de leur armée.
- Lors de la détermination des Points de Victoire, soustrayez toujours les points accumulés par le joueur anti suédois de ceux accumulés par le joueur suédois.
- La date entre parenthèses placée après chaque bataille est la date à laquelle elle eut lieu selon l'ancien calendrier (Julien) (bien que les pays catholiques adoptèrent le calendrier grégorien dans les années 1580, les régions protestantes de Germanie ne l'adoptèrent pas avant 1700, et les Suédois pas avant 1753).

Règles spéciales concernant les Guerres Polonaises

Les règles spéciales suivantes s'appliquent aux deux batailles contre les Polonais, Dirschau et Honigfelde. Les Polonais employaient des cavaleries de types différents de celles utilisées par les armées d'Europe du Nord et de l'Ouest vues dans les jeux précédents, et des règles spéciales sont nécessaires pour refléter leur usage. Utilisez les règles standards de MPBS sauf si elles sont spécifiquement remplacées par l'un des chapitres suivants.

Afin de tenir compte de la taille bien plus réduite des formations et armées utilisées lors des batailles polonaises, l'échelle des unités a été modifiée par rapport au standard utilisé dans toutes les autres batailles de la série. Au lieu des habituels 80 à 100 hommes par point de puissance, l'échelle utilisée dans les deux batailles polonaises est de 25 à 33 hommes par SP. Aucun changement n'a été fait sur l'échelle de temps ou des distances, car les armées couvraient une grande zone similaire à une armée plus grande, simplement avec moins d'hommes.

P1. Matrice des Attributs de la Cavalerie lors des Guerres Polonaises

(voir au dos du Livret de Jeu)

Cette matrice présente les types de Cavalerie qui apparaissent dans les batailles polonaises.

Les colonnes de cette matrice indiquent :

- Les types de cavalerie (avec leurs sous-types entre parenthèses).
- Les termes polonais et suédois de chaque type.
- Quel pays aligna chaque type.
- Le code utilisé sur les pions (à gauche du potentiel de l'unité) pour chaque type.
- Le modificateur de Momentum qu'une unité de chaque type reçoit en Mêlée si elle remplit les conditions listées en 11.3.6. Ces modificateurs prennent le pas sur tous les modificateurs contradictoires présents dans les tableaux standards.
- Les types d'armement (Pistolets, Arcs, Lances) que chaque type transporte.
- La Correspondance en Mêlée de chaque type (cf. plus bas).

Note historique : Le type Arquebusier était à l'époque armé de carabines, d'où le modificateur sur la Table de Tir [Fire Table].

P2. Matrice de Mêlée de la Cavalerie lors des Guerres Polonaises

(voir au dos du Livret de Jeu)

Quand des unités de cavalerie dans les scénarios polonais engagent une Mêlée contre des unités hors cavalerie, utilisez la colonne "Correspondance en Mêlée [Standard Close Combat Mapping]" de la Matrice des Attributs afin

de déterminer quelle colonne utiliser dans la Matrice de Mêlée standard (11.3.8). Ainsi, lors d'un Combat en Mêlée contre des unités de type infanterie, les unités de type Hussards et Ryttares (et bien sûr, Cuirassiers) sont considérées comme des Cuirassiers, tandis que les autres types sont considérés comme des Arquebusiers.

Néanmoins, quand des unités de cavalerie lors de ces scénarios engagent un Combat de Mêlée contre d'autres unités de cavalerie, utilisez les modificateurs de la Matrice de Mêlée de la Cavalerie lors des Guerres Polonaises [Polish Wars Cavalry Close Combat Matrix] au lieu des modificateurs indiqués dans la matrice standard.

P3. Lances

Les unités de cavalerie polonaises emploient deux types de lances : les hussards utilisent une lourde lance appelée kopia, et les cosaques utilisent une lance plus légère appelée rohatyna. Placez un marqueur de lances approprié sur chaque unité armée de lances au début du jeu. L'unité conserve ce marqueur jusqu'à ce qu'elle soit impliquée dans sa première Mêlée (en tant qu'attaquant ou défenseur), après quoi le marqueur est retiré. Tant qu'elle possède un marqueur de lances elle ne peut pas effectuer de Tir, mais elle peut faire feu avec ses petites armes (pistolets ou arcs) normalement dès que le marqueur est retiré (aucune action de Reformation n'est nécessaire). Elle peut volontairement ôter le marqueur (et ainsi, si ce sont des hussards, utiliser ses pistolets) uniquement quand elle se défend en Mêlée, que ce soit lors de la Phase de Mêlée ou quand elle est interceptée. Une unité ne peut pas reprendre un marqueur de lances une fois qu'il a été retiré. Si une unité avec un marqueur de lances attaque en Mêlée, modifiez le jet de Mêlée par un +2 pour les kopias et par un +1 pour les rohatynas. Si une unité avec un marqueur de lances se défend en Mêlée et qu'elle est attaquée depuis un hexagone frontal, modifiez le jet de Mêlée par un -2 pour les kopias et par un -1 pour les rohatynas.

P4. Arcs

Les unités non protégées peuvent être armées d'arcs. Les arcs n'ont aucun effet en Mêlée. Pendant un Tir, une telle unité peut tirer par ses deux hexagones frontaux, son hexagone de flanc gauche, ou son hexagone arrière gauche sur une unité ennemie adjacente. Vous n'avez pas besoin de tenir à jour les munitions des arcs — de telles unités ne tombent jamais en manque de flèches. Une unité peut utiliser ses arcs chaque fois que les règles standards disent qu'une unité de cavalerie peut utiliser ses pistolets.



Faites un jet sur la Table de Tir à l'Arc [Bow Fire Table] (située au dos du Livret de Jeu) pour déterminer les résultats du Tir à l'Arc.

Note historique : Un Hit de Formation indique que les dommages touchaient plus les chevaux que les soldats. Le prince polonais Jerzy Zbaraski écrit en 1629 que les cosaques formaient des cavaleries inadéquates contre les cavaleries suédoises, car les cosaques utilisaient des arcs et ne portaient pas d'armure. Cela indique (et est confirmé par plusieurs récits polonais) que les arcs étaient surclassés par les armes à feu, même contre la cavalerie tartare ou turque traditionnellement armée d'arcs.

P5. Interception

Lors d'un jet sur la Table d'Interception (9.3), si l'unité cible est de type Hussards, modifiez le jet par un +2. Si la cible est de type En Armure ou Non En Armure, modifiez le jet par un +3.

Note historique : Les Polonais avaient des chevaux vraiment très rapides, les meilleurs d'Europe.

P6. Autres

A. Parce que l'échelle des unités a changé mais pas celle du terrain, les Portées de Commandement (5.4.2) sont réduites de 1 pour toutes les unités, à 2 hexagones pour les unités de cavalerie et à 1 (adjacent) pour les unités d'infanterie.

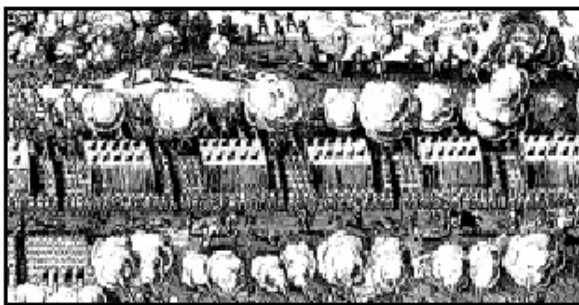
B. Mouvement : Une unité de cavalerie peut traverser une autre unité de cavalerie amie, mais l'unité en mouvement doit payer deux fois le prix normal du terrain de l'hexagone (mais pas du côté d'hexagone) pour ce faire. Les unités ne peuvent pas terminer une Activation empilées ensemble, et une unité ne peut pas entrer dans l'hexagone si elle n'a pas assez de Points de Mouvement pour en sortir lors de cette même Activation. Une unité de cavalerie ne peut pas intercepter à travers une autre unité de cavalerie, et une unité ennemie ne peut pas intercepter l'hexagone tant que les unités y sont empilées. Une unité de cavalerie perd tout Momentum acquis avant d'entrer dans l'hexagone d'empilement. Une unité peut changer d'orientation ou de formation quand elle est empilée, tant qu'elle possède suffisamment de MP pour quitter l'hexagone.

C. Retraite : Une unité de cavalerie peut retraiter à travers une autre unité de cavalerie amie, mais l'unité qui ne retraite pas doit passer un Test de Moral quand cela se produit. Si le dernier hexagone de retraite doit obliger l'unité qui retraite à s'empiler avec une autre unité de cavalerie amie, prolongez sa retraite jusqu'à ce qu'elle n'ait plus à s'empiler. Si à cause du terrain ou d'autres unités l'unité qui retraite ne peut plus continuer plus loin, traitez la comme étant incapable de retraiter selon 11.4.5.

D. Action de Reformation : Quand une unité de cavalerie polonaise accomplit avec succès une Action de Reformation, elle revient toujours en Formation Normale, même si elle était initialement en Formation Brisée.

E. Mêlée : Ignorez la limite de DRM de +4 dans tout Combat de Mêlée où une unité de cavalerie polonaise est éligible pour le Momentum.

Notez que le point A s'applique à toutes les unités, que B et C s'appliquent à toutes les unités de cavalerie, et que D et E ne s'appliquent qu'aux unités de cavalerie polonaises.



Dirschau / Tczew

17-18 août (7-8 août), 1627

Introduction

Les Guerres Suédo-Polonaises n'ont pas été beaucoup traitées en anglais et retrouver les faits fut assurément un challenge. Mes sources initiales pour Dirschau étaient suédoises et je sentais que je tenais le bon bout à propos de ces événements. Je réussis à entrer en contact avec un historien polonais et quand il me fournit une vue de l'autre camp, cela changea tout. Je me retrouvais alors dans une position intéressante. Les deux camps estimaient être le vainqueur, mais les deux camps impliquaient également une énorme dose de patriotisme dans l'affaire. J'ai tenté d'obtenir une représentation impartiale des événements.

La campagne

L'invasion surprise suédoise de 1626 avait placé sous son contrôle Danzig / Gdansk et l'embouchure de la Vistule / Wisla. Gdansk était une grande ville de plus de 64.000 habitants (plusieurs fois la taille de Stockholm) et depuis cette position était contrôlé environ 90% du commerce maritime du Commonwealth Polo-Lithuanien. La ville était protégée du côté ouest par des fortifications récentes et comptait sur la Vistule / Wisla et la Motlawa plus modeste pour protéger le côté est. Ils réalisèrent que cela ne suffisait pas et commencèrent à construire des fortifications modernes comprenant des bastions. Gustave Adolphe réalisa que la ville était vulnérable et pleine d'ennemis. L'armée polonaise fut obligée d'employer une défense mobile pour maintenir les routes terrestres de Gdansk ouvertes et pour empêcher les Suédois de prendre d'assaut la ville. Gustave Adolphe II chercha à prendre le contrôle des routes et des cours d'eau alentours pour asphyxier la ville jusqu'à sa reddition.

Les Suédois franchirent la Vistule et occupèrent Dirschau / Tczew, qui se trouvait sur ce fleuve. Sachant que la

cavalerie polonaise était virtuellement impossible à vaincre en terrain découvert, les Suédois renforcèrent leur tête de pont avec une longue ligne de fortifications. La route située à l'ouest de Dirschau passait par un défilé où coulait le fleuve marécageux Motlawa. Les Polonais firent mouvement pour bloquer les Suédois et s'installèrent à l'ouest du fleuve. Le roi savait que les Polonais n'avait pas assez d'infanterie pour prendre d'assaut les fortifications, mais il savait également que sa cavalerie était vulnérable. Il remporta quelques victoires sur les Polonais en utilisant ses fortifications, son artillerie et les défilés pour empêcher les Polonais d'employer pleinement leur cavalerie, mais il devait être prudent. Koniecpolski était un soldat réellement expérimenté et malgré ses ressources limitées, il maintint les Suédois sur la défensive. Son armée était plus rapide en mouvement et avait fait montre d'une remarquable capacité à manœuvrer face aux Suédois. Les Polonais fortifièrent leur camp, et la situation s'enlisa avec les deux armées fortifiées de chaque côté du fleuve. Chaque général savait qu'une attaque frontale d'un quelconque camp serait un désastre; la solution était de provoquer l'adversaire en espérant le faire sortir, ou l'obliger à se retirer.

La bataille

Des négociations se déroulèrent dans le camp polonais et, partant du principe que les Suédois n'attaqueraient pas pendant ces pourparlers, Koniecpolski avait dispersé une grande partie de sa cavalerie pour paître, jusqu'à 15 km de distance. Le roi ordonna que sa cavalerie sorte de ses fortifications et qu'elle attaque les détachements polonais. Koniecpolski sonna l'alarme et fit sortir l'armée. Il envoya dix hussards de chaque Bannière pour aider ses détachements et pour empêcher qu'ils perdent le contrôle du passage sur le fleuve. Les Polonais poussèrent jusqu'au passage et le reste de l'armée une fois rassemblée passa sur la rive est "suédoise". L'arrivée en force de la cavalerie polonaise fit retourner à leur camp les cavaliers suédois. Les Polonais attendirent pendant deux heures, espérant que les Suédois sortent. Quand ils comprirent que cela ne se produirait pas ils commencèrent à retourner à leur camp. Face à quatre Bannières de hussards et deux de cosaques laissées sur la rive est, les Suédois surgirent de leur camp afin de tailler les polonais en pièces. Koniecpolski ordonna une contre attaque immédiate. La force de six Bannières tourna bride et chargea, fondant sur la droite suédoise aux ordres de Thurn. L'aile de Thurn s'effondra, mais le régiment de Soop, en réserve, chargea afin d'éviter la déroute. L'aile de Thurn se reforma alors et refoula les Polonais. Ils poursuivirent les Polonais jusqu'au passage mais durent faire demi-tour face aux mousquets de l'infanterie de Butler. Pendant ce temps Kazanowski aligna ses hommes hors du camp et pour ne pas être bloqué marcha au sud vers le Lac Lubieszów pour attaquer les Suédois par le flanc. Les dunes ralentirent sa progression et Wrangel, commandant l'aile gauche suédoise, put le contenir. A la nuit tombée, les Polonais étaient retournés à leur camp, toutes leurs lances brisées. Ce fut un dur combat, mais les circonstances et le terrain les avaient empêchés d'engager toutes leurs forces contre les Suédois, ce qui fait que la

situation générale n'avait pas changé.

La bataille entamait son second jour. Les Suédois commencèrent par disperser les détachements polonais de la même manière que les Finlandais la veille. Ils s'emparèrent de Lunau et incendièrent le village. La fumée qui s'en dégageait formait un écran idéal pour faire avancer les canons suédois. Les hussards refusèrent de contrer cette manœuvre car ils n'avaient plus de lances et craignaient que l'infanterie germane ne s'enfuit. Les Suédois avancèrent leurs canons pour bombarder le camp polonais tandis que l'infanterie des deux camps s'accrochèrent le long du fleuve. Le camp polonais était caché des canons suédois dont le bombardement était physiquement inefficace, mais ceci combiné avec la méfiance des troupes germanes, les soldats polonais frôlèrent la panique. Les canons polonais, bien que moins nombreux, étaient en position d'infliger plus de dégâts qu'ils n'en subissaient. Par un coup du sort, un tir de mousquet frappa Gustave Adolphe II au cou, une blessure très grave, que l'on attribua au Capitaine Fittinghoff. Le roi fut immédiatement évacué et Banér prit le commandement du bombardement. Lui aussi fut blessé peu de temps après et une retraite générale fut ordonnée. Comme les Suédois se retiraient, les Polonais surgirent de leur camp avec 10 Bannières de cosaques soutenus par de l'infanterie pour harceler les Suédois.

Les conséquences

Du point de vue tactique, les Suédois furent victorieux le premier jour de la bataille, et si le roi n'avait pas été sérieusement touché le second jour aurait pu se terminer autrement. Le choix du terrain, des fortifications et de la combinaison des armes permit aux Suédois de combattre avec succès la célèbre cavalerie polonaise. Réunir ces facteurs ensemble requerrait une grande vigilance et rendait toute action décisive peu probable. D'un point de vue plus large, il en résultait une grande victoire stratégique pour les Polonais. Koniecpolski avait empêché une percée suédoise, sécurisant ainsi les routes environnantes de Gdansk. En quelques semaines, la construction des fortifications orientales de Gdansk furent achevées et le point vulnérable fermé.

L'affrontement du premier jour tua 80 Polonais, dont 20 étaient des compagnons. Le roi fut très heureux quand on lui apprit que Koniecpolski faisait partie des morts. Les Suédois enregistrèrent 5 officiers tués et "quelques" soldats. Deux compagnies sur 42 furent mises hors d'état le second jour ce qui est certainement une meilleure indication sur les dommages réels. Au second jour, on a encore moins de données concernant les pertes suédoises, autres que celles relatives au roi. Koniecpolski ne relate que deux soldats tués lors du bombardement. Aucune armée ne subit de dégâts significatifs et les deux généraux survécurent pour s'affronter à nouveau un autre jour.

Forces suédoises

COMMANDANT D'ARMÉE : Aucun.

Aile Droite d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Thurn (0; Graf von Thurn)

NOTE DE DEPLOIEMENT : Le bord de la carte où les hexagones se terminent par xx00 est considéré comme étant le bord nord en ce qui concerne les directions de déploiement. Le joueur suédois se déploie en premier.

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Sv.	Soop	5 x R3-7	Ryt.	Västgöta och Östgötalands ryttare — Cavalerie provinciale	Déployés à l'ouest des retranchements, à l'est de la ligne d'hexagones 41xx incluse, au sud de et jusqu'à 9 hexagones du canal de Dirschau.
Sv.	Pauli	4 x R3-7	Ryt.	Södermanlands ryttare — Cavalerie provinciale	
Sv.	K Horn	4 x R3-7	Ryt.	Upplands och Västmanlands ryttare — Cavalerie provinciale	
Ge.	Beinheim	K4-7	Kyr.	Johann Ebert von Beinheim	
Ge.	Oppel	K3-7	Kyr.	Lazlo von Oppel	
Ge.	Sperreuter	K4-7	Kyr.	Klas Didrik Sperreuter	
Ge.	Banér	4 x N8-7	HI sans piquiers	1 ^{ère} & 2 ^{nde} Escadrons	

Aile Centre de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Gustave Adolphe II (-2; Roi de Suède; WIA le second jour)

REPLACANT : Banér (-2; Johann Banér; WIA le second jour)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Sv.	Batteries d'artillerie	2 x 6-17	12-24lb Arty		Déployés à l'est des retranchements, au sud du canal, et sur ou au nord de la route qui va de 4217 à 5622. Une unité de Mousquetaires peut commencer empilée avec chaque unité de cavalerie.
Sv.	Batteries d'artillerie	2 x 4-14	4-8lb Arty		
Fn.	Tott	4 x R3-8	Ryt.	Escadrons finlandais de Åke Tott	
Sv.	Rotkirch	5 x R3-7	Ryt.	Östgötalands ryttare — Cavalerie provinciale	
Sv.	Wagner	5 x R3-7	Ryt.	Smålandlands ryttare — Cavalerie provinciale	
Ge.	Tott	R4-7	Ryt.	Värvade kompanie de Åke Tott (membre des compagnie alias compagnie de mercenaires)	
Sv.	Mousquetaires	10 x L2-5	LI	Mousquets Commandés	

Aile Gauche de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Wrangel (0; Fältmarskalk Herman Wrangel)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Ge.	Roslandin	K4-7	Kyr.	Compagnie de Fritz Roslandin	Déployés à l'est des retranchements et au sud de (mais pas sur) la route qui va de 4217 à 5622.
Ge.	Caldenbach	2 x R3-7	Ryt.	Moritz Pensen von Caldenbach	
Ge.	Ahnen	K2-7	Kyr.	Mårten von Ahnen	
Ge.	Pirch	K2-7	Kyr.	Klas Pirch	
Ge.	Wrangel	2 x R3-7	Ryt.	Hans Wrangel	
Ge.	Lilliesparre	K3-7	Kyr.	Jon Lilliesparre	
Ge.	Jesko	K3-7	Kyr.	Daniel Köhne von Jesko	
Ge.	Pauli	R3-7	Ryt.	Zakarias Pauli värvade kompanie (membre des compagnie alias compagnie de mercenaires)	

Forces polonaises

COMMANDANT D'ARMÉE : Aucun.

Aile Gauche de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Koniecpolski (-2; hetman polny koronny Stanislaw Koniecpolski, Royal Field Hetman.)

REEMPLACANT : Abrahamowicz (0; wojewodzie smolenski Mikolaj Abrahamowicz, fils du Wojewoda de Smolensk.)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Po.	Stanislaw Koniecpolski	2 x H3-8	Hus.	Stanislaw Koniecpolski	Commencent jusqu'à 6 hexagones Du pont du canal de Dirschau (2805), au sud du canal :
Po.	Stefan Koniecpolski	H3-7	Hus.	Stefan Koniecpolski	
Po.	Jan Potocki	H3-7	Hus.	Jan Potocki	
Po.	Waza	H4-8	Hus.	Wladyslaw Waza, Bannière du Prince (fils du Roi Zygmunt Waza III)	
Po.	Cosaques	2 x B3-8	Koz.	Armés d'arcs, cavalerie légère de cosaques sans armure	
Po.	Zólkiewski	H3-7	Hus.	Lukasz Zólkiewski	
Po.	Sapieha	H3-7	Hus.	Andrzej Sapieha	
Po.	Myszkowski	H3-7	Hus.	Wladyslaw Myszkowski	
Po.	Krzyczewski	H3-7	Hus.	Mikolaj Krzyczewski	
Po.	Gniewosz	A4-7	Arq.	Mikolaj Gniewosz (une unité d'arquebusiers incluse au sein des hussards)	
Ge.	Abrahamowicz	K4-7	Raj.	Mikolaj Abrahamowicz	
Ge.	Kossakowski	K4-7	Raj.	Andrzej Kossakowski	
Ge.	O Dönhoff	K4-7	Raj.	Otto Dönhoff	
Ge.	E Dönhoff	K4-7	Raj.	Ernest Dönhoff	

Aile Centre d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Potocki (-1; wojewodzie braclawski Mikolaj Potocki fils du Wojewoda de Braclaw.)

REEMPLACANT : Butler (0; Germain; Feldobrist Johann Christian Butler)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Po.	Mikolaj Potocki	H3-7	Hus.	Mikolaj Potocki	Voir les règles spéciales
Po.	Stanislaw Potocki	H3-7	Hus.	Stanislaw Potocki	
Po.	Stefan Potocki	H3-7	Hus.	Stefan Potocki	
Ge.	Butler	4 x N8-7	HI sans piquiers	Infanterie de Mercenaires germains de Feldobrist Johann Christian Butler	
Ge.	Chelmski	2 x N8-7	HI sans piquiers	Infanterie de Mercenaires germains de Wojewoda Chelmski	
Ge.	Korecki	2 x N8-7	HI sans piquiers	Infanterie de Mercenaires germains du Prince Korecki; l'unité qui blessa Gustave Adolphe	
Po.	Infanterie Royale	4 x N8-7	HI sans piquiers	Infanterie hongroise de l'armée régulier 'Quart' de type Haiduk	
Po.	Cosaques	B3-8	Koz.	Armés d'arcs, cavalerie légère de cosaques sans armure	

Aile Droite de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Kazanowski (-1; kasztelan halicki Marcin Kazanowski.)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Po.	Kalinowski	H3-7	Hus.	Kalinowski	Entrent au Tour 1 en 1127.
Po.	Kazanowski	H3-7	Hus.	Marcin Kazanowski	
Po.	Kossakowski	H3-7	Hus.	Mikolaj Kossakowski	
Po.	Szklinski	H3-7	Hus.	Tomasz Szklinski	
Po.	Zamojski	H3-7	Hus.	Tomasz Zamojski	
Po.	Krzeczowski	H3-7	Hus.	Krzeczowski	
Po.	Dzialynski	H3-7	Hus.	Jan Dzialynski	
Po.	Cosaques	8 x B3-7	Koz.	Armés d'arcs, cavalerie légère de cosaques sans armure	

Règles spéciales:

1. Pentés : Tous les côtés d'hexagone de pente sont des pentes raides au regard de la règle 10.9.3.

2. Bords de retraite:

- Le bord de retraite suédois est le bord est (60xx).
- Les unités des Ailes Gauche et Centre polonaises retraitent en direction du pont qui enjambe le canal (2805), puis le long de la route qui mène au bord de carte en 1900. Les unités de l'Aile Droite polonaise quittent la carte en 1127.

3. Commandants d'Aile seniors : Aucun camp ne possédant de Commandant d'Armée, la notion de Commandant d'Aile senior n'a pas lieu d'être.

4. Entrée de l'Aile Centre polonaise : Faites un jet au début des tours 3 à 5. Quand les unités entrent en jeu, elles sont éligibles pour entrer lors du même Tour par l'hexagone 1900 selon la règle standard 7.4.

Tour	Plage de score à obtenir pour entrer ce Tour-ci
3	0 à 5
4	0 à 7
5	0 à 9 (automatique)

5. Règles spéciales concernant la Guerre Polonaise : Appliquez à ce scénario les règles spéciales concernant la Guerre Polonaise décrites plus haut dans ce Livret de Jeu. Placez un marqueur de lances kopia sur chaque unité de hussards et un marqueur de lances rohatyna sur quatre unités de cosaques au choix du joueur polonais.

6. Eléments de terrain spéciaux

A. Retranchements : Traitez les principaux ouvrages de retranchement qui courent sur la carte du nord au sud comme des Retranchements [Entrenchment] sur la TEC.

B. Hexagones de Dirschau : Tous les hexagones situés au sud et à l'est des murs de pierre à partir de l'hexagone 5720 sont impraticables pour toutes les unités.

C. Dunes : Traitez tous les hexagones de dune contenant des arbres comme des hexagones de forêt. Les hexagones de dune sans arbres ont leur propre ligne sur l'addendum de la TEC imprimé au dos de ce Livret de Jeu. Notez que le coût d'un hexagone de dune n'est que de 1 MP par

hexagone pour toute unité en Colonne qui emprunte une route. Il n'y a pas d'autre effet concernant les routes encaissées [sunken roads] qui traversent des hexagones de dune. Une LOS ne peut être tracée qu'à travers un seul hexagone de dune.

D. Fleuves : Notez que tous les cours d'eau sont des fleuves, c'est pourquoi ils ne peuvent être traversés que par des ponts.

Heure de début : 5:00 PM

Durée maximum : 9 tours (jusqu'à la fin du Tour 7:40 PM)

Ordres de départ historiques :

Suédois : L'Aile Droite débute avec un ordre de Charge, le Centre et la Gauche débute avec un ordre de Réception de Charge

Polonais : Toutes les Ailes débute avec un ordre de Préparation [Make Ready]

Conditions de victoire :

VP	Type de victoire
41+	Victoire décisive suédoise
11 - 40	Victoire marginale suédoise
-10 - 10	Match nul
-40 - -11	Victoire marginale polonaise
≤ -41	Victoire décisive polonaise

Niveaux de victoire de base (pertes entre parenthèses)

Points suédois en jeu :

- Cavalerie : 410 (150)
- Infanterie : 20 (0)
- Artillerie : 50 (0)
- Total : 480 (150)

Points polonais en jeu :

- Cavalerie : 350 (150)
- Infanterie : 60 (0)
- Artillerie : 0 (0)
- Total : 410 (150)

Notes sur le niveau de victoire :

- Les Suédois avaient bien plus d'infanterie qui stationnait dans les fortifications de Dirschau.

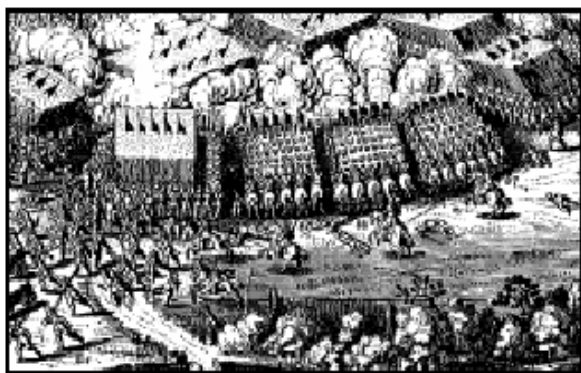
- Le total des pertes polonaises fut de 80 Compagnons (nobles) tués, et de quelques autres. On peut estimer qu'il y eut au moins autant de blessés. Il déclarèrent avoir tué plus de Suédois, ce qui est possible, bien qu'en général les chiffres annoncés soient souvent exagérés.
- Les Suédois eurent deux officiers tués, mais ne firent aucunement mention du nombre de soldats touchés. Il est concevable d'estimer que leurs pertes furent similaires à celles des Polonais. Deux compagnies furent déclarées inaptes au service le lendemain.

Résultat historique : Match nul avec une différence de 0 VP.

Points suédois : 150

Points polonais : 150

Résultat : 150- 150 = 0



Honingfelde / Trzciano

27 juin (17 juin), 1629

Introduction

L'histoire polonaise nomme cette bataille Trzciana ou Trzcianka, mais des recherches ont révélé que la ville de l'époque était Trzciano. Il y a plusieurs villes nommées Trzciana en Pologne ce qui a pu entraîner la confusion. Comme toutes les villes et fleuves de cette région de la Pologne, elle a un nom allemand et un nom polonais. Certains sont juste une traduction, d'autres n'ont carrément rien à voir. Honigfelde signifie Champs Dorés, et quel que soit son nom c'était et c'est toujours un petit village. La bataille se déroula dans quatre endroits différents, d'abord à Honigfelde / Trzciano, puis à Dietrichsdorf / Straszewo environ 2 km plus loin. Au nord suivit Pulkowitz / Pulkowice à 3 autres kilomètres. Enfin au nord, Neudorf / Nowa Wies à environ 4 km de là. Ce scénario couvre les deux premiers lieux.

La campagne

Tout comme Dirschau / Tczew, les Suédois s'aventurèrent en avant pour tester les Polonais et pour tenter de sécuriser un passage sur la Vistule / Wisla. L'armée suédoise se dirigea au sud le long de la berge est

de la Vistule / Wisla depuis leur fort principal de Marienbourg / Malbork. Koniecpolski, alors renforcé par un contingent impérial aux ordres de Arnim, se trouvait bien plus au sud, également à l'est du fleuve. Cette position lui permettait de bloquer toute progression plus au sud. Les Suédois s'installèrent à Marienwerder / Kwidzyn. Koniecpolski et Arnim se trouvaient à Großschönwalde / Szywald à environ 30 km au sud des Suédois. Avant le lever du soleil, Koniecpolski leva le camp et commença à marcher au nord, virant à l'est via Zehren / Czarne afin de contourner les Suédois et de les prendre à revers.

La bataille

Le fleuve Liebe / Liwa est difficile à traverser dans cette région, et les Suédois l'utilisèrent pour protéger leur flanc gauche. Le fleuve coule vers le nord-est puis à l'est depuis Marienwerder / Kwidzyn, où les Suédois avait leur campement. Le point de passage suivant en amont se trouvant à l'est de leur camp était à Schadau / Sadowo, et la cavalerie suédoise s'y rendit pour bloquer le passage. Cependant, elle arriva trop tard et constata que les Dragons polonais plus rapides avaient atteint le passage en premier. La cavalerie suédoise accrocha les Dragons, mais ne fut pas assez puissante pour les déloger. Parce que les troupes polonaises étaient désormais en position de couper les lignes de communication suédoises, le gros de l'armée suédoise commença à rebrousser chemin au nord jusqu'à la ville fortifiée de Stuhm / Sztum. Rheingraf forma une cavalerie d'arrière garde à Honigfelde / Trzciano pour protéger la lente progression de l'infanterie et du train de bagages suédois.

Koniecpolski envoya les cosaques pour appuyer les Dragons et pour exploiter la situation. Tandis qu'il faisait cela, il put voir que les Suédois progressaient en deux colonnes. Les cosaques traversèrent le fleuve et prirent position à l'ouest de Schadau / Sadowo. Otto Ludwig Rheingraf forma son arrière garde juste au sud de Honigfelde / Trzciano. Des accrochages commencèrent entre de petits groupes de cosaques et les soldats germains, et les soldats de Rheingraf progressèrent lentement vers le village. Koniecpolski envoya le reste des cosaques en avant afin de permettre aux hussards et à la cavalerie impériale de traverser le Libau / Liwa et de se mettre en formation.

Il y eut un quart d'heure d'observation entre les deux camps qui étaient prêts. Les Suédois bougèrent les premiers en cherchant à prendre le flanc gauche des cosaques. Koniecpolski ordonna aux cosaques d'attaquer pour contrecarrer la manœuvre et il prit sa Bannière ainsi que celle du Prince pour les appuyer tandis que les autres Bannières de hussards manœuvrèrent dans la plaine basse pour atteindre le flanc gauche des Germains. Le combat se déroula de chaque côté de la ligne germanique où l'attaque des cosaques les arrêta et où Koniecpolski déborda l'artillerie et l'infanterie puis percuta la cavalerie. La cavalerie germanique mena un dur combat et il est à noter qu'elle tira sur les cavaliers ennemis dont beaucoup furent tués. Quand la cavalerie impériale arriva, la cavalerie

germaine commença à se retirer en direction de Dietrichsdorf / Straszewo où un autre corps de cavaliers suédois se formait. Les Polonais les poursuivirent de près.

A Dietrichsdorf / Straszewo, le reste de l'Aile de Rheingraf fut reformé et rejoignit la lutte qui repoussa les cosaques. Les cosaques se reformèrent et lancèrent une nouvelle attaque avec les hussards et la cavalerie impériale en soutien. Les Suédois cherchèrent à rompre au lieu de faire face à la force combinée, et se dirigèrent à Pulkowitz / Pulkowice où ils furent rejoints par un autre corps de cavaliers suédois. Les cosaques ne pouvaient pas les affronter seuls et un dur combat s'en suivit. Gustave Adolphe acquit une grande admiration pour l'élan des cosaques, "Gustavus prit alors la tête d'une Bannière de cosaques qui avait été assaillie et qui était complètement encerclée par les 4 cornettes suédoises, et malgré le fait qu'ils étaient dans une position étriquée, tant de bravoure dans leur cœur expliqua leur sang froid alors que les Suédois avaient déjà dégainé leurs pistolets pour tirer, grâce à la rapidité de l'assaut des cosaques et à leur courage (les cosaques) seule une poignée (de Suédois) firent feu (avec leurs pistolets). Les autres pistolets (des Suédois) ne firent feu qu'en tombant à terre avec leurs bras (coupé), tant et si bien que plus tard on retrouva une multitude de bras (mains coupées) avec des pistolets (tenant leur pistolet)". Durant le combat, Gustave Adolphe fut capturé à deux reprises, mais parvint à s'échapper à chaque fois, perdant son chapeau et sa veste. Alors que les Polonais prenaient le dessus, les mercenaires germains vacillèrent et donnèrent leur congé. Avant que cette nouvelle ne parvienne à Koniecpcolski, des renforts suédois arrivèrent et convainquirent les Germains que tout n'était pas perdu.

Les Suédois étaient brisés et commençaient à retraiter vers le nord en direction de Neudorf / Nowa Wies avec les Polonais à leurs trousses. Wrangel envoya son fils Hans à la tête de son régiment pour maintenir la ligne afin de reformer le reste de l'armée. Avec les rescapés de la cavalerie de Baudissin, ils fixèrent suffisamment les Polonais pour que l'infanterie puisse parvenir saine et sauve dans la ville fortifiée de Stuhm / Sztum. Hans Wrangel fut capturé par une compagnie de la Bannière de cosaques de Lysakowski. Quand la cavalerie impériale arriva à la tombée du jour, tout n'était que confusion et la compagnie, ne voulant pas perdre son trophée, le tua. Le jour suivant, les Suédois retournèrent à Marienbourg / Malbork sans encombre, où le roi déclara "Je n'ai jamais eu aussi chaud !"

Les conséquences

Bien que la bataille fut un désastre militaire pour Gustave Adolphe, elle n'amena personne à la table des négociations. Le contingent impérial ne fonctionnant pas bien avec les Polonais, il fut retiré. Malgré le fait que ses objectifs militaires ne furent pas atteints, Gustave Adolphe obtint une paix très avantageuse avec le Traité d'Altmark.

Les pertes suédoises furent lourdes, mais concernèrent pour une grande part les nouvelles unités mercenaires de cavalerie. Il y eut environ 550 tués et environ 300 faits prisonniers (100 par les Polonais et 200 par les Impériaux). Un résumé grossier des pertes les estime à environ 150 à Trzciano, en comptant de 50 à 60 fantassins qui gardaient les canons, 250 à Straszewo, 100 autres à Pulkowice, et enfin plus de 60 à Nowa Wies. Les Impériaux rançonnèrent immédiatement leurs prisonniers. Les Polonais eurent environ 150 tués et blessés et perdirent un grand nombre de chevaux. Les hussards avaient utilisé toutes leurs lances. Les pertes impériales furent négligeables. Les Polonais capturèrent 15 étendards et 10 canons.

Forces suédoises

COMMANDANT D'ARMÉE : Aucun

Aile Gauche de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Rheingraf (0; Germain; Rheingraf Otto Ludwig)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques
Sv.	Batteries d'artillerie	2 x 3-9 3lb	Arty	Cinq canons chacune
Ge.	Rheingraf	2 x R3-7	Ryt.	Kompanien 1 et 2
Ge.	Rheingraf	10 x R3-6	Ryt.	Kompanien 3 à 12
Ge.	Hünecken	2 x R3-7	Ryt.	Kompanien 1 et 2
Ge.	Hünecken	3 x R3-6	Ryt.	Kompanien 3, 4, et 5
Ge.	Det. Gula	L 2-6	LI	Hovregimentet alias Détachement du Régiment Jaune Gula

Déploiement

Au sud de la route qui va de 3100 à 3422, jusqu'à 6 hexagones du croisement (3412), orientés au sud. Des mousquetaires peuvent être empilés avec une unité de cavalerie.

Aile Centre de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Gustave Adolphe II (-2; Roi de Suède)

REPLACANT : Pauli (0; Överste Zakarias PauLi)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Sv.	Pauli	3 x R3-7	Ryt.	Södermanlands ryttare — Cavalerie provinciale; Kompanien 1, 2, et 3	Entrent n'importe où entre 1204 et 1214 inclus lors du Tour déterminé par les règles spéciales.
Fn.	Anrep	3 x R3-8	Ryt.	Kompanien 1, 2, et 3	

Aile Droite de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Wrangel (0; Fältmarskalk Herman Wrangel)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Ge.	Baudissin	2 x R3-7	Ryt.	Kompanien 1 et 2	Entrent n'importe où entre 1204 et 1214 inclus lors du Tour déterminé par les règles spéciales.
Ge.	Baudissin	10 x R3-6	Ryt.	Kompanien 3 à 12	
Fn.	Ekholt	5 x R3-8	Ryt.	Kompanien 1 à 5	
Ge.	Wrangel	4 x K3-7	Kyr.	Kompanien 1 à 4	

Forces polonaises/impériales

Toutes les unités des Ailes Gauche et Droite font partie de l'armée polonaise. Toutes les unités de l'Aile Centre font partie de l'armée impériale

COMMANDANT D'ARMEE : Aucun.

Aile Droite de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Koniecpolski (-2; hetman polny koronny Stanislaw Koniecpolski, Royal Field Hetman.)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Po.	Stanislaw Koniecpolski	2 x H3-8	Hus.	Stanislaw Koniecpolski; la plus grande Bannière	Entrent n'importe où entre 4022 et 4422 inclus lors du Tour déterminé par les règles spéciales.
Po.	Waza	H4-8	Hus.	Wladyslaw Waza, la Bannière du Prince (fils du Roi Zygmunt Waza III); seconde plus grande Bannière	
Po.	Kazanowski	H3-7	Hus.	Le porteur du drapeau était Mikolaj Piasecki (KIA), dont le frère fut l'auteur de la principale source d'informations concernant la bataille	
Po.	Hussards	5 x H3-7*	Hus.	Les unités exactes sont inconnues, mais il est probable que Stefan Koniecpolski était présent.	

* Note aux joueurs : Au lieu d'utiliser les unités génériques de hussards polonais, vous pouvez sélectionner à la place cinq unités de hussards polonais H3-7 parmi celles de Dirschau.

Aile Centre de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Arnim (0; Hans Georg von Arnim, Luthérien de Brandebourg, envoyé par Wallenstein pour appuyer les Polonais. Ailleurs qu'à cette bataille, la coopération avec les Polonais était faible. Arnim perdit ses illusions sur Wallenstein et quitta le service impérial puis devint commandant de l'armée saxonne [cf. Breitenfeld].)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Ge.	Alt-Sachsen	7 x K3-8	Kyr.		Entrent n'importe où entre 4401 et 4422 inclus lors du Tour déterminé par les règles spéciales.
Ge.	Arnim	4 x K3-7	Kyr.		
Ge.	Sparr	3 x K3-7	Kyr.		
Ge.	Neu-Sachsen	K4-7	Kyr.		
Ge.	Schlick	3 x A3-7	Arq.		

Aile Gauche de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Kazanowski (-1; kasztelan halicki Marcin Kazanowski.)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Po.	Cosaques	B4-8	Koz.	Armés d'arcs, cavalerie légère de cosaques sans armure	Entrent au Tour 1 n'importe où entre 2900 et 3400 inclus.
Po.	Cosaques	2 x B3-8	Koz.	Armés d'arcs, cavalerie légère de cosaques sans armure	
Po.	Cosaques	6 x B3-7	Koz.	Armés d'arcs, cavalerie légère de cosaques sans armure	

Règles spéciales :

1. Pentés : Tous les côtés d'hexagone de pente sont des pentes douces au regard de la règle 10.9.3.

2. Bords de retraite :

Le bord de retraite suédois est le bord nord (1200). Les forces polo-impériales retraitent vers le bord d'où elles sont entrées.

3. Commandants d'Aile seniors : Aucun camp ne possédant de Commandant d'Armée, la notion de Commandant d'Aile senior n'a pas lieu d'être.

4. Eléments de terrain spéciaux : Les hexagones de Marais [Bog] sont impassables et ne bloquent pas la LOS.

5. Heures d'entrée des renforts : Chaque joueur jette un dé, le joueur suédois en premier, pour chacune de ses Ailes de renfort au début de chaque tour indiqué. Si le jet de dé tombe dans la plage de scores listés, l'Aile entre ce tour-ci comme indiqué dans le tableau de déploiement ci-dessus. Le joueur suédois ne jette pas le dé pour Gustave Adolphe avant le tour qui suit un jet réussi du joueur polonais pour Koniecpolski, et ne consulte pas la colonne Wrangel avant le tour qui suit un jet réussi du joueur polonais pour Arnim.

Tour de Jeu	Polonais Koniecpolski	Suédois Arnim	Gustave Adolphe
2	0-6	0	-
3	0-7	0-1	0-4
4	0-8	0-2	0-6
5	Automatique	0-3	0-8
6	-	0-4	Automatique
7	-	0-5	-
8	-	0-6	-
9	-	Automatique	-
10	-	-	-

6. Règles spéciales concernant la Guerre Polonaise : Appliquez à ce scénario les règles spéciales concernant la Guerre Polonaise décrites plus haut dans ce Livret de Jeu. Placez un marqueur de lances kopia sur chaque unité de hussards et un marqueur de lances rohatyna sur trois unités de cosaques au choix du joueur polonais

Heure de début : 2:00 PM

Durée maximum : 10 tours (jusqu'à la fin du Tour 5:00 PM)

Ordres de départ historiques :

Suédois :

Gauche : Charge

Centre & Droite : Entrent avec un ordre de Charge

Polonais :

Toutes les Ailes : Entrent avec un ordre de Charge

Conditions de victoire :

VP	Type de victoire
31+	Victoire décisive suédoise
1 - 30	Victoire marginale suédoise
-20 - -1	Match nul
-50 - -21	Victoire marginale polonaise
≤ -51	Victoire décisive polonaise

Niveaux de victoire de base (pertes entre parenthèses)

Points suédois en jeu :

Cavalerie : 440 (200)

Infanterie : 0 (0)

Artillerie : 10 (10)

Total : 450 (210)

Points polonais/impériaux en jeu :

Cavalerie polonaise : 180 (60)

Cavalerie impériale : 180 (0)

Infanterie : 0 (0)

Artillerie : 0 (0)

Total : 360 (60)

Pertes historiques

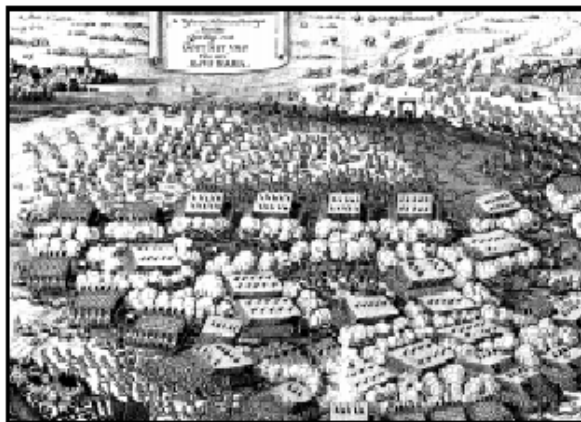
- **Suède** : Leurs pertes furent de 580 à 630 morts et captifs (les Polonais déclarent en avoir capturé 200). Le nombre de blessés est inconnu. Les Suédois perdirent leurs dix canons et 6 de leurs 10 étendards de cavalerie.
- **Polonais** : Leurs pertes furent de 100 à 250 morts et blessés, mais bien plus de chevaux furent blessés et de nombreuses lances furent brisées.
- Les pertes impériales sont inconnues, mais devaient certainement être bien plus légères car elle arriva à la fin.

Résultat historique : Victoire décisive polonaise avec une différence de -150 VP.

Points suédois : 60

Points polonais : 210

Résultat : 60- 210 = -150



Breitenfeld

17 Septembre (7 Septembre) 1631

Introduction

Breitenfeld est sans conteste la bataille la plus célèbre de la Guerre de Trente Ans. Mais la question est pourquoi ? Bien que ce fut une bataille importante qui marqua un changement majeur d'initiative pendant la guerre, elle ne détruisit pas complètement l'armée impériale / de la Ligue, ni n'accéléra la fin de la guerre. Certains ont essayé de répondre en avançant la raison que c'était un choc entre les systèmes militaires suédois et espagnols ou entre les idéaux protestants et catholiques. Ces arguments s'effondrent quand on y regarde de près et à la lumière de récentes études. Les armées n'étaient pas aussi différentes que l'on pense et l'idée qu'une idéologie "protestante" fut de quelque façon que ce soit supérieure sur le champ de bataille n'est ni plus ni moins que du sectarisme.

Le contraste entre les tactiques et les formations des armées adverses a été exagéré. Deux images typiques qui ont été popularisées sont les formations suédoises "linéaires" contre les "Tercios" espagnols, l'infanterie et la cavalerie suédoise chargeant la cavalerie en Caracole (cf. les notes concernant l'armée suédoise). Les brigades suédoises étaient propres à l'armée de Gustave Adolphe, mais elles se basaient sur le modèle hollandais. L'armée impériale / de la Ligue n'était pas organisée en Tercios, mais avec des régiments dans le style germanique, le même style germanique qui servit avec les Espagnols dans les Flandres, et le même style germanique qui allait être adopté comme modèle organisationnel officiel pour les Tercios espagnols en 1634. Le style germanique existait depuis un certain temps et était réellement une formation éprouvée. Le style germanique était plus simple à entraîner et à diriger que la brigade suédoise. Ce fut le même style adopté par les Suédois peu après la mort de Gustave Adolphe.

Trois tactiques ou techniques que les Suédois appliquèrent et auxquelles l'armée impériale / de la Ligue ne s'attendait pas étaient la salve sur trois rangs,

l'artillerie régimentaire et l'emploi de mousquetaires commandés pour soutenir leur cavalerie. Bien qu'elles fournirent une réelle contribution, il est douteux de penser que ces tactiques furent décisives. Certaines furent controversées et échouèrent souvent pour obtenir le résultat escompté. L'armée impériale copia l'artillerie régimentaire et adopta une version modifiée de la salve, mais n'intégra jamais de mousquetaires commandés. La supériorité de l'artillerie suédoise fut mentionnée comme étant gênante, mais Tilly conserva l'avantage sur le terrain ce qui réduisit l'impact général des canons suédois.

Le vrai problème de Tilly n'était pas la tactique supérieure de l'ennemi; c'était l'effectif supérieur de l'armée suédo-saxonne. Par dessus tout, c'était la taille et la longueur de leur ligne de bataille qui étirait son armée, l'obligeant à former une longue et fine ligne pour ne pas être débordé. Une fois qu'une extrémité de la ligne craqua, la ligne s'effondra, enfoncée par Banér tandis que Horn tenait bon, maintenant la pression.

La campagne

La série d'événements qui mena à la campagne prit sa source avec l'Edit de Restitution du 6 mars 1629 du Saint Empereur Romain Ferdinand II. Cet édit fut le catalyseur qui poussa à l'action les puissants Protestants du nord, alarma la France, et donna à Gustave Adolphe une justification à son intervention. Les Suédois arrivèrent en 1630, mais personne n'était vraiment sûr de leurs intentions. Ils sécurisèrent leur base d'opérations en Poméranie et furent frustrés par le refus des princes protestants.

Le 23 janvier 1631, le Traité de Bärwalde fut conclu entre Gustave Adolphe et Louis XIII par l'entremise du Cardinal de Richelieu. Ce traité de cinq ans octroyait un subside d'un million de livres par année aux Suédois pour entretenir une armée en Germanie. Gustave Adolphe avait alors suffisamment de fonds, mais sa manœuvrabilité était toujours limitée par la Saxe (Johann Georg I) et le Brandebourg (Georg Wilhelm). Ces deux Electeurs participèrent à la Conférence de Leipzig de février à avril et s'accordèrent pour lever leur propre armée sous le commandement d'Arnim.

Tilly répondit par un assaut contre l'évêché séculaire de Magdebourg. La puissante cité fut détruite avec de nombreuses pertes en vies humaines et l'effet fut le renforcement de la résolution des Protestants germains contre l'Empereur. Le sac du 20 mai procura une formidable propagande aux Protestants. Tilly resta prudent face aux Suédois, car ils avaient gagné son respect lors de diverses actions l'année précédente, et il ne voulait pas se ruer dans la bataille et ainsi pousser la Saxe et le Brandebourg dans le camp ennemi. Pendant ce temps, Gustave Adolphe n'était pas inactif; il amena Georg Wilhelm de Brandebourg à signer un traité par une démonstration de force le 22 juin.

Gustave Adolphe établit un camp fortifié à Werben à la confluence de l'Elbe et de l'Havel. Il envoya Tott pour nettoyer Mecklenbourg et concentra le reste de ses forces

à Werben. Tilly marcha sur le camp. Le 27 juillet, Gustave Adolphe fit mouvement en plusieurs colonnes de nuit depuis Werben et attaqua les Impériaux à Burgstall avec trois régiments. Sans se décourager, Tilly continua sa marche sur Werben qui s'avéra être une place forte, et tenta quelques actions entre le 5 et le 8 août. Tilly avait deux colonnes de renforts, celles de Fürstenberg et de Aldringer, et préféra les attendre avant de se lancer dans un engagement total.

Wilhelm V, Landgraf de Hessen-Kassel (1602-1637, Landgraf 1627-1637), chercha à rejoindre la cause du roi, mais il était dans une position précaire. Il n'avait pas de grande armée (seulement 5.000 hommes), mais possédait les deux puissantes forteresses de Kassel et de Ziegenhain. Il signa un traité avec Gustave Adolphe le 22 août, et le Duc Bernhard fut envoyé pour lui apporter de l'aide. L'armée saxonne aux ordres d'Arnim grossissait et, entre Hessen-Kassel et la Saxe, Tilly subissait de plus en plus de pression pour appliquer l'Edit de Restitution et les obliger à déposer les armes, à ouvrir leurs forteresses aux garnisons impériales et à fournir des troupes à l'Empereur. Tilly envoya à Johann Georg Ier son dernier ultimatum le 24 août et Fürstenberg arriva le 31. L'armée combinée fit alors mouvement sur Leipzig, y parvenant le 8 septembre.

L'invasion de Tilly en Saxe ne laissa aucun doute sur le fait que les Saxons et les Suédois allaient désormais être alliés. Gustave Adolphe et Arnim joignirent leurs forces le 15. Le jour suivant, Pappenheim entra en contact avec l'armée combinée quand Leipzig se rendit à Tilly. Tilly était réticent quant à affronter une armée plus grande. Il préférait attendre Aldringer, mais Pappenheim et Fürstenberg arguèrent que les Saxons étaient peu fiables et peu formés, et que les Suédois seuls étaient dépassés en nombre. Tilly était contre une bataille, quand une reconnaissance de Pappenheim fut accrochée et appela l'armée pour éviter d'être submergée. Tilly fut mécontent d'être forcé d'engager la bataille par l'un de ses généraux, mais il ne pouvait se permettre de laisser détruire la force de Pappenheim. Laissant environ 2.000 hommes pour garnir Leipzig et pour constituer des groupes de flanc, l'armée partit au nord de la cité se positionner sur une crête basse et passa la majeure partie de la journée à se mettre en ordre de bataille.

Les Suédois accrochèrent la cavalerie impériale, essentiellement les Croates. Gustave Adolphe forma son armée pour la bataille au nord du Lober marécageux et en crue. Les deux armées passèrent la nuit sur leurs positions.

La bataille

Environ cinq miles (8 km) séparaient les armées au lever du jour. Le roi voulait commencer tôt, mais il lui fallut attendre le milieu de la matinée pour faire mouvement. Le Lober marécageux coulait entre les forces et Tilly avait ses Croates prêts à entraver la progression suédoise. Le Lober fut atteint juste avant midi par des mousquetaires envoyés en avant pour sécuriser les axes d'approche. Les Croates furent mis en déroute avant de pouvoir incendier le village de Podelwitz; Tilly

escomptait que le village en feu gêne le déploiement suédois. Les Croates ciblerent les Saxons, entravant grandement leur progression. Bien qu'agissant de concert, les armées saxonne et suédoise ne parvinrent pas à s'assembler, et chacune constitua une ligne de bataille distincte de trois Ailes : la cavalerie à gauche et à droite, l'infanterie au centre. La ligne saxonne était un peu plus petite que la ligne suédoise et manquait de profondeur, mais les deux lignes ensemble constituaient un front étendu de plus de 4,5 km de long. Tilly fit marcher son armée sur une crête basse qui courait d'est en ouest du manoir de Breitenfeld au village de Göbschelwitz. Afin de répondre à la ligne suédo-saxonne, il déploya toutes ses Ailes en une seule et longue ligne. Les bataillons au centre étaient rassemblés de manière lâche en quatre groupes de trois pour en faciliter le contrôle. Tilly savait qu'il n'avait pas la profondeur requise pour se maintenir pied à pied tout au long de la ligne et il savait également que les Saxons étaient les soldats les moins entraînés du champ de bataille. Une attaque décisive contre les Saxons pouvait briser la ligne avant que les Suédois ne puissent réagir.

Quand les Suédois et les Saxons s'engagèrent sur le champ de bataille, Tilly avait deux batteries principales. L'une concentra son tir sur les Saxons et l'autre sur la gauche suédoise. Les Suédois et les Saxons durent endurer au moins trois salves tandis qu'ils avançaient à une meilleure portée. Le plus fort de la canonnade eut lieu peu après midi et dura deux heures. Gustave Adolphe se vanta que ses canons tirèrent trois boulets pour chaque boulet impérial; mais il devait quelque peu exagérer, Tilly et Pappenheim de leur côté décrivent la férocité du contre-feu suédois.

Entre 14:00 et 15:00, Tilly estima que l'artillerie avait fait tout ce qu'elle pouvait et lança son attaque. Certains ont qualifié l'attaque de Pappenheim comme non préparée, mais il ne semble pas que ce fut le cas. Il était nécessaire pour Pappenheim de fixer les Suédois afin de les empêcher de venir en aide aux Saxons. Fürstenberg chargea les Saxons, attaquant d'abord leur gauche.

Contrairement au mythe populaire, les Saxons ne s'enfuirent pas sans tirer de coup de feu. Gustave Adolphe et Horn dans leurs récits de la bataille dirent du bien des Saxons malgré leur manque d'expérience. La charge initiale fut repoussée, mais une seconde charge menée par la "fine fleur" de l'armée de Tilly, les régiments de cuirassiers de Cronberg et de Schönberg, les écrasa. La cavalerie prit alors l'infanterie saxonne de flanc et par l'arrière. Au centre, l'infanterie avança et des échanges de tirs s'engagèrent avec l'artillerie et les mousquetaires saxons en soutien. Elle continua de combattre après que le reste de la ligne se soit effondrée, et ne rompit qu'une fois que tous les officiers furent tués ou blessés. Deux régiments de cavalerie saxonne restaient sur le champ de bataille et rejoignirent l'Aile de Horn. La garde à pied saxonne semble également être restée intacte. Le vrai crédit fait aux Saxons est que l'Aile de Fürstenberg fut incapable de se reformer et d'aider matériellement jusqu'à la fin du combat.

A l'autre extrémité du champ de bataille Pappenheim affrontait Banér. Les Suédois subirent la charge de Pappenheim en utilisant les mousquetaires commandés pour faire feu contre les cavaliers ennemis. Un affrontement dur et prolongé s'en suivit. Les pertes parmi les mousquetaires commandés furent lourdes.

Avec les Saxons mis en déroute, Tilly avança son centre contre la gauche suédoise espérant la contourner. Enormément de poussière était soulevée du terrain sec et ce qu'il advenait des Saxons n'était pas certain pour le roi. Teuffel fut envoyé pour déterminer leur sort et fut tué pendant sa course. Le roi comprit rapidement que sa gauche était en péril et ordonna à toute sa seconde ligne de se diriger à gauche. L'avance de Tilly était soutenue par Erwitte et sa réserve de cavalerie. Les Suédois purent se déployer à temps pour recevoir la charge de Tilly. La ligne impériale n'avança pas loin vers le centre suédois et les puissantes batteries aux ordres du jeune et compétent Torstensson y fut pour beaucoup. La ligne de Tilly pivota alors pour combattre les Suédois de flanc. La manœuvre fut achevée avant 16:00 et les combats principaux débutèrent. L'extrémité droite de l'armée de Tilly menée par le régiment Neu-Pappenheim faisait face à la brigade Verte (Gröna), les trois bataillons suivants avec Goess à leur tête faisaient face à la brigade Blanche (Vita), et enfin la cavalerie d'Erwitte affrontait celle de Horn. Erwitte fit écran à l'approche de Pappenheim, chevauchant et faisant feu de leurs pistolets puis tournant bride juste à temps pour révéler l'infanterie qui était sur leurs talons. Les canons de 3 livres de la brigade Verte lâchèrent deux volées de boulets, puis chargèrent de la mitraille et avec les mousquetaires délivrèrent une salve dévastatrice à moins de 50 yards de portée, probablement entre 20 et 25 yards. L'attaque était stoppée dans cette zone. Les Ecosseis chargèrent alors avec leurs piques. Le régiment Goess fit face à une situation similaire. En une heure, la cavalerie de Horn avait mis en fuite la brigade de cavalerie d'Erwitte et la droite de la ligne de Tilly était mise en déroute par les brigades Verte et Blanche.

A peu près au même moment, l'Aile de Pappenheim était repoussée. Son bataillon d'infanterie de soutien, celui d'Holstein, fut obligé de former le Hérisson où, appuyé par les restes de la cavalerie, il subit les charges des régiments de Tott et d'Östgöta. Banér emmena ses mousquetaires et la cavalerie d'Ortenburg, le régiment de la Garde du Roi aux ordres d'Uslar, et quelque soutien d'artillerie. Le tir de mitrailles dans la masse des rangs ouvrit un passage pour la cavalerie et le bataillon fut finalement mis en déroute tandis que son colonel, le Duc Adolphe de Holstein-Gottorp, s'effondra mortellement blessé. Pappenheim rassembla avec grande énergie et compétence suffisamment de cavalerie pour couvrir sa retraite. Tout cela se déroula vers 17:00, quand Tilly comprit qu'il avait perdu et qu'il était temps de partir avec la plus grande part possible de son armée.

La cavalerie impériale étant neutralisée, le centre suédois se rua en avant et submergea les canons impériaux. Tilly fut blessé et escorté pour quitter le champ de bataille. Quatre bataillons furent rattrapés et encerclés. Ces bataillons (Blankhardt, Chiesa, Goess et Baldiron-

Dietrichstein) formaient la dernière étape avant le bois de Pirkau (connu également sous le nom de Linkelwald qui signifie Bois du Flanc Gauche, le bois situé à gauche de l'armée de Tilly) vers 18:00. Traditionnellement on dit qu'ils se battirent jusqu'au dernier, mais en réalité il apparaît que beaucoup disparurent dans l'obscurité et utilisèrent les bois pour couvrir leur fuite et que quelque 1.800 survivants furent fait prisonnier le jour suivant quand Leipzig fut reprise.

L'historien suédois Lundqvist établit également que quatre autres bataillons se perdirent dans la poussière et furent fait prisonnier par Horn : Wahl, Comargo-Reinach, Pappenheim et Wangler. Nous pouvons cependant établir que Wangler était à Leipzig le jour suivant. Vers 19:00 la bataille était terminée.

Tilly et Pappenheim rassemblèrent les forces qu'ils purent et retraitèrent à Halle et à Mersebourg, respectivement. Tous ceux qui retraitèrent à Leipzig furent rattrapés le jour suivant.

Les conséquences

L'armée de Tilly subit un écrasement sanglant. Elle eut plus de 7.000 tués, quelque 6.000 captifs et 3.000 autres furent pris à Leipzig, ce qui totalise plus de la moitié des pertes. Parmi les morts se trouvaient huit colonels et Tilly ainsi que Pappenheim étaient blessés. Les Suédois perdirent plus de 2.000 hommes, dont cinq colonels, et les Saxons environ 3.000 dont deux colonels. Les Suédois s'emparèrent de vingt six pièces d'artillerie, dont sept avaient été perdues lors de la bataille de White Mountain. Ils prirent également 52 couleurs d'infanterie et 37 cornettes de cavalerie.

Gustave Adolphe divisa ensuite ses forces pour exploiter la victoire. Tott alla prendre Mecklenburg avec Bremen

comme objectif. Les Saxons progressèrent en Bohême et réussirent à prendre Prague. Thurn avec une petite force entra en Silésie. Banér alla en Westphalie. Le roi et Horn firent mouvement en direction de la vallée du Grand Fleuve.

Les rescapés de Tilly retraitèrent plus rapidement que les Suédois ne pouvaient les suivre et rejoignirent Aldringen et Fugger à la mi-octobre, constituant ainsi une armée forte de plus de 25.000 hommes. Fin octobre, elle fut rejointe par Charles de Lorraine et son armée combinée devint plus grande que celle qui avait combattu à Breitenfeld.



Forces suédoises

COMMANDANT D'ARMÉE : Gustave Adolphe II (-2; Roi de Suède)

Aile Droite de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Banér (-2; Major General d'Infanterie, Johann Banér.)

REMPLACANT : Rheingraf (-1; Germain; Rheingraf Otto Ludwig, commandant de la 2nde Ligne.)

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Fn.	Stålhandske	4-8	Cuir.	3010	-
Fn.	Wunsch	3-8	Cuir.	3011	-
Ge.	Tott	2 x 4-7	Cuir.	3012, 3013	Major General de Cavalerie Åke Tott, 1 ^{ère} & 2 nd e Escadres
Sv.	Västgöta	4-7	Cuir.	3014	Övr. Soop au commandement
Sv.	Småland	4-7	Cuir.	3015	Övr Brahe au commandement
Sv.	Östgöta	2-7	Cuir.	3016	Övr Sperreuter (le commandant avait son propre régiment germain)
Ge.	Banér	4 x L2-5	LI	Une de chaque en 3013, 3014, 3015, et 3016	Escadron de mousquetaires commandés de l'IR germaine du Général Banér

2nd Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Rheingraf	3 x 3-6	Cuir.	3213, 3214, 3215	Rheingraf Otto Ludwig CR en trois escadrons
Lv.	Livländare	3-8	Cuir.	3414	Aderkas au commandement; KIA
Lv.	Kurländare	2-7	Cuir.	3415	Dönhöff au commandement
Ge.	Damitz	3-7	Cuir.	3416	Obr. Sigfried von Damitz
Ge.	Sperreuter	3-7	Cuir.	3417	Värvade (mercenaires) de l'Obr. Claus Dietrich Sperreuter CR

Aile centre d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Teuffel (-1; Germain; agissant en tant que Major General, Obr. Teuffel, ancien officier impérial sous un nom de guerre; KIA quand il lui fut demandé de reconnaître la situation des Saxons.)

REMPLACANTS : Hepburne (-1; Ecossais; Col. John Hepburne, écossais catholique, représentant officieux de tous les mercenaires écossais), puis Torstensson (-1; Colonel d'Artillerie.)

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Sv.	Batteries d'artillerie	3 x 6-17	12-24lb Arty	3021, 3023, 3025	Total de quatre demi-cannons de 24lb & huit demi-Culverins de 12lb
Ge.	Gula	2 Hex 15-8	HI Bde w/ Arty	3218-3219	Brigade Jaune : Compagnie des Gardes du Corps du Roi; le IR Jaune (Gula); le IR Chemnitz; six canons de 3lb
Sv.	Oxenstierna	2 Hex 17-7	HI Bde w/ Arty	3221-3222	IR Upplands d'Axel Lillie et de Närke-Värmlands; IR Dalarnas de Åke Oxenstierna; IR finlandaise de Hastfehr; six canons de 3lb
Sv.	Röda	2 Hex 15-7	HI Bde w/ Arty	3224-3225	Brigade Rouge; IR Östgöta de Erik Hand; IR Dals de Salzburg; IR Västgöta de Karl Hård; six canons de 3lb
Ge.	Blå	2 Hex 17-8	HI Bde w/ Arty	3227-3228	Brigade Bleue, IR Old Blue värvade de Winckel, IR Rouge de v. Hogendorf; six canons de 3lb

2^{ème} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Sc.	Ramsay	L3-6	LI	3419	Col. James Ramsay
Ge.	Leib Rgt. du Roi	3-8	Cuir.	3421	Leibregiment germain du Roi, 1 ^{er} Escadron, Övr Ortenburg au commandement, ÖvrLt Uslar
Ge.	Monro	N4-7	HI sans piquiers	3423	IR germaine de Monro de Foulis
Ge.	Leib Rgt. du Roi	2-8	Cuir.	3425	Leibregiment germain du Roi, 2 nd Escadron
En.	Hamilton	N4-7	HI sans piquiers	3427	IR anglaise de John Hamilton

3^{ème} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Svarta	2 Hex 16-7	HI Bde w/ Arty	3619-3620	Brigade Noire, IR Noire (Schwartz) de Graf Hans Jakob von Thurn; IR Noire de Efferen-Halle; IR Blanche de Damitz; Piquiers de Monro; six canons de 3lb
Ge.	Gröna	2 Hex 22-7	HI Bde w/ Arty	3622-3623	Brigade Verte de Hepburne; IR Verte (Gröna) de Hepburne; IR de Mitschefall; IR de Lumsdaine (écossais); IR des Ecossais de MacKay de l'Escadron de Monro; six ou huit canons de 3lb
Ge.	Vitzthum	2 Hex 16-7	HI Bde w/ Arty	3625-3626	IR Orange de Johann Vitzthum; IR de Rosen; IR de John Ruthven; six canons de 3lb

4^{ème} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Kochtitzky	3-7	Cuir.	3822	Obr. Andreas Kochtitsky
Ge.	Schaffman	4-7	Cuir.	3825	Obr. Adam Schaffman

Troupes de Garnison au Centre

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Taupadel	2 x L2-6	LI	Sur ou adjacent à un Chariot de Bagages	Dragons gardant les bagages; cf. règles spéciales

Chariots de bagages suédois : Un en 3930, 4030, 4127, 4128 et 4129.

Aile Gauche de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Horn (-2; Fieldmarshal Gustav Horn.)

REMPACANT : Efferen-Halle (0; Germain; Obr. Adolphe Didrik von Efferen-Halle, commandant la 2^{nde} Ligne)

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Caldenbach (+)	4-8	Cuir.	3230	Moritz Pensen von Calden-bach, 1 ^{er} Escadron + Compagnie de Gardes du Corps de Horn
Ge.	Waldstein	L3-6	LI	3230	Régiment de Waldstein
Ge.	Caldenbach	3-7	Cuir.	3231	Moritz Pensen von Calden-bach, 2 nd Escadron
Sv.	Oxenstierna	L3-6	LI	3231	Detachée de la brigade de Åke Oxenstierna
Ge.	Baudissin	2 x 3-7	Cuir.	3232, 3233	Wulf Heinrich von Baudissin
Sv.	Hand	2 x L2-5	LI	3232, 3233	Detachée de la brigade de Erik Hand

2^{nde} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Efferen-Halle	2 x 4-7	Cuir.	3430, 3431	Obr. Adolphe Didrik von Efferen-Halle, 1 ^{er} & 2 nd Escadrons
Ge.	Courville	3-7	Cuir.	3432	Obr. Nicolas de Courville

Aile d'Infanterie Saxonne

COMMANDANT D'AILE : Johann Georg I (0; Kurfürst [Electeur] de Saxe)

REMPACANT : von Arnim (-1; GeneralLeutnant Georg von Arnim, Luthérien de Brandebourg; a servi dans l'Armée Impériale sous Wallenstein, a même dirigé un corps en Pologne contre les Suédois [cf. Honigfelde]; a tout juste pris le commandement de l'armée saxonne en Juin).

Note : Un 'E' affiché avant un hexagone de déploiement signifie que l'unité commence sur l'extension de la carte Est. Tous les autres hexagones de déploiement se trouvent sur la carte principale.

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Sx.	Taube	2 x 3-7	Cuir.	3135, 3136	Cinq compagnies + la compagnie indépendante Kurfürsten Leibgarde, Obr Taube au commandement; demeura jusqu'à la fin du combat avec l'Aile de Horn
Sx.	Arnim	LG 3-7	Cuir.	3137	Arnim Leibgarde (deux compagnies); demeura jusqu'à la fin du combat avec l'Aile de Horn
Sx.	Löser	4-5	Cuir.	3138	Levées féodales, six compagnies; rompit en s'enfuit
Sx.	Pflugh	4-5	Cuir.	3139	Levées féodales, six compagnies; rompit en s'enfuit
Sx.	Schwalbach	2 Hex 20-5	HI Bde	3140-3141	Créée le 5 juin 1631
Sx.	Starschedel	2 Hex 20-5	HI Bde	3142-3143	Créée le 5 juin 1631; colonel KIA

Sx.	Arnim	2 Hex 20-5	HI Bde	E3100-E3101	Créée le 18 août 1631
Sx.	Klitzing	2 Hex 20-5	HI Bde	E3102-E3103	Créée en août 1631
Sx.	Löser	2 Hex 20-5	HI Bde	E3104-E3105	Créée le 17 mai 1631
Sx.	Schaumberg	6-6	HI Bde	E3106	La Garde à Pied alias le Régiment Kurfürst (trois compagnies) de Brandenbourgeois + trois compagnies indépendantes, sous les ordres de l'ObrLt Schieben + Mousquetaires Household, Obr Schaumberg au commandement; demeura jusqu'à la fin du combat avec l'Aile de Horn
Sx.	Altenburg	2 x 4-6	Cuir.	E3107, E3108	Huit compagnies rassemblées dans deux Escadrons; défrent la charge de Baumgarten, mais furent défaites par les charges de Cronberg et de Schönberg
Sx.	Bindauf	2 x 4-6	Cuir.	E3109, E3110	Huit compagnies rassemblées dans deux Escadrons; défrent la charge de Baumgarten, mais furent défaites par les charges de Cronberg et de Schönberg
Sx.	Steinau	3-6	Cuir.	E3111	Trois compagnies
Sx.	Batterie d'artillerie	6-17	12-24lb Arty	E2901	Quatre canons de 12 livres
Sx.	Batteries d'artillerie	2 x 4-14	4-8lb Arty	E2900, E2902	Six canons de 6 livres et deux de 12 livres
Sx.	Mousquetaires	3 x L2-5	LI	E2900, E2901, E2902	Mousquetaires Household et trois Compagnies Libres sous les ordres de l'ObrLt Schlieben

Forces impériales

COMMANDANT D'ARMEE : Tilly (-2; Johan Tzerclaes Graf von Tilly)

Note : Un 'E' affiché avant un hexagone de déploiement signifie que l'unité commence sur l'extension de la carte Est. Tous les autres hexagones de déploiement se trouvent sur la carte principale.

Aile Droite d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Fürstenberg (-1; Major General Egon Graf von Fürstenberg)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Wangler	2 Hex 12-7	HI Bde	1443-1444	Créée en 1628
CL	Cronberg	2 x 4-8	Cuir.	E1401, E1402	Créée en 1619; huit compagnies dans deux Escadrons; ensemble avec Schönberg connue sous le nom de "Fine Fleur de l'Armée Catholique"
CL	Schönberg	5-8	Cuir.	E1403	Créée en 1619; neuf compagnies dans deux Escadrons; ensemble avec Cronberg connue sous le nom de "Fine Fleur de l'Armée Catholique"
CL	Schönberg	4-8	Cuir.	E1404	Id.
CL	Baumgarten	4-7	Cuir.	E1405	Créée en 1624; cinq compagnies
Ge.	Alt-Sachsen	2 x 4-7	Cuir.	E1406, E1407	Créée en 1625, dix compagnies, Luthériens; cf. règles spéciales
Ge.	Wingersky	A5-7	Arq.	E1408	Corps italien, créé en 1625
Cr.	Isolano	3 x A3-6	Arq.	E1410, E1411, E1412	Créée en 1626, environ 950 hommes répartis dans plusieurs escadrons détachés

Aile Centre d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Wilhelm (0; Major General Johann Wilhelm, Duc de Sachsen-Altenbourg)

REMPACANTS : Wahl (0; Major General Joachim Kristin Freiherr von Wahl), puis Colloredo (-1; General Rudolph Colloredo von Wallsee)

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Batteries d'artillerie	4 x 6-17	12-24lb Arty	1623, 1624, 1625, et 1626	Total de onze demi-canon de 24 livres & cinq Culverins de 16 livres
Ge.	Batteries d'artillerie	3 x 4-14	4-8lb Arty	1638, 1639, et 1640	Total de treize canons allant de 6 à 9 livres
Ge.	Chiesa	2 Hex 14-7	HI Bde	1419-1420	Corps italien, créé en 1618
Ge.	Gallas	2 Hex 16-7	HI Bde	1520-1521	Corps italien, créé en 1626
Ge.	Neu-Sachsen-Fürstenberg	2 Hex 15-7	HI Bde	1422-1423	
Wa.	Baldiron-Dietrichstein	2 Hex 16-7	HI Bde	1425-1426	Corps italien; Dietrichstein créé en 1621, Baldiron créé en 1630; Espagnols -Wallons
CL	Alt-Tilly	2 Hex 14-8	HI Bde	1526-1527	ObrLt Salis commandant; créée en 1619, Würzburg
CL	Geleen	2 Hex 20-7	HI Bde	1428-1429	Créée en 1619, Bavaois
Ge.	Savelli	2 Hex 15-7	HI Bde	1431-1432	Créée en 1628
Ge.	Goess	2 Hex 15-7	HI Bde	1532-1533	Créée en 1621
CL	Blankhardt	2 Hex 14-7	HI Bde	1434-1435	Créée en 1619, Westphalie; Col KIA
CL	Comargo-Reinach	2 Hex 13-7	HI Bde	1437-1438	Comargo créée en 1619, Reinach créée en 1620
CL	Pappenheim	2 Hex 13-7	HI Bde	1538-1539	Créée en 1621, régiment du Feldmarschall Pappenheim, sous le commandement de son ObrLt
CL	Wahl	2 Hex 15-7	HI Bde	1440-1441	Créée en 1621, Germanie du sud

2^{ème} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
CL	Erwitte	4-7	Cuir.	1131	Créée en 1619; Col KIA; également la Compagnie Leib de Tilly
CL	Erwitte	A3-7	Arq.	1132	Créée en 1619; Col KIA
Ge.	Montecucoli	3-6	Cuir.	1133	Se conduisit mal à Burgstall; Créée en 1626
Ge.	Coronino	A4-7	Arq.	1134	Alias Coronini; Créée en 1624; Col KIA
Wa.	Haraucourt	A4-7	Arq.	1135	Alias Caffarelli; Créée en 1629; Col KIA
Ge.	Colloredo	A4-7	Arq.	1136	Créée en 1628

Aile gauche d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Pappenheim (-1; Fieldmarshal Gottfried Heinrich Graf von Pappenheim)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Wa.	Strozzi	4-7	Cuir.	1407	Créée en 1619
Ge.	Neu-Sachsen	5-7	Cuir.	1408	Corps italien, créé en 1625
Ge.	Pernstein	2 x 4-7	Cuir.	1409, 1410	Créée en 1628; huit compagnies; alias Bernstein, Aldobrandini; cf. règles spéciales
Ge.	Rengoni	4-6	Cuir.	1411	Corps italien, créé en 1631
Ge.	Jung-Piccolomini	5-6	Cuir.	1412	Corps italien, créé en 1631
Wa.	Merode	A4-7	Arq.	1413	Corps italien, créé en 1625; Espagnols -Wallons
Ge.	Alt-Piccolomini	4-8	Cuir.	1414	Corps italien, créé en 1628
Ge.	Alt-Piccolomini	A4-7	Arq.	1415	Corps italien, créé en 1628
Ge.	Holstein	2 Hex 15-7	HI Bde	1416-1417	Créée en 1626; Col KIA

Règles spéciales :

1. Pentés : Tous les côtés d'hexagone de pente sont des pentes douces au regard de la règle 10.9.3.

2. Bords de retraite:

Le bord de retraite suédois est le bord nord (42xx).

Le bord de retraite impérial est le bord sud (10xx).

3. Commandants d'Aile Seniors :

Suédois : Horn

Impériaux : Pappenheim

4. Les Saxons et Gustave : Techniquement, les Saxons aux ordres de Johann Georg forment une armée suédoise séparée (alliée à contrecœur). Gustave ne peut pas être activé quand l'Aile saxonne est activée.

5. Poussière : Au début de chaque tour à partir du Tour de Jeu 2, jetez un dé et consultez la table suivante. Le résultat est le Statut de la Poussière pour le tour. La poussière peut commencer à se lever un maximum de deux fois par partie (mais à chaque fois elle peut durer plusieurs tours). Une fois que la seconde occurrence s'est produite et que le statut est revenu à Pas de Poussière, ne faites plus de jet de dé.

Statut de la Poussière au tour précédent

Dé	Pas de Poussière	Poussière
0 à 4	Pas de Poussière	Pas de Poussière
5, 6	Pas de Poussière	Poussière
7 à 9	Poussière	Poussière

Modificateur :

+1 pour chaque Aile (quel que soit le camp) qui a terminé le tour précédent avec un ordre de Charge.

Effets de la poussière :

- Ajoutez 1 à toutes les tentatives de Continuation, de Prémption, et de changement d'ordres.
- Réduisez la portée maximale de Ligne de Vue à 3 hexagones pour tous les cas (tir d'artillerie, Interceptions, obligation d'ordre de Charge, etc.).
- Réduisez de 1 toutes les portées de commandement. Ainsi, pour qu'une unité d'infanterie soit Commandée, elle doit être adjacente à une autre unité qui est Commandée; pour qu'une unité de cavalerie soit Commandée, elle doit se trouver jusqu'à deux hexagones d'une autre unité Commandée.
- Toute unité qui est hors de portée de commandement et qui a une Ligne de Vue jusqu'à une unité ou un leader qui est Commandé doit respecter les restrictions standards de 5.4.3 et doit essayer de bouger de manière à revenir à portée de commandement. Néanmoins, toute unité qui est Non Commandée et qui n'a pas de Ligne de Vue jusqu'à une unité ou un leader Commandé ne peut pas bouger volontairement (mais elle peut Réagir normalement).

6. Escorte des bagages : Les deux unités de LI Taupadel gardent le convoi de bagages. Ces deux unités font partie de l'Aile Centre suédoise, et sont activées avec elle. Cependant, elles sont considérées Commandées si elles

sont à portée de commandement de Teuffel ou jusqu'à un hexagone du convoi de bagages. Ces unités n'ont pas à quitter leur position d'escorte si leur Aile a un ordre de Charge, mais elles doivent respecter les restrictions liées aux ordres de leurs Ailes.

7. Tirs par Salve de l'Infanterie Lourde : Les unités de HI saxonnnes et impériales ne peuvent pas faire de tirs par Salve dans ce scénario.

8. Option impériale : Alt-Sachsen et Pernstein. Les sources divergent quant à la taille de ces deux régiments, avec des estimations allant pour Alt-Sachsen de 300 à 800, et pour Pernstein de 400 à 800. Les estimations les plus élevées sont utilisées ici; pour essayer avec les estimations les plus faibles n'employez qu'un seul pion pour chacun de ces régiments. De plus, "rapprochez" leurs Ailes respectives en déplaçant les unités restantes à l'extérieur des Ailes d'un hexagone vers leur centre. Ainsi, placez Wingersky en E1407, Neu-Sachsen en 1409, etc.

9. Brigades d'Infanterie de style suédois : Notez que les brigades de HI suédoises de deux hexagones ont trois flèches en haut de leur pion. Ceci est fait pour rappeler que ces unités ont une capacité spéciale en Mêlée. Comme exception à 11.1.3, une telle unité de HI peut engager en Mêlée une unité ennemie située dans l'un de ses (l'unité de HI) trois hexagones frontaux. De plus, un marqueur de tir par Salve sur l'une de ces unités modifie les jets de dés suivants par un -2, au lieu du -1 habituel (10.4).

10. Les gibets de l'hexagone 1438 n'ont aucun effet sur le jeu.

Heure de début : 2:00 PM

Durée maximum : 12 tours (jusqu'à la fin du tour 5:40 PM)

Ordres de départ historiques :

Suédois : Toutes les Ailes commencent avec un ordre de Préparation

Impériaux : Toutes les Ailes commencent avec un ordre de Préparation

Conditions de victoire :

VP	Type de victoire
60+	Victoire décisive suédoise
40 - 59	Victoire marginale suédoise
20 - 39	Match nul
0 - 19	Victoire marginale impériale
≤ -1	Victoire décisive impériale

Niveaux de victoires de base (pertes entre parenthèses)

Points suédois en jeu :

Cavalerie : 250 (120)

Infanterie : 80 (0)

Artillerie : 45 (0)

Total : 375 (120)

Points Saxons en jeu :
Cavalerie : 100 (80)
Infanterie : 55 (50)
Artillerie : 35 (30)
Total : 190 (160)

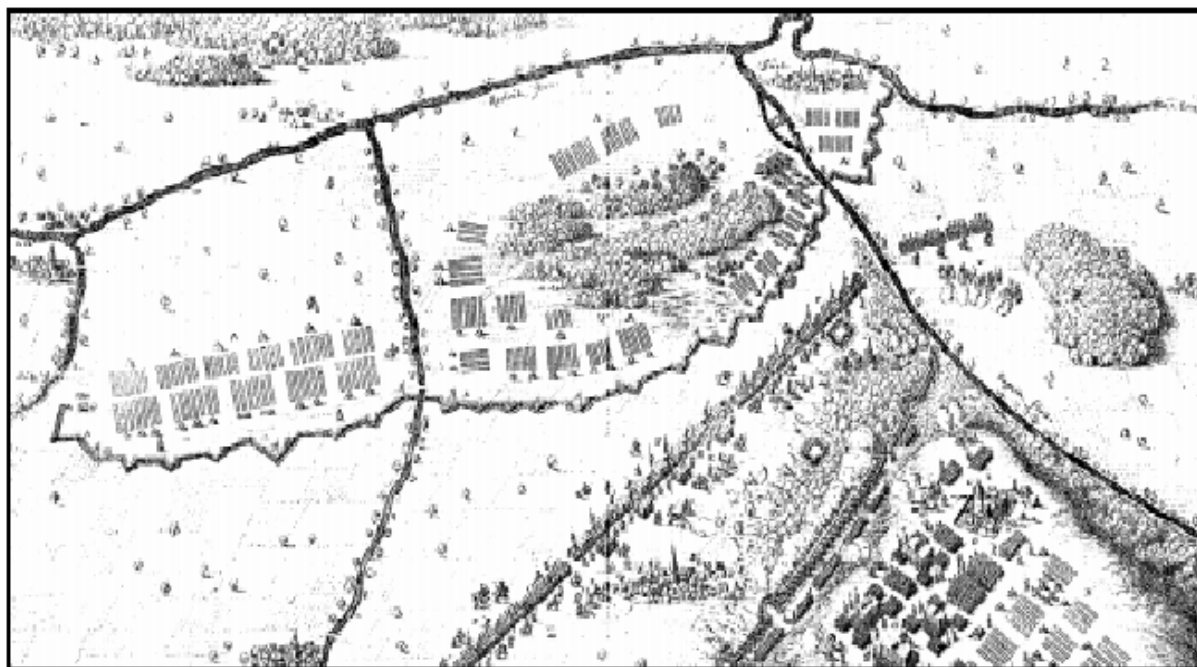
Total général : 560 (280)

Points impériaux en jeu :

Cavalerie : 260 (160)
Infanterie : 140 (70)
Artillerie : 90 (90)
Total : 490 (320)

Résultat historique : Victoire marginale suédoise avec une différence de 40 VP.

Points suédois : 320
Points impériaux : 280
Résultat : 320 - 280 = 40



Alte Veste

3 Septembre (24 août) 1632

Introduction

C'est une bataille moins connue qui s'avéra être un véritable challenge pour en réunir les recherches. Grâce à l'aide de Knut Grunitz, du Dr. Venus du Musée de Zirndorf, de l'auteur-historien Peter Engerisser, et de Daniel Soddors de l'université du Kansas, nous avons pu établir ensemble une carte et un ordre de bataille vraiment précis. Mon point de départ furent des gravures très détaillées et des informations relatives aux ordres de bataille de Sveriges Krig (SK). Le Dr. Guthrie me procura également une liste compréhensive de régiments, mais il ne tarda pas à découvrir quelques incompatibilités majeures dans le déploiement suédois et un manque d'informations à propos des Impériaux. Engerisser put combler les pièces manquantes du déploiement suédois; il s'aperçut que SK s'était basé sur un dessin et un plan que Gustave Adolphe avait fait quelques jours avant la bataille et qui ne pouvait être utilisé que comme référence générale. Lors du déploiement de l'époque, les positions changèrent et des brigades furent décomposées en bataillons à cause de l'approche difficile. Pour les

Impériaux, nous possédions une bonne référence sur l'armée de Wallenstein, mais toute l'armée n'était pas en place pour la bataille. Nous avons deux régiments mentionnés nommément, mais ce n'était qu'une fraction. Soddors déterra une liste de pertes impériales par régiments qui permit de combler les trous. Les unités impériales présentes sont celles qui subirent des pertes. J'ai basé l'ordre d'arrivée sur le nombre de pertes; moins il y en avait, plus tard était l'arrivée. Bien que non précis à 100%, ceci représente une hypothèse bien plus détaillée que ce qu'on pouvait avoir précédemment.

Oui, nous savons qu'en Allemand moderne "Vieux Fort" se dit Alte Feste, mais le nom du lieu fut établi avant la modernisation de l'orthographe et l'endroit est toujours connu sous le nom de Alte Veste. Le fort était un petit château datant du 14^{ème} Siècle, consistant essentiellement en une tour qui fut complètement ravagée lors de la bataille. Aujourd'hui il y a une tour dans le parc, juste au nord de Zirndorf. Le parc préserve l'essentiel du champ de bataille, est toujours boisé, et contient de nombreux chemins de promenade. La tour orne la crête de Stadt Zirndorf.

J'ai voulu montrer Gustave Adolphe dans diverses sortes

d'engagements. Celui-ci est vraiment différent des batailles où les troupes sont alignées. Il montre également une approche directe et agressive de Gustave Adolphe durement repoussée.

La campagne

Au printemps 1632, Gustave Adolphe avait clairement l'initiative; l'armée impériale-de la Ligue s'était repliée après Breitenfeld et était sur la défensive. Les Suédois virèrent au sud et Tilly fut mortellement blessé quand les Suédois forcèrent un passage sur le Lech près de Donauwörth. Le Lion du Nord semblait irrésistible. Il s'empara d'Augsbourg et de Munich. L'Electeur de Bavière, Maximilien, fut forcé de fuir, et l'Empereur dû rappeler Wallenstein. Grâce à son don pour lever et organiser les troupes, Wallenstein put remettre sur pied l'Armée Impériale.

L'initiative suédoise commença à faiblir. Les armées de Gustave Adolphe étaient grandement étirées et il s'en retourna à Ingolstadt. Ce fut alors l'opportunité pour Wallenstein de reprendre le contrôle des événements. Les Saxons s'enfuirent face à sa progression depuis la Moravie en Bohême, lui permettant de reprendre Prague le 18 mai. Gustave Adolphe se porta au nord espérant empêcher l'union de Maximilien avec Wallenstein, mais il échoua. Grandement dispersé, il décida de se concentrer à Nürnberg (Nuremberg en Anglais), afin d'attirer Wallenstein loin de la Saxe. Les Suédois arrivèrent à Nürnberg le 3 juillet et fortifièrent la place. Cependant, Wallenstein avait retenu la leçon de Tilly et ne se rua pas dans la bataille, mais fit mouvement le 5 juillet. Alors qu'il menait une reconnaissance de cavalerie le 6 juillet, Taupadel rencontra les Impériaux à Neumarkt et tomba dans une embuscade où il fut sévèrement dispersé. Les Suédois étaient surpassés en nombre et une défaite s'annonçait. Le 10 juillet, les forces impériales et bavaroises (Ligue Catholique) étaient pleinement concentrées et commencèrent à s'emparer de toutes les places fortifiées proches de Nürnberg pour isoler la ville. Le 13 juillet, elles approchèrent de Nürnberg par l'ouest et entamèrent la construction d'un camp fortifié dans la région de Zirndorf - Altenbourg, quatre miles (5,4 km) à l'ouest de Nürnberg. Le vaste camp fut construit en trois jours à l'aide d'énormes groupes de travail. Il avait une circonférence de plus d'une douzaine de miles (presque 20 km). Toutes les tentatives suédoises pour interférer furent promptement repoussées et les Impériaux ne s'aventurèrent pas à l'extérieur quand ils étaient provoqués.

Nürnberg était fin prête et possédait suffisamment de vivres pour tenir plusieurs semaines, bien que l'armée et la population représentaient à elles deux plus de 125.000 personnes et qu'il y avait des milliers de chevaux. Le grand corps de cavalerie légère de Wallenstein constitué de Croates excella dans la recherche de nourriture et n'en laissa pas une miette aux Suédois. Une action notable se produisit le 9 août. Taupadel fut envoyé avec trois régiments de cavalerie et de Dragons pour capturer un convoi de chariots (on parle d'une centaine de chariots) qui venait de Bavière. Il parvint à le capturer à Freistadt.

Gustave Adolphe mena personnellement une force de 3.000 cavaliers pour escorter le retour de Taupadel. Wallenstein envoya l'Oberst Sparr pour les intercepter, mais le chasseur devint le chassé et il tomba dans une embuscade tendue par la force combinée suédoise. La force de Sparr fut balayée, perdant quatre escadrons de cavalerie, plusieurs compagnies de Croates et plus de 500 fantassins, et Sparr lui-même fut capturé.

Alors que le mois d'août défilait, la faim et la peste touchaient les deux armées. Ne voulant pas perdre Nürnberg et étant donnée la position avantageuse de Wallenstein, Gustave Adolphe appela des renforts. Vers la mi-août, des forces menées par le Duc Wilhelm, le Duc Bernhard, Banér, Oxenstierna et le Landgraf Wilhelm arrivèrent, et cette force combinée vint pratiquement sans opposition prêter main forte à Gustave Adolphe. Quand ils arrivèrent le 24 août, le nombre de Suédois doubla. Ils ne pouvaient pas rester ensemble longtemps car l'emplacement était déjà saturé. Gustave Adolphe chercha immédiatement à attirer Wallenstein dans une bataille à l'ouest de Nürnberg. Wallenstein ne coopéra pas; il savait que le rapport de forces était en sa défaveur et il venait d'envoyer 10.000 hommes avec Holk pour ramener du ravitaillement.

Gustave Adolphe aligna son armée pour la bataille le 31 août, mais Wallenstein ne bougea pas d'un pouce. Le jour suivant, un assaut fut lancé contre le mur est du camp impérial. Les défenses étaient solides et les groupes d'assaillants furent sévèrement touchés par les armes à feu. L'attaque devait traverser le fleuve à bout portant de l'ennemi et fut abandonné. Lors de l'affrontement, le Général Banér fut blessé par un tir de mousquet et son absence s'en ressentit vivement. Dans la nuit du 1^{er} septembre, les Suédois levèrent le camp et marchèrent vers le nord, où ils prirent d'assaut Fürth et sécurisèrent un passage sur le fleuve Regnitz. Le jour suivant fut consacré à fortifier un campement près de Fürth sur une colline située à l'ouest du fleuve appelée Hardhöhe.

La bataille

Au matin du 3 septembre, les Suédois firent mouvement vers 9 heures. Des reconnaissances rapportèrent au roi que les Impériaux se retiraient et qu'ils n'avaient laissé au camp qu'une arrière garde. Wallenstein avait effectivement quitté le camp mais pour se mettre en ordre de bataille plus à l'ouest pensant que les Suédois attaqueraient dans cette direction. Il avait laissé Aldringer et six régiments pour garder le camp. Les collines boisées étaient peu avenantes, mais s'ils pouvaient s'en emparer et y amener de l'artillerie, ils pouvaient dominer le camp impérial tout entier. Banér étant blessé, Gustave Adolphe prit personnellement le commandement de l'Aile gauche. Son approche du grand Fort en Etoile était la plus à découvert et de ce fait il emporta l'artillerie, avec seulement quelques canons régimentaires suivant les autres dans les bois. Ce fut une pure mission d'infanterie tandis que la cavalerie cachait la droite et attendait.

Une fois établies au sud de Dambach, les batteries

suédoises ouvrirent un tir de barrage sur les positions impériales, mais sans effet. Les soldats qui entrèrent dans les bois estimèrent que les piques y étaient difficiles à manier et beaucoup les abandonnèrent. Les Impériaux avaient positionné des tireurs isolés en haut des arbres qui perturbèrent grandement l'avance. L'assaut de Gustave contre le Fort en Etoile vacilla. Les larges lignes d'abatis étaient difficilement pénétrables.

Quand Wallenstein reçut la nouvelle que les Suédois attaquaient en force la partie nord du camp, il avait du mal à y croire. Il était insensé d'attaquer le côté le plus protégé. Il envoya un renfort de six régiments d'infanterie et quelques cavaleries, mais conserva le reste de l'armée au cas où cela s'avérerait être une ruse.

Les troupes du Duc Wilhelm assaillirent la position du Alte Veste et furent régulièrement repoussées. Le Duc Bernhard lutta encore pour traverser les bois. Alors que les brigades épuisées de la première ligne refluaient, Aldringer vit une opportunité et fit sortir sa cavalerie. L'infanterie suédoise fatiguée et démoralisée fut prise de flanc et taillée en pièces. On dit que les chevaux n'arrivaient pas à poser les pattes au sol tant il y avait de corps. Le Landgraf du Régiment Leib de Hessen-Kassel et la cavalerie suédoise furent envoyés dans la mêlée pour éviter le désastre mais furent refoulés. Les Finlandais chargèrent et submergèrent le fier régiment Cronberg. Les Finlandais victorieux continuèrent de charger jusqu'aux murs principaux du camp, mais ne purent s'y maintenir. Le régiment bavarois Fugger fit un large détour pour attaquer un autre flanc, mais il tomba sur une réserve d'infanterie et une salve coucha plusieurs soldats, tuant l'Oberst J. Fugger dans la fusillade. On dit que la salve faucha une centaine de soldats, mais les pertes officielles n'en indiquent qu'un peu plus d'une vingtaine, et beaucoup de chevaux ont dû être touchés ce qui a pu faire sembler que plus d'hommes ont été atteints.

Quelques poussées furent effectuées par la gauche suédoise, mais la route encaissée située derrière le Fort en Etoile devint une nouvelle ligne de défense. Des batteries qui y étaient placées prirent également en enfilade les forces du Duc Wilhelm qui essayaient de prendre le Alte Veste. Wallenstein estima que ce n'était pas une diversion et renvoya le reste de l'armée dans le camp de peur d'une percée suédoise.

L'affrontement en va-et-vient permit aux Ailes de Bernhard et de Wilhelm de prendre possession de la position Rosenberg, avec le Régiment Noir de Thurn et les Ecosseis de Monro. Toutes les tentatives effectuées contre le Alte Veste échouèrent. La position Rosenberg représentait un lieu de commandement en hauteur et si des canons pouvaient y être hissés, tout n'était pas perdu. Avec la nuit vint la pluie et les tentatives de monter les lourds canons en haut de la colline s'enlisèrent. Les hommes hésitaient à abandonner le terrain si chèrement acquis. Ils y demeurèrent toute la nuit et, subissant quelques accrochages, se retirèrent tôt le matin.

Les conséquences

L'assaut du 3 septembre coûta cher aux Suédois. Plus de 1.000 hommes furent tués et 1.400 blessés. Les colonels Bürt et Hand faisaient partie des morts; Torstensson était capturé. L'Armée Impériale eut moins de 1.000 tués et blessés et les colonels Chiesa et Fugger furent tués. Plus important, il était clair que le mythe de l'invincibilité de Gustave Adolphe était terminé.

Les armées passèrent deux semaines supplémentaires à s'affronter jusqu'à ce que Gustave Adolphe abandonne et quitte la position. De part et d'autre les pertes étaient bien plus dues aux maladies et aux désertions qu'au combat. Les Suédois marchèrent vers l'ouest en direction de Würzburg. Wallenstein resta sur place trois jours puis fit mettre le feu au camp, puis laissant les malades et les blessés derrière lui, il alla au nord.

Forces suédoises

COMMANDANT D'ARMÉE : Aucun

Aile Gauche d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Gustave Adolphe II (-2; Roi de Suède; commandant de l'Aile Gauche; entre au tour 1)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Sv.	Batteries d'artillerie	2 x 6-17	Dbl	Artillerie de 12 à 24 livres	2306, 2406
Ge.	Banér	4 x L2-5	LI	Ont tous des mousquets	Entrent au Tour 1, par le bord nord entre 1009 et 1017 inclus.
Ge.	Blå	2 Hex 16-8	HI Bde w/ Arty	Régiment "Old Blue" Gamla Blå de l'Oberst Hans Georg aus dem Winkel; uniformes bleus	
Ge.	Gula	2 Hex 17-8	HI Bde w/ Arty	Övr Nils Brahe commandant; Régiment Jaune	
Sv.	Svenska	2 Hex 16-7	HI Bde w/ Arty	IR Östgöta d'Erik Hand, IR Dalarna d'Oxenstierna, IR Det Axel Lillie Uppland, IR Västgöta de Karl Hård, Finlandais & six canons de 3 livres de Hastver; colonel KIA.	
Ge.	Vita	2 Hex 11-7	HI Bde w/ Arty	Obr Bürt commandant; colonel KIA; Régiment Blanc, alla à Knyphausen	
Sv.	Batteries d'artillerie	4 x 6-17	12-24lb Arty		

Renforts de l'Aile Gauche

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques
Sv.	Cavalerie à pied	5 x D4-7	Dismtd Cuir.	Issus des régiments Truchsess et Goldstein
Fn.	Nöding	3-8	Cuir.	Övr Henrik Nöding
Fn.	Stålhandske	3-8	Cuir.	Övr Torsten Stålhandske
Sv.	Uppland	3-6	Cuir.	ÖvrLt Isaak Axelsson
Sv.	Västgöta	5-7	Cuir.	Övr Knut Soop
Sv.	Småland	5-7	Cuir.	Övr Fredrik Stenbock
Sv.	Östgöta	3-6	Cuir.	Övr Lennart Nilsson Bååt
Sv.	Södermanland	3-6	Cuir.	Övr Otto Sack
He.	Hesse Leib	2 x 4-7	Cuir.	Obr Rostein commandant

Déploiement

Entrent par le bord nord au Tour 6 ou plus tard; cf. règles spéciales

Entrent par le bord nord entre 1009 et 1017 inclus le tour suivant l'arrivée du Groupe 1 de renforts impériaux

Aile Centre d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Duc Wilhelm (-1; Germain; entre au Tour 1)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques
Ge.	Gröna	2 Hex 14-7	HI Bde w/ Arty	Obr Pfuel commandant; ex- IR de Hepburn; Régiment Vert, mais ne portait pas de vert; Hepburne abandonna le commandement à la veille de la bataille suite à une insulte à sa religion (catholique) et à son amour des habits fantasques lors d'une discussion houleuse avec le roi.
Ge.	Monro	N4-7	HI sans piquiers	Col Robert Monro de Foulis (alias Fowlis)
Sc.	Monro	N6-7	HI sans piquiers	Ex-MacKay sous le Col Robert Monro
Sc.	Spens	N5-7	HI sans piquiers	Sir James Spens, LtCol Musten commandant
Sx.	Pforte	2 Hex 13-6	HI Bde	Obr Hans von der Pforte, ex-Starschedel
Sx.	Bose	2 Hex 12-6	HI Bde	Obr Carl Bose, ex-Arnim, Obr Damian Vitzthum von Eckstädt; soldats anglais
Ge.	Duke Bernhard	2 Hex 14-7	HI Bde	Green Liebrecht de Herzog Bernhard, commandée par l'ObrLt Johann Winckler; régiment de l'Obr Wildenstein; détachement de l'Obr Hastver
Ge.	Svarta	N5-7	HI sans piquiers	Régiment Noir de Johann Jacob Graf von Thurn; WIA
Ge.	Isenburg	N5-7	HI sans piquiers	Wolfgang Heinrich Graf von Isenburg
He.	Landgraf Wilhelm	2 Hex 14-6	HI Bde	Oberst Caspar Graf von Eberstein; WIA
He.	Erbach	N7-6	HI sans piquiers	Georg Friedrich Graf von Erbach; WIA
Ge.	Duc Wilhelm	2 Hex 14-7	HI Bde w/ Arty	Herzog Wilhelm Liebrecht sous les ordres de l'ObrLt Georg Friedrich von Brandenstein; ex Régiment Rouge de Riese
Ge.	Werder	N7-7	HI sans piquiers	Régiment Vert de l'Obr Dietrich von dem Werder
Sc.	Hamilton	N4-7	HI sans piquiers	Col Alexander Hamilton
En.	Ballentine	N4-7	HI sans piquiers	Col William Ballentine
Ge.	Henderson	L2-5	LI	Dragons du Col John Henderson

Déploiement

Entrent au Tour 1, par le bord nord entre 1018 et 1026 inclus.

Aile d'Infanterie Droite

COMMANDANT D'AILE : Duc Bernhard (-2; Germain; Herzog Bernhard von Saxe-Weimar; entre au Tour 1)

REPLACANT : Landgraf Wilhelm (0; Hessian; Landgraf Wilhelm von Hessen-Kassel.)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Ge.	Waldstein	N6-7	HI sans piquiers	Obr Wilhelm von Waldstein	Entrent au Tour 1, par le bord nord entre 1027 et 1035 inclus.
Sc.	Ruthven	N7-7	HI sans piquiers	Col John Ruthven	
Ge.	Mitzlaff	2 Hex 10-7	HI Bde	Obr Joachim Mitzlaff	
Ge.	Rosen	2 Hex 10-7	HI Bde	Régiment Bleu de l'Obr Friedrich von Rosen	
He.	Hessen-Darmstadt	N4-6	HI sans piquiers	Landgraf Georg von Hessen-Darmstadt	

Forces impériales

COMMANDANT D'ARMEE : Wallenstein (-2; entre avec le Groupe de Renforts n°2)

Aile d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Aldringer (-2; CL; Johann Aldringer, tué en défendant Landshut contre les Suédois en 1634; il prit le commandement de l'Armée Catholique après la mort de Tilly.)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Ge.	Tireurs d'élite	9 unités	Sniper	Cf. règles spéciales	2718, 2719, 2720, 2723, 2724, 2725, 2726, 2818, 2917
Ge.	Beck	3 x 5-7	HI Bde w/ Arty	Obr Johann Freiherr von Beck; dans la Redoute en Etoile	2610, 2709, 2710
Ge.	Contreras	5-7	HI Bde w/ Arty	Obr Andrés de Contreras; dans le Alte Veste	2819
Ge.	Contreras	N4-7	HI sans piquiers		Adjacents à tout côté d'hexagone de fortification, dans ou hors du camp principal, dans toute formation
Ge.	Beck	3 x N4-7	HI sans piquiers		
Ge.	Chiesa	5-7	HI Bde	Obr Giovanni Battista Chiesa; KIA	
Ge.	Chiesa	3 x L2-5	LI		
Ge.	Chiesa	2 x N4-7	HI sans piquiers		
Ge.	Alt-Aldringen	2 Hex 12-7	HI Bde	Régiment et réserve personnels d'Aldringer	
Ge.	Alt-Aldringen	3 x L2-5	LI	ObrLt Thomas Brisigell	
Wa.	de Suys	7-7	HI Bde	Obr Ernst Roland Freiherr de Suys	
Ge.	Savelli	6-7	HI Bde	Obr Frederigo Duca di Savelli	
Ge.	Batteries d'artillerie	3 x 6-17	12-24lb Arty	Quatre demi-canons chacune	
Ge.	Batterie d'artillerie	4-14	4-8lb Arty	Six quarter-culverins	
CL	Batterie d'artillerie	6-17	12-24lb Arty		
CL	Batteries d'artillerie	2 x 4-14	4-8lb Arty		

Renforts de l'Aile d'Infanterie

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement	
Ge.	Grana	2 Hex 14-7	HI Bde	Obr Don Francesco Grana, Marchese di Caretto	Groupe de Renforts n°1; entre selon les règles spéciales entre 4225 et 4230 inclus; peut entrer en colonne.	
Ge.	F. Breuner	8-7	HI Bde	Obr Philipp Friedrich Breuner; l'un des 3 régiments Breuner		
Ge.	Tiefenbach	2 Hex 20-6	HI Bde	FM Rudolf Freiherr von Tiefenbach, sous les ordres de l'ObrLt Konrad von Böhm		
Ge.	Traun	5-7	HI Bde	Obr Sigmund Adam von Traun zu Abensberg, sous les ordres de l'ObrLt Rudolf Graf von Thun		
Sp.	Paar	5-7	HI Bde	Obr Vespasian Freiherr von Paar; ex Baldiron; "Landsknechts Espagnols"		
Ge.	Colloredo	2 Hex 13-7	HI Bde	ObrLt Philipp Hussman von Namedi commandant		
CL	O. H. Fugger	2 Hex 17-8	HI Bde	Ex Alt-Tilly; GenWM Otto Heinrich Graf von Fugger-Kirchberg		
Ge.	Dohna	2 Hex 20-6	HI Bde	Obr Hannibal Burggraf zu Dohna, sous les ordres de l'ObrLt Andreas Matthias Kehraus qui prendra plus tard la succession du régiment		Groupe de Renforts n°2; entre selon les règles spéciales entre 4225 et 4230 inclus; peut entrer en colonne.
Ge.	Mansfeld	2 Hex 14-6	HI Bde	Obr Philipp Graf von Mansfeld		
Ge.	B. Waldstein	2 Hex 20-6	HI Bde	Obr Berthold Graf von Waldstein		
Ge.	Fernemont	2 Hex 10-7	HI Bde	Obr Johann Franz von Barwitz, Freiherr von Fernemont		
Ge.	Alt-Trcka	2 Hex 12-7	HI Bde	ObrLt Adrian von Enckevoort		
Ge.	Alt-Sachsen	2 Hex 11-7	HI Bde	ObrLt Bernhard Haimerl (alias Hemmerle)		

Aile de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Cronberg (-1; CL: Obr Adam Philipp Graf von Cronberg; entre avec le Groupe de Renforts n°1)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
CL	Cronberg	5-8	Cuir.	Obr Adam Philipp Graf von Cronberg; que des chevaux noirs, des armures noires avec un crâne blanc sur le casque	Groupe de Renforts n°1; entre selon les règles spéciales entre 4225 et 4230 inclus; peut entrer en colonne.
CL	J. Fugger	A4-7	Arq.	Obr Jakob Graf von Fugger-Babenhäusen; KIA	
CL	Billehe	4-8	Cuir.	Ex-Régiment Schönberg Würzburg désormais commandé par l'Obr Maximilian de Billehe; non engagé historiquement, mais il était disponible	
CL	Eynatten	3-8	Cuir.	Régiment de Cologne levé en 1619; Obr Eynatten l'abandonnait et le reprenait régulièrement; commandé par l'Obristwachtmeister Jean de Werth qui prendra plus tard la succession du régiment	
Ge.	Strozzi	4-7	Cuir.	Obr Giacomo Conde de Strozzi	
Ge.	Aldobrandini	4-7	Cuir.	Obr Don Pietro Aldobrandini; WIA	

Règles spéciales :

1. Pentés : Tous les côtés d'hexagone de pente sont des pentes raides au regard de la règle 10.9.3.

2. Bords de retraite:

Le bord de retraite suédois est le bord nord.

Le bord de retraite impérial est le bord sud.

3. Commandants d'Aile seniors :

Suédois : Hors de propos car Gustave Adolphe n'est pas un AC ici.

Imperiaux : Aldringer.

4. Salves de LI : Les unités d'Infanterie Légère des deux camps peuvent pratiquer un tir par Salve spécial. Appliquez les règles standards 10.4 aux tirs, mais résolvez le tir sur la Table de Tir d'Infanterie Légère et de Cavalerie [Light Infantry and Cavalry Fire Table] avec un modificateur de +2.

5. Pauses : La bataille débuta le matin et dura une bonne partie de la journée, mais avec quelques pauses pour que les unités se reposent et se réorganisent, ce que simule cette règle. Si, au début d'un tour, aucune unité ennemie n'est adjacente et aucune Aile n'a d'ordre de Charge, alors un joueur peut déclarer une Pause. Une Pause dure 4 tours de jeu et toutes les unités des deux camps passent automatiquement en Réception de Charge. Toutes les unités sur la carte reviennent en Moral Normal et en Formation Normale ou en Ordre Eparses, et la cavalerie peut recharger tous ses pistolets. Ceci ne change pas les effets des Seuils de Pertes. Aucune autre action ne peut être effectuée pendant une Pause. Il peut y avoir jusqu'à deux Pauses pendant la bataille. Aucun joueur ne peut déclarer une Pause avant le tour suivant où le joueur impérial a réussi son jet pour faire entrer son Groupe de Renforts n°1.

6. Côtés d'hexagone d'abatis : Consultez la TEC pour connaître les effets de l'un de ces côtés d'hexagone. En général, un côté d'hexagone d'abatis est un élément de terrain réciproque (14.4), sauf que les unités de cavalerie ne peuvent pas traverser un côté d'hexagone d'abatis et qu'il ne bloque pas la LOS. Les effets de terrain des abatis s'ajoutent à tout autre effet de terrain de l'hexagone ou du côté d'hexagone.

Une unité d'infanterie peut nettoyer un côté d'hexagone d'abatis en entrant dans un hexagone adjacent et en effectuant une action de Reformation (c'est la seule chose qu'elle puisse faire pendant cette action). S'il ne se produit aucun Tir de Réaction contre l'action de Reformation, le côté d'hexagone est automatiquement rompu. S'il se produit un Tir de Réaction contre l'action de Reformation, jetez alors le dé. Si le résultat est de 5 à 9, le côté d'hexagone est rompu; de 0 à 4 il demeure en place. Placez un marqueur Abatis Rompu "Abatis Breached" sur le côté d'hexagone une fois rompu, et considérez que l'abatis n'existe plus.

7. Hexagones d'Abatis : L'Armée Impériale coupa les arbres qui étaient adjacents à ses fortifications afin d'obtenir une meilleure LOS, et laissa les troncs abattus sur place. Un grand élément d'hexagone d'abatis ne peut pas être dégagé.

8. Eléments de terrain spéciaux.

Consultez l'addendum à la TEC imprimé au dos de ce Livret de Jeu pour connaître les coûts de mouvement et les effets sur le combat. Note : uniquement pour cette bataille, une unité peut toujours bouger d'au minimum un hexagone lors de chaque activation même si elle ne possède plus assez de Points de Mouvement pour entrer dans l'hexagone tant que l'entrée dans l'hexagone n'est pas interdite. Cependant, l'unité passe en Formation Brisée après avoir fait cela, même si elle avait commencé

en Formation Normale ou en Ordre Eparses.

A. FORTS : Une unité dans un hexagone de Fort peut se Mettre à Couvert (9.4.5). Ce qui suit est considéré comme un hexagone de Fort au regard de cette règle : tout hexagone complètement entouré de côtés d'hexagone de fortification (tels les hexagones 2733 ou 3122), les trois hexagones de la Grande Redoute en Etoile (cf. F, plus bas), le Fort Rosenberg de deux hexagones, et le Alte Veste.

B. PENTES TRES RAIDES : Elles se trouvent là où il y a plus d'un changement d'élévation entre deux hexagones adjacents, comme entre 2624 et 2724. Traitez les comme des Pentes Raides avec les exceptions suivantes :

- Utilisez la TEC située au dos de ce Livret de Jeu.
- Une unité d'infanterie (même si elle possède une artillerie intégrée) peut traverser un côté d'hexagone de Pente Très Raide. Elle doit commencer en Formation Normale ou en Ordre Eparses, cela lui coûte tous ces Points de Mouvement pour traverser, et elle passe automatiquement en Formation Brisée une fois fait.
- Une unité d'infanterie (même si elle possède une artillerie intégrée) peut initier un Combat de Mêlée à travers un tel côté d'hexagone si elle commence de manière adjacente à celui-ci et si elle est en Formation Normale ou en Ordre Eparses. Elle subit un DRM de -2 au jet de dé de Mêlée en plus de tout autre modificateur, et passe automatiquement en Formation Brisée après le combat.
- Les unités de cavalerie ou d'artillerie ne peuvent pas bouger ou initier de Mêlée à travers un tel côté d'hexagone. Les leaders peuvent accompagner les unités d'infanterie.

C. ELEMENTS DE TERRAIN RECIPROQUES (14.4) : Les Portes et Murs du Camp sont réciproques.

D. TENTES : Traitez de manière identique tous les types de tente sur la carte.

E. Notez que les unités d'artillerie et les unités d'Infanterie Lourde avec de l'artillerie intégrée peuvent traverser tous les terrain spécifiques à la bataille (exception : cf. B plus haut concernant les Pentes Très Raides).

F. LA GRANDE REDOUTE EN ETOILE : Elle consiste en les hexagones 2610, 2709 et 2710, le Alte Veste [le "Vieux Fort"] est l'hexagone 2819, le Fort Rosenberg consiste en les hexagones 2825 ou 2826, et le Fort Gaisleithe ["Chemin de la Chèvre"] est l'hexagone 2733.

G. LE DAMBACH : C'est un cours d'eau avec quelques hexagones marécageux qui lui sont adjacents, ce n'est pas un marécage.

9. Brigades d'Infanterie de style suédois : Notez que les brigades de HI suédoises de deux hexagones ont trois flèches en haut de leur pion. Ceci est fait pour rappeler

que ces unités ont une capacité spéciale en Mêlée. Comme exception à 11.1.3, une telle unité de HI peut engager en Mêlée une unité ennemie située dans l'un de ses (l'unité de HI) trois hexagones frontaux. De plus, un marqueur de tir par Salve sur l'une de ces unités modifie les jets de dés suivants par un -2, au lieu du -1 habituel (10.4).

10. Cuirassiers suédois à pied : Quand l'assaut était en train d'échouer, beaucoup de cavaliers étaient à pied et lancés dans l'action. Au Tour 6 ou plus tard, le joueur suédois peut engager des cuirassiers à pied 4-7. Consultez la règle standard 14.3 concernant leur emploi. Attribuez au joueur impérial 5 VP pour chaque unité de la sorte qui entre en jeu.

11. Commandement impérial - Ligue : Toutes les unités d'infanterie impériales/de la Ligue font partie de l'Aile d'Infanterie. Toutes les unités de cette Aile sont Commandées si elles se trouvent à l'intérieur du camp ou dans une fortification, ou si elles peuvent tracer une ligne de commandement standard jusqu'à un hexagone de fortification non occupé par une unité suédoise. De plus, quand elles ont un ordre de Charge, les unités impériales se trouvant dans le camp principal ou dans une fortification ne sont pas obligées de quitter ces endroits. Si la plus proche unité suédoise se trouve en dehors de ces zones, les unités impériales s'arrêtent au bord du camp ou de la fortification.

12. Heures d'arrivée des renforts impériaux / de la Ligue : Au début de chaque tour indiqué, le joueur impérial jette un dé. Si le résultat se trouve dans la plage de scores indiquée, le groupe entre en jeu ce tour-ci selon les indications de déploiement décrites plus haut. Notez que le Groupe de Renforts n°1 inclut des unités des deux Ailes.

Groupe de Renforts n°1

Tour	Jet pour entrer
8	0-1
9	0-2
10	0-3
11	0-4
12	0-5
13	0-6
14	Automatique

Groupe de Renforts n°2

Tour	Jet pour entrer
15	0-1
16	0-2
17	0-3
18	0-4
19	0-5
20	0-6
21	Automatique

13. Unités de HI impériales - de la Ligue : Ces unités ne peuvent pas faire de tir par Salve dans ce scénario.

14. Tireurs isolés & Sentinelles : Les Impériaux

avaient très bien préparé leur défense, y compris en postant des tireurs isolés en haut de grands arbres. Ces snipers et sentinelles rendent l'approche bien plus difficile. L'Armée Impériale possède un certain nombre de ces unités. Quand une unité suédoise devient adjacente à une unité impériale de Tireurs isolés & de Sentinelles, elle doit immédiatement cesser son mouvement pour cette activation. Retirez du jeu l'unité de Tireurs isolés & de Sentinelles (elle n'octroie aucun Point de Victoire) et faites un jet pour l'unité suédoise sur la Table Sniper qui figure au dos de ce Livret de Jeu. Les snipers ne peuvent pas bouger, et aucune autre unité ne peut s'empiler avec eux. Néanmoins, une unité impériale peut entrer dans un hexagone de Tireurs isolés, auquel cas l'unité de ces derniers est retirée du jeu.

Heure de début : 8:00 AM

Durée maximum : 33 tours (jusqu'à la fin du tour de 6:40 PM)

Ordres de départ historiques :

Suédois : Toutes les Ailes commencent avec un ordre de Préparation [Make Ready]

Impériaux : L'Aile d'Infanterie commence avec un ordre de Préparation [Make Ready]

Conditions de victoire :

En plus des conditions de victoire normales, le joueur impérial gagne 5 VP pour chaque unité de cavalerie suédoise à pied qui entre en jeu, comme expliqué plus haut. Egalement, si une unité suédoise est la dernière à avoir occupé l'un des hexagones suivants, le joueur suédois gagne 10 VP par hexagone :

- La Grande Redoute en Etoile (l'un des 3 hexagones)
- Le Alte Veste (1 hexagone)
- Le Fort Rosenberg (l'un des 2 hexagones)
- Le Gaisleithe (1 hexagone)

VP	Type de victoire
50+	Victoire décisive suédoise
11 - 49	Victoire marginale suédoise
-10 - 10	Match nul
-11 - -49	Victoire marginale impériale
≤ -50	Victoire décisive impériale

Niveaux de victoire de base (pertes entre parenthèses)

Points suédois en jeu :

Cavalerie : 140 (70)

Infanterie : 190 (45)

Artillerie : 120 (0)

Total : 450 (115)

Points impériaux-Ligue en jeu :

Cavalerie : 60 (30)

Infanterie : 160 (20)

Artillerie : 90 (0)

Total : 310 (50)

Résultat historique : Victoire décisive impériale avec une différence de -65 VP.

Points suédois : 50
Points impériaux : 115
Résultat : 50 - 115 = -65

Lützen

16 Novembre (6 Novembre) 1632



Introduction

Cette bataille est également très connue, et elle eut de bien des manières de plus grandes répercussions que Breitenfeld. Ce fut assurément un tournant. Elle fut plusieurs fois traitée dans des jeux, dont *Lion of the North* de GMT. Cependant, nous désirions avoir un regard neuf sur cette bataille. Knut fit quelques recherches et constitua une très belle carte à partir de diverses sources d'information. J'ai bénéficié de l'excellent livre de Richard Brzezinski traitant de la bataille, qui me permit d'avoir un aperçu compréhensif de l'ordre de bataille. Pour ceux qui ont joué à *Lion of the North* ou utilisé la révision de *Sweden Fights On : Musket & Mike Battle Series Volume II*, ils noteront quelques modifications basées sur ces recherches. Daniel Soddors m'a aidé également en me proposant une autre vision de l'ordre de bataille impérial de Brzezinski. Tout cela mis bout à bout, nous avons finalisé un nouveau regard sur la bataille, pas une resucée, qui, nous l'espérons, vous plaira.

La campagne

Après Alte Veste, Gustave Adolphe eut en tête d'aller au sud en Swabia car les Bavaois n'étaient pas restés inactifs en reconquérant les gains de la campagne du printemps pendant que Gustave Adolphe s'enlisait à Nürnberg. Après s'être attardé à Windsheim, près de Nürnberg, pour voir ce qu'allait faire Wallenstein, Gustave piqua au sud sur Donauwörth. Dès que Gustave Adolphe leva le camp, Wallenstein se dirigea au nord en Saxe. Son objectif était de faire pression sur cette région pour qu'elle revienne dans l'Empire, empêchant de ce fait Armim de conquérir la Silésie. Cela ouvrait également la route à Pappenheim pour qu'il le rejoigne. Wallenstein prit Bamberg le 7 octobre et Coburg le jour suivant sur sa route vers le nord. Quand Gustave Adolphe apprit cela il abandonna immédiatement ses plans concernant la Swabia et la Bavière et fit demi-tour le 13 octobre pour intercepter Wallenstein. Sa marche est légendaire : 380 miles (608 Km) en 17 jours, soit environ 22 miles (36 km) par jour.

Le mouvement de Gustave au sud parvint à créer une rupture entre Wallenstein et le Duc Maximilien. Gustave Adolphe espérait que sa manœuvre vers la Bavière oblige Wallenstein à le suivre pour protéger l'allié de l'Empereur, mais Wallenstein n'avait qu'une idée, son but étant de briser l'alliance entre la Saxe et la Suède.

Le Duc Maximilien de Bavière fut furieux que Wallenstein laisse ses terres aux Suédois et lui fit parvenir un ultimatum. Wallenstein ne se laissa pas influencer, car il y avait pas mal d'animosité entre eux deux, et il autorisa Maximilien à prendre ses 6.000 hommes ainsi que les 8.000 d'Aldringer. Le 14 octobre, les Bavaois partirent et le jour suivant Wallenstein se mit en marche pour la Saxe afin de lancer une attaque en coordination avec Holk et Gallas. Son objectif était Leipzig.

L'Electeur Johann Georg de Saxe ne possédait que quelques hommes et ne pouvait pas faire grand chose, alors il se replia à Dresde (avec 6.000 Saxons) et Torgau (4.000 Saxons et 2.000 Brunswickers aux ordres de Lüneburg) et envoya des messagers à qui voudrait lui venir en aide. Le 2 novembre, Leipzig fut capturée par Wallenstein. Pappenheim était également en route depuis la région de Weser/Basse Saxe avec 6.000 hommes, avec pour mission de soumettre la Saxe à l'ouest du fleuve Saale.

Quand il découvrit l'approche de Pappenheim, Wilhelm de Sachsen-Weimar rassembla les troupes qu'il put pour tenir Erfurt. Les corps de Bernhard furent envoyés pour sécuriser les passages au sud d'Erfurt à Arnstadt au devant de la venue de Gustave Adolphe. Bernhard arriva le 31 octobre et Gustave Adolphe le rejoignit le 2 novembre. Le rythme de la marche forcée fut éprouvant et l'armée qui arriva les jours suivants nécessita du repos jusqu'au 7. Ce fut pendant ce temps que Pappenheim rejoignit Wallenstein juste à l'ouest de Leipzig.

L'armée combinée suédoise fit mouvement au nord-est via Erfurt, de Buttstädt à Naumburg sur le Saale. Brandenstein fut envoyé en avant et balaya la faible résistance qui gardait le pont de Saale à Bad Kösen et poussa sur Naumburg le 8, le reste de l'armée arrivant le 10.

L'Armée Impériale se porta au sud-ouest et occupa Weissenfels, ville majeure située sur la route allant de Naumburg à Leipzig. Le 12, Wallenstein aligna son armée juste au sud de Weissenfels face à l'armée de Gustave Adolphe. Le roi, estimant que l'ennemi était supérieur en cavalerie, se retira à Naumburg et commença la construction d'un camp fortifié. C'était le signal pour Wallenstein que les Suédois prenaient leurs quartiers d'hiver et il entreprit de faire de même. Le 14, Wallenstein divisa son armée pour qu'elle prenne ses quartiers d'hiver. Pappenheim avec 5.000 hommes partit pour Halle, Wallenstein et Holk partirent pour Leipzig.

Ces mouvements furent repérés par des éclaireurs suédois et Gustave Adolphe leva le camp juste avant l'aube du 15 pour attaquer et détruire l'Armée Impériale. Le plan fut contrecarré par le Gén. Colloredo et environ 500 Croates et Dragons. Cette force stoppa l'avance suédoise au Rippach pendant trois précieuses heures. L'action coûta aux croates 50 hommes et 2 bannières, mais sauva l'armée. La lumière du jour décroissait lorsque les Suédois arrivèrent à quelques kilomètres de Lützen. Wallenstein envoya un message à Pappenheim

lui demandant de venir — la missive existe encore aujourd'hui, "L'ennemi marche sur nous. Votre honneur devrait venir elle-même toutes affaires cessantes avec toutes les troupes et canons afin de nous rejoindre au petit matin". Elle est tâchée du propre sang de Pappenheim. Pour des raisons inconnues, alors que Pappenheim partait avec sa cavalerie à 2 heures du matin la nuit du 16 après avoir reçu les ordres de Wallenstein à minuit, l'infanterie et les canons ne partirent pas avant l'aube. Wallenstein et Holk passèrent la nuit à essayer de renforcer leur position et à s'organiser pour la bataille à venir.

La bataille

Un brouillard s'était formé dans la nuit, rendant difficile un début matinal. Les Suédois se formèrent aux premières lueurs, vers 7h30 du matin. Ayant dormi en ordre de bataille, il fallut peu de temps pour se mettre en marche. Gustave Adolphe fit deux discours d'exhortation, le premier aux Suédois et aux Finlandais et l'autre aux Germains. Malgré le brouillard, ils furent en mouvement vers 8h du matin. Les armées entrèrent en contact visuel entre 8h30 et 9h. La traversée du Floßgaben se révéla être ardue et il fallut une bonne heure pour se retrouver de l'autre côté en ordre de bataille. Vers 10h du matin, les Suédois ouvrirent le feu avec leur artillerie alors que l'armée était encore à se former. Il ne fallut pas longtemps aux batteries impériales pour riposter et pendant une heure ils s'échangèrent des tirs sans beaucoup d'effet. Lors de l'avance suédoise, Wallenstein ordonna que Lützen soit brûlée afin qu'elle ne tombe pas aux mains de l'ennemie et il se porta en amont du vent afin que les Suédois soient dans la fumée. Quatre cents mousquetaires furent envoyés dans la ville, pour rassembler les habitants et les enfermer dans le château afin de les empêcher d'éteindre l'incendie, et la ville toute entière fut en feu. Puis ils prirent position le long du mur d'enceinte des jardins.

Vers 11h, les Suédois étaient en formation et chantaient leurs hymnes, quand une avance générale débuta. Les Finlandais dispersèrent les Croates sur la droite suédoise et Bulach fut envoyé loin sur la droite pour protéger ce secteur. Les Suédois prirent la route et la brigade Svenska poussa de l'autre côté et captura la batterie impériale gauche. La cavalerie suédoise commença à aller au-delà de la chaussée après s'être rendue compte que les fossés étaient difficiles à traverser. Vers midi, Pappenheim arriva à la tête de sa cavalerie et chargea immédiatement pour éviter un désastre. Alors qu'il parvenait à stopper l'avance suédoise, il fut tué à la vue de ses hommes et leur confiance en fut ébranlée. Le brouillard s'épaississait et la situation devenait confuse. Plusieurs régiments impériaux rompirent les rangs et s'enfuirent; cet épisode sera plus tard connu sous le nom de *fahnenflucht* ("fuite des bannières," c.à.d., désertion). Vers 13h dans le brouillard et la confusion, un boulet de canon brisa le bras de Gustave Adolphe. Alors qu'il était escorté à l'arrière, des cuirassiers impériaux entrèrent dans la danse. Gustave Adolphe fut touché dans le dos et une brève mêlée s'en suivit. Le roi fut plusieurs fois frappé à coups d'épée et un tir de pistolet à la tempe fut

le coup de grâce. La nouvelle fut rapportée à Piccolomini et un groupe vint sur place pour confirmer les faits puis le manteau de cuir, les bottes, le chapeau, les pistolets et l'épée furent pris. Une troupe de cavaliers suédois arriva et mis en fuite les soldats impériaux.

La cavalerie suédoise avait été émoussée par Pappenheim et l'énergique Piccolomini, mais l'infanterie continuait d'avancer. Les brigades Blå et Gula traçaient leur chemin à travers la route et échangeaient des salves avec les bataillons impériaux. Des cuirassiers impériaux les contre-chargèrent alors et les deux brigades furent dispersées. Sur la gauche suédoise commandée par le Duc Bernhard, une légère progression fut effectuée contre la puissante Batterie du Moulin à Vent, mais vers 14h les jardins extérieurs de la ville en flammes étaient nettoyés.

Knyphausen s'avança alors pour parer au désastre et reprendre la batterie située sur la gauche impériale. Bernhard attaqua la Batterie du Moulin à Vent une seconde fois et fut repoussé. Il avait néanmoins pris position à la ferme de Miller. Bernhard s'accorda ensuite une longue pause pour se réorganiser en vue d'une autre attaque. Des troupes fraîches furent engagées et la nouvelle de la mort du roi ne fut pas ébruitée pour éviter que les soldats ne perdent le cœur à la bataille. Aux environs de 15h30, Bernhard lança sa troisième et dernière attaque contre la Batterie du Moulin à Vent. A l'issue d'un dur combat, la position fut finalement prise vers 17h. Les Suédois épuisés se trouvaient alors du côté impérial des fossés et l'artillerie impériale était réduite au silence. L'infanterie de Pappenheim aux ordres du Général Reinach commença d'arriver vers la tombée de la nuit, à 18h. Leur venue était trop tardive pour contre-attaquer, mais elle empêcha les Suédois de lancer une dernière attaque qui aurait pu écraser les dernières troupes de Wallenstein.

A 20h, Wallenstein donna l'ordre de se retirer à Leipzig et y arriva à minuit. Bernhard se préparait à retraiter quand la nouvelle du retrait de Wallenstein lui parvint, ce qui fait que les troupes suédoises tinrent le terrain toute la nuit.

Les conséquences

Apparemment la bataille fut une victoire suédoise car Wallenstein concéda le terrain, mais si ce fut une victoire, ce fut surtout une victoire à la Pyrrhus. Les Suédois perdirent non seulement leur roi, mais également 1.500 tués et jusqu'à 3.500 blessés. Les Impériaux emportèrent plus de 30 étendards, certainement une soixantaine, et les Suédois environ une douzaine. Les pertes impériales furent légèrement moindres que celles des Suédois avec environ 3.000 tués et blessés, en incluant plus de 1.000 blessés laissés sans formalités sur place quand Leipzig fut abandonnée.

Wallenstein abandonna Leipzig le 18 et se rendit en Bohême avec l'armée de Gallas qu'il rejoignit sur la route. Les Suédois se retirèrent à Naumburg pour s'y reposer et se réorganiser.

Forces suédoises

COMMANDANT D'ARMÉE : Aucun

Aile Droite d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Gustave Adolphe II (-2; Roi de Suède, KIA.)

REMPLACANT : Stålhandske (-1; Överste Torsten Stålhandske.)

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Sv.	Småland	4-7	Cuir.	3017	Överste Fredrik Stenbock
Sv.	Uppland - Östgöta	4-7	Cuir.	3016	Överstelöjtnant Isaak Axelsson 'Silversparre' - Uppland; Överstelöjtnant Lennart Nilsson Bååt - Östgöta
Sv.	Södermanland	2-7	Cuir.	3015	Överste Otto Sack
Sv.	Västgöta	4-7	Cuir.	3014	Överste Knut Soop
Fn.	Stålhandske	3-8	Cuir.	3013	Överste Torsten Stålhandske (2 escadrons)
Ge.	Eberstein	5 x L2-5	LI w/ Arty	Une empilée avec chacune des unités ci- dessus ; cf. règles spéciales	Deux canons de 3lb chacune, Oberst Caspar von Eberstein
Fn.	Stålhandske	3-8	Cuir.	3012	
Sv.	Svenska	2 Hex 15-7	HI Bde w/ Arty	3018-3019	ObrLt Kyle commandant le Régiment Suédois Composite de l'Obr Erik Hand, Västergötaland de Hård, Régiment finlandais de Hastfer; 35% de pertes
Ge.	Gula	2 Hex 12-8	HI Bde w/ Arty	3020-3021	GeneralMajor Brahe, Compagnie des Gardes du Corps du Roi, Régiment Gula- Jaune ou Hov (Court) Regt.; 68% de pertes

2^{nde} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Uslar	2-6	Cuir.	3316	Oberst Georg von Uslar
He.	Hessian	4-7	Cuir.	3315	Oberst Friedrich Rostein, ObrLt Kurt von Dalwigk-Schauenburg, Obr Franz Elgar von Dalwigk, Rittmeister Birckenfeld

Aile de Cavalerie de Bulach

COMMANDANT D'AILE : Bulach (0; Germain; Oberst Claus Conrad Zorn von Bulach.)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Beckermann - Bulach	3-7	Cuir.	3313	Oberst Eberhard Beckermann, Oberst Claus Conrad Zorn von Bulach; détaché sous Bulach loin sur la droite
Ge.	Goldstein - Duc Wilhelm	3-7	Cuir.	3312	ObrLt Max Conrad von Rehlinger, Duc Wilhelm de Sachsen-Weimar; détaché sous Bulach loin sur la droite

Aile Centre d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Knyphausen (-1; Germain; Major General de l'armée, Dodo zu Innhausen und Knyphausen.)

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Sv.	Batteries d'artillerie	4 x 6-17	12-24lb Arty	2924, 2922, 2920, 2918	Cinq canons de 12 ou de 24 livres chacune
Ge.	Henderson	L2-6	LI	3221	Oberst John Henderson

2nd Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Sx.	Bose	2 Hex 17-7	HI Bde	3317-3318	alias Brigade du Duc Wilhel, Obr Carl Bose commandant; Wilhelm Leibregiment, régiments saxons de Bose, de Pforte et de Vitzthum; 17% de pertes
Ge.	Vita	2 Hex 11-7	HI Bde	3319-3320	Régiment Blanc de Knyphausen; 21% de pertes
Ge.	Svarta	2 Hex 18-7	HI Bde	3321-3322	Régiment Noir de Graf Hans Jakob von Thurn, Régiment Vert de Isenburg et du Landgraf Wilhelm von Hessen-Kassel; 15% de pertes
Ge.	Mitzlaff	2 Hex 18-7	HI Bde	3323-3324	Régiments Gersdorf, Mitzlaff, Rosso; 38% de pertes
Ge.	Öhm	3-7	Cuir.	3621	Oberst Johann Bernhard von Öhm

Aile Gauche d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Duc Bernhard (-2; Germain; agit en tant que Lieutenant Général de l'armée, Bernhard, Duc de Sachsen-Weimar.)

REPLACANT : Duc Wilhelm (0; Germain)

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Blå	2 Hex 11-8	HI Bde w/ Arty	3022-3023	Régiment "Old Blue" Gamla Blå de l'Oberst Hans Georg aus dem Winckel; 63% de pertes
Ge.	Duc Bernhard	2 Hex 20-7	HI Bde w/ Arty	3024-3025	Leibregt Vert du Duc Bernhard, Grün Regt de Wildenstein, Régiment écossais de Leslie.
Ge.	Duc Bernhard	2 x 3-8	Cuir.	3026, 3027	ObrLt Bouillon
Ge.	Carberg	3-6	Cuir.	3028	Oberst Carl Joachim Carberg
Lv.	kurländare	3-7	Cuir.	3029	Oberst Hans Wrangel
Lv.	livländare	3-8	Cuir.	3030	Oberst Karl von Tiesenhausen
Ge.	Gersdorf	5 x L2-5	LI w/ arty	Une empilée avec chacune des unités ci-dessus ; cf. règles spéciales	Deux canons de 3 livres cahacune, Oberst Gersdorf
Ge.	Courville	3-7	Cuir.	3031	Oberst Nicholas de Courville

2nd Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Sx.	Hofkirchen	4-7	Cuir.	3325	Sous les ordres de son ObrLt; le GeneralMajor Lorentz von Hofkirchen était absent et n'eut pas à affronter son frère Albrecht qui commandait un régiment impérial
Sx.	Anhalt	3-7	Cuir.	3326	Prince Ernst de Anhalt, KIA
Ge.	Löwenstein	2-7	Cuir.	3327	Oberst Georg Ludwig, Graf von Löwenstein; commandé par son Major
Ge.	Brandenstein	3-7	Cuir.	3328	Il y avait deux Brandenstein au service des Suédois, lequel est-ce n'est pas clair
Ge.	Steinbach	3-7	Cuir.	3329	Oberst Jaroslav Wolf von Steinbach + ObrLt Georg Matthias von Stechnitz

Train de chariots suédois : Un de chaque en 4022, 4023, 4122, 4222, 4223.

Forces impériales

COMMANDANT D'ARMÉE : Aucun (mai voir la partie optionnelle de la Règle Spéciale 5)

Aile de Cavalerie d'Isolano

COMMANDANT D'AILE : Isolano (-1; Général Ludwig Johann Hector, Graf von Isolano)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Cr.	Croates	4 x A3-6	Arq.	1804, 1906, 2414, 2415	Loin sur la gauche; issus des régiments croates Beygott, Corpes ou Révay
Ge.	Mousquetaires	2 x L1-4	LI	2512, 2515	

Aile Gauche de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Holk (-1; Feldmarschall-leutnant Heinrich Holk) puis Pappenheim (-1, Feldmarschall Gottfried Heinrich, Graf von Pappenheim, KIA) – cf. règles spéciales.

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Loyers	A4-7	Arq.	1616	Oberst Gottfried, Freiherr von Loyers, levées en 1632, Arquebusiers; Lohe levée en 1632, Cuirassiers
Ge.	Leutersheim	A3-6	Arq.	1632	Oberst Johann, Freiherr von Leutersheim, levée en 1716
Ge.	Piccolomini	2 x A3-7	Arq.	1817, 1818	Oberst Ottavio Piccolomini, levée en 1629
Ge.	Götz	4-7	Cuir.	1918	ObrLt Moritz von Falkenberg, levée en 1626

Renforts

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Notes historiques	Déploiement
Ge.	Bönnighausen	A5-7	Arq.	Oberst Dietrich Lothar von Bönnighausen, 11 Compagnies, levée en 1630	Arrivent entre 1011 et 1032 inclus – cf. règles spéciales pour l'heure
Ge.	Lamboy	A3-6	Arq.	Oberst Wilhelm von Lamboy, 6 à 8 Compagnies, levée en 1632	
Ge.	Sparr	3-7	Cuir.	Oberst Ernst Georg von Sparr; commandé par l'ObrLt Albrecht von Hofkirchen, frère du général protestant	

Aile Centre d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Colloredo (0; Generalwachtmeister Rudolf Freiherr von Colloredo-Mels, Graf von Waldsee; blessé deux fois par des tirs de mousquets, au bras et à la tête), puis Holk (-1) – cf. règles spéciales.

REMPLOCANTS : Colloredo (0), puis Grana (0; Oberst Francesco Grana, Marchese di Caretto), puis Waldstein (-1; Oberst Berthold von Waldstein, mortellement blessé à la cuisse par un tir de mousquet)

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
CL	Comargo	2 Hex 10-7*	HI Bde w/ Arty	2019-2020	Oberst Theodor Comargo, levée en 1619
Ge.	Breuner	2 Hex 10-7*	HI Bde w/ Arty	2021-2022	General-feldzeugmeister Hans Philipp von Breuner, levée en 1618; von Breuner fut touché au visage et tué
Ge.	Grana	2 Hex 10-7*	HI Bde w/ Arty	2023-2024	Oberst Francesco Grana, Marquis di Caretto, levée en 1627; embrigadée avec l'Oberst Philipp Friedrich von Breuner, levée en 1632
Ge.	Colloredo	2 Hex 10-7*	HI Bde w/ Arty	2025-2026	General-wachtmeister Rudolf von Colloredo, commandée par l'ObrLt Philipp Hussmann de Namedi, levée en 1625; embrigadée avec l'Oberst Andreas Matthias Kehraus, levée en 1618

Ge.	Waldstein	2 Hex 10-7*	HI Bde w/ Arty	2027-2028	Oberst Berthold von Waldstein, levée en 1628; embrigadée avec Heinrich Julius, Duc de Sachsen-Lauenburg, sous l'ObrLt Bernard Hemmerle, levée en 1618
Ge.	Mousquetaires	5 x LI-4	LI	2317, 2220, 2122, 2225, 2228	Dans le fossé
Ge.	Batterie d'artillerie	6-17	Dbl 12-24lb Arty	2128	5 x 24 livres et 4 x 12 livres; Batterie du Moulin à Vent
Ge.	Batterie d'artillerie	4-14	4-8lb Arty	2127	Quatre canons de 6 livres; Batterie du Moulin à Vent
Ge.	Batteries d'artillerie	2 x 6-17	12-24lb Arty	2118, 2119	Chacune avec deux canons de 24 livres et un de 12 livres; devinrent les Batteries Suédoise de Droite après leur capture

* Cf. Règle Spéciale n°9

2^{ème} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
CL.	Tontinelli	3-7	Cuir.	1820	ObrLt Anton Tontinelli, ex-Lindelo, levée en 1619
Ge.	Westfalen	A2-6	Arq.	1823	Oberst Heinrich Leo von Westfalen, levée en 1632
Ge.	Bredau	3-7	Cuir.	1826	Oberst Hans Rudolf von Bredau, levée en 1631

3^{ème} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Baden	2 Hex 10-6	HI Bde	1821-1822	Oberst Wilhelm, Markgraf de Baden, commandée par l'ObrLt Stopler, levée en 1630
Ge.	Compagnies Commandées	N5-6	HI sans piquiers	1623	Extraites de régiments plus grands afin de fournir un feu de soutien à la cavalerie
Ge.	Jung-Breuner	2 Hex 10-6	HI Bde	1824-1825	Oberst Hans Gottfried von Breuner, levée en 1630

4^{ème} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Goschütz	A4-6	Arq.	1423	Oberst Benedict Goschütz, levée en 1632; Oberst Johann von Westrumb, levée en 1632

Aile Droite de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Wallenstein (-2; Oberst-Kapitän Albrecht, Graf von Wallenstein)

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Cr.	Croates	A3-6	Arq.	2528	
Ge.	Holk	3-8	Cuir.	1928	ObrLt Uhlefeld ou ObrLt Tiesenhausen, levée en 1630
Ge.	Alt-Trcka	3-8	Cuir.	1829	Oberst Adam Erdmann Graf von Trcka, qui fut assassiné avec Wallenstein en 1634; levée en 1629
Ge.	Desfours	3-8	Cuir.	1830	Oberst Nicolas Desfours, levée en 1628
Ge.	Hagen	2 x A4-6	Arq.	1730, 1731	Oberst Johann Nicolaus Hagen von Sauwenbein, levée en 1631; Hagen fut exécuté pour couardise avec l'ObrLt Albrecht Hofkirchen, 10 autres officiers et 5 hommes du rang lors des tristement célèbres Procès de Fahnenflucht de Wallenstein; ils

					furent décapités dans le parc de Prague en février 1633
Ge.	Drost	A3-6	Arq.	1632	Oberst Wilhelm von Westfalen, Landdrost von Dringenberg, levée en 1632
Ge.	Mousquetaires	L1-4	LI	2628	

Garnison

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ge.	Mousquetaires	4 x L1-4	LI	2431, 2632, 2833, 2934; cf.règles spéciales	Dans les jardins (100 hommes chacune)

Train de chariots impérial : Un de chaque en 1322, 1323, 1324, 1325, 1326.

Règles spéciales :

1. Pentés : Tous les côtés d'hexagone de pente sont des pentes douces au regard de la règle 10.9.3.

2. Bords de retraite:

Le bord de retraite suédois est le bord sud (42xx).
Le bord de retraite impérial est le bord nord (10xx).

3. Commandants d'Aile seniors : Aucun camp ne possédant de Commandant d'Armée, la notion de Commandant d'Aile senior est hors de propos (historiquement, Holk était le WC senior impérial jusqu'à l'arrivée de Pappenheim, et le Duc Bernhard était le WC senior suédois).

3. Brouillard : Le Brouillard ne peut apparaître qu'une seule fois entre les Tours 10:00 et 12:00 (des Tours de Jeu 2 à 8 inclus). Au début de chaque tour, faites un jet sur la table suivante.

Tour	Score d'apparition du brouillard
10:00	0-1
10:20	0-2
10:40	0-3
11:00	0-4
11:20	0-3
11:40	0-2
12:00	0-1

Effets du brouillard :

- Le brouillard dure tout le tour auquel il a été tiré ainsi que les deux tours suivants (trois tours au total).
- La LOS est réduite à un maximum d'1 hexagone.
- Toutes les Ailes passent immédiatement en Réception de Charge.
- Les Ailes ne peuvent pas volontairement changer d'ordre pendant un tour de Brouillard.
- Doublez les coûts en Points de Mouvement de tous les hexagones.
- Il y a un modificateur de -2 à tous les Tirs et de -1 à toutes les Mêlées.

4. Eléments de terrain spéciaux

Consultez l'addendum de la TEC situé au dos de ce Livret de Jeu concernant les coûts de mouvement et les effets sur le combat.

A. Hexagones remplis de fumée : Ces hexagones situés entre 2627 et Lützen sont remplis de fumée du fait de l'incendie de la ville. La fumée est similaire à un brouillard permanent avec les effets suivants :

- Elle est présente dans ces hexagones avec les effets de la fumée qui durent toute la partie.
- La LOS est réduite à 1 hexagone de fumée. De ce fait, une unité d'artillerie située à distance peut voir (et tirer sur) une unité située dans un hexagone de fumée, mais ne peut pas tirer à travers un tel hexagone (exception : le Tir Tendu peut entrer et traverser normalement de tels hexagones).
- Les Ailes situées dans des hexagones de fumée n'ont pas à passer en Réception de Charge et peuvent changer d'ordre normalement.
- Doublez le coût en Points de Mouvement de tous les hexagones de fumée (non cumulable avec le brouillard).
- N'appliquez les modificateurs de Tir et de Mêlée que quand la cible se trouve dans un hexagone de fumée (ici encore, non cumulable avec le brouillard).

B. Hexagones de fossé : Le fossé était un obstacle rapide à traverser construit à partir du réseau de drainage qui longeait la route et c'est pour cela qu'il n'était pas aussi étendu que des retranchements classiques. Il permet aux Mousquetaires Commandés de tirer à couvert, mais ne sied pas à l'infanterie lourde. Il semble avoir découragé la cavalerie de le sauter, mais ne fut pas très embêtant pour l'infanterie.

- La règle standard 11.6 est modifiée ainsi : les unités hors LI qui combattent en Mêlée des unités de LI dans des hexagones de fossé subissent un 1 Hit de Formation avant le calcul de la Mêlée. Les unités de LI qui combattent en Mêlée des unités de LI subissent un DRM de -1. Les unités de LI d'un seul SP ne sont pas automatiquement éliminées quand elles sont attaquées par des unités de LI plus grandes.
- De tels hexagones ne sont pas du terrain clair en ce qui concerne le Momentum, et toutes les unités perdent tout Momentum éventuellement acquis jusqu'à ce point quand elles entrent dans un hexagone de fossé.

C. Côtés d'hexagone de route surélevée : C'est un élément commun des basses terres, où la route est surélevée pour éviter les inondations ou qu'elle soit submergée. Vous ne pouvez pas tirer à travers (même contre une unité adjacente située directement derrière le côté d'hexagone), mais vous pouvez combattre en Mêlée à travers avec un DRM de -1. Comme avec les hexagones de fossé, traverser un côté d'hexagone de route surélevée annule le Momentum des unités.

D. Les jardins de Lützen : Traitez ces hexagones comme des hexagones de Château (cela se retrouve dans les effets du Mur d'Argile du côté est). L'hexagone 2932 est un hexagone d'étang et ne peut être pénétré.

E. Mühlgraben et Flossgraben : Traitez les comme des côtés d'hexagone de Cours d'Eau Marécageux sur toute leur longueur. Les arbres qui figurent le long n'ont aucun effet sur le jeu.

F. Hexagone de la ville de Lützen et l'hexagone du Château : Les unités ne peuvent pas entrer dans ces hexagones (la ville était en feu, et les résidents étaient enfermés dans le château pour éviter qu'ils éteignent l'incendie).

G. Moulins à vent : Les moulins à vent et la ferme de Miller située entre eux et la route n'ont aucun effet sur le jeu.

5. Structure du commandement impérial : Au début de la partie, Coloredo est le WC de l'Aile Centre, et Holk est le WC de l'Aile Gauche. Au tout début du tour où Pappenheim arrive, celui-ci assume le commandement de l'Aile Gauche, Holk devient le WC de l'Aile Centre, et Coloredo redevient le premier remplaçant du Centre.

Option impériale : Si vous estimez que les Impérieux pourraient être aidés, traitez Wallenstein comme le Commandant de l'Armée Impériale. Dans ce cas, Coloredo commande l'Aile Droite, Grana l'Aile Centre, et Holk l'Aile Gauche. Quand Pappenheim arrive, il remplace Holk comme WC de la Gauche, Holk remplace Grana comme WC du Centre, et Grana devient un remplaçant.

6. Pappenheim : Si vous désirez jouer de manière historique, Pappenheim et les trois renforts de l'Aile Gauche arrivent au tour 12:00 PM (Tour 8). Pour plus de variante, vous pouvez faire un jet au début des tours suivants pour voir si Pappenheim et ses unités arrivent ce tour-ci.

Entrée variable optionnelle de Pappenheim :

Tour	Score d'arrivée de Pappenheim
11:20	0-1
11:40	0-2
12:00	0-3 (arrivée historique)
12:20	0-4
12:40	0-5
13:00	0-6
13:20	0-7
13:40	0-8
14:00	Entrée automatique

7. Pause : Tout comme dans Alte Veste, la bataille débuta le matin et dura une bonne partie de la journée. A un moment, Bernhard fit une pause pour réorganiser et préparer une seconde attaque. Si, au début d'un tour, aucune unité ennemie n'est adjacente et aucune Aile n'a d'ordre de Charge, alors un joueur peut déclarer une Pause. Une Pause dure 4 tours et toutes les unités des deux camps passent automatiquement en ordre de Réception de Charge. Toutes les unités sur la carte reviennent en Moral Normal et en Formation Normale ou en Ordre Eparsé, et la cavalerie peut recharger ses deux pistolets. Cela ne change pas les effets des Seuils de Pertes. Aucune autre action ne peut être effectuée pendant une Pause. Il ne peut se produire qu'une seule Pause pendant la bataille.

8. Salves de LI : Les unités d'Infanterie Légère des deux camps peuvent effectuer un Tir par Salve spécial. Appliquez les conditions de la règle standard 10.4 à ce Tir, mais résolvez le Tir sur la Table de Tir de L'infanterie Légère et de la Cavalerie [Light Infantry and Cavalry Fire Table] avec un modificateur de +2.

9. HI impériales avec une artillerie intégrée : Ces unités n'avaient pas autant de canons que la normale. Soustrayez 1 au jet de dé sur la Table de Tir de Mousquets [Musqué Fire Table] chaque fois que l'une de ces unités fait feu.

10. Aile de la Garnison Impériale : Pour que ces unités soient Commandées, elles doivent se trouver dans un hexagone de Jardin. Ces unités s'activent quand l'Aile Droite impériale s'active, mais ne font pas partie de cette Aile.

11. Mort du Roi : Si Gustave Adolphe est retiré du jeu (pas en Poursuite), et que le Jet de Remplacement de la fin du tour donne autre chose qu'un 0, l'Aile Droite suédoise reçoit automatiquement un ordre de Ralliement.

12. Convertir l'artillerie impériale. Il y a deux pions de canons "4 Moral Suédois" dans la planche de pions. Ces unités ne commencent pas la partie sur la carte. A la place, si une unité suédoise capture l'une des deux batteries d'artillerie impériales de 12-24lb, au lieu d'y placer un marqueur Capturé, remplacez la avec l'une de ces unités suédoises. Traitez désormais la batterie comme une unité suédoise, avec la même puissance d'artillerie, le même statut de Tir et la même orientation qu'avant, mais avec un moral de 4. Ces unités d'artillerie converties font alors partie de l'Aile Droite suédoise. Les

Suédois obtiennent les mêmes VP pour une batterie ennemie convertie que pour une batterie capturée (le joueur suédois ne peut convertir les Batteries du Moulin à Vent).

13. Unités de LI suédoises : Ces unités avaient chacune deux canons de 3 livres qui ont eu un effet sur la bataille. Une unité de LI avec de l'artillerie (c.à.d. toutes les LI suédoises sauf Henderson) ont les caractéristiques suivantes :

- Leur Potentiel de Mouvement est toujours de 6,
- Sur la Table de Tir de l'Infanterie Légère et de la Cavalerie [Light Infantry and Cavalry Fire Table], elles bénéficient d'un modificateur au jet de dé supplémentaire de +1, et
- Un résultat de 9 ou plus sur cette table cause un Hit de Formation contre l'unité cible (en plus des pertes).
- La note “#” sur la TEC s'applique également.
- Elles peuvent faire un Tir par Salve comme décrit dans la règle 8 plus haut.

14. Brigades d'Infanterie de style suédois : Notez que les brigades de HI suédoises de deux hexagones ont trois flèches en haut de leur pion. Ceci est fait pour rappeler que ces unités ont une capacité spéciale en Mêlée. Comme exception à 11.1.3, une telle unité de HI peut engager en Mêlée une unité ennemie située dans l'un de ses (l'unité de HI) trois hexagones frontaux. De plus, un marqueur de tir par Salve sur l'une de ces unités modifie les jets de dés suivants par un -2, au lieu du -1 habituel (10.4).

Heure de début : 9:40 AM

Durée maximum : 22 tours (jusqu'à la fin du Tour 4:40 PM)

Ordres de départ historiques :

Suédois : Toutes les Ailes débutent avec un ordre de Préparation [Make Ready]

Impériaux : Toutes les Ailes débutent avec un ordre de Réception de Charge

Conditions de victoire :

VP	Type de victoire
91+	Victoire décisive suédoise
51 - 90	Victoire marginale suédoise
25 - 50	Match nul
0 - 24	Victoire marginale impériale
≤ -1	Victoire décisive impériale

Niveaux de victoire de base (pertes entre parenthèses)

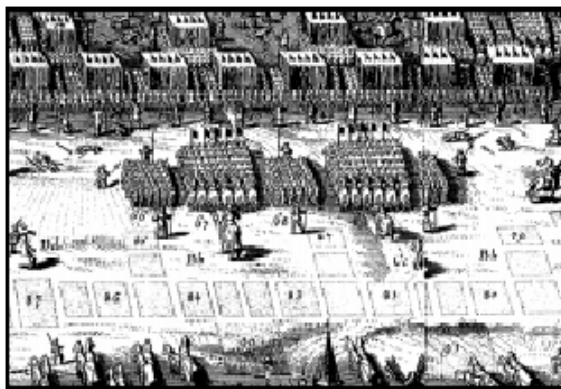
Points suédois en jeu :
Cavalerie : 220 (120)
Infanterie : 80 (30)
Artillerie : 60 (0)
Total : 360 (150)
Pertes de leaders : (20)

Points impériaux - Ligue en jeu:

Cavalerie : 230 (180)
Infanterie : 75 (0)
Artillerie : 70 (70)
Total : 375 (250)
Pertes de leaders : (5)

Résultat historique : Victoire marginale suédoise avec une différence de 85 VP (stratégiquement, ce fut un désastre pour les Suédois).

Points suédois : 255
Points impériaux : 170
Résultat : 255 - 170 = 85



Edgehill - Variante

NOTE : Vous devez posséder This Accursed Civil War pour pouvoir jouer à cette variante.

La bataille de Edgehill qui figure dans “*This Accursed Civil War*” s’avéra être depuis le temps la bataille la plus populaire de la série *Musket & Pike*. Depuis la parution du jeu, deux livres traitant de la bataille sont sortis. Le plus abordable est *Edgehill : The Battle Reinterpreted* de Christopher Scott, Alan Turton et du Dr. Eric von Arni publié par Pen & Sword Military, UK, en 2004. Le problème de base auquel fait face tout à chacun quand il analyse cette bataille est le déploiement parlementariste. Un schéma très détaillé du déploiement royaliste a été conservé, mais l’ordre de bataille parlementariste doit être reconstitué à partir de nombreux récits. L’équipe des auteurs reprit les récits, alla sur place et revint avec ses meilleures hypothèses. Ne pouvant exiger une vue plus précise, j’ai voulu proposer une version de la bataille basée sur leurs recherches.

Les principales différences avec la version de TACW sont :

- L’infanterie parlementariste est déployée en 14 bataillons plus petits de style hollandais.
- Le moral des bataillons d’Infanterie Lourde royalistes, qui font face aux bataillons parlementaristes, plus nombreux, a été ajusté pour maintenir l’équilibre du jeu.
- Puisque les Royalistes employèrent une brigade organisée sur le modèle suédois lors de la bataille, ils

peuvent appliquer les règles concernant la Brigade Suédoise de ce jeu.

- Quelques artilleries ont été rajoutées aux deux camps selon les informations les plus récentes.
- Les régiments de cavalerie Essex et Balfour ont été déplacés du Centre parlementariste vers la Gauche.

De nouvelles unités sont indiquées ci-dessous par un astérisque (*); toutes les autres demeurent inchangées ou

existent dans les pions de TACW (exception : le pion Aston a été corrigé dans *Sweden Fights On*). Ce n'est rien de plus qu'une variante basée sur de nouvelles recherches, et elle n'a pas pour vocation de remplacer l'original.

Pour ceux qui étudient la bataille et la Guerre Civile Anglaise, je recommande fortement le livre de Scott, Turton et Arni.

Forces royalistes

COMMANDANT D'ARMÉE : Roi Charles Ier (0)

Aile Droite de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Rupert (-2)

REPLACANT : Pr. Maurice (-1)

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ro.	Mousquetaires	3-6	LI	2903	
Ro.	Dragons	2-6	LI	2904	Régiments de Dragons de Usher de Duncombe aux ordres du Gén. Aston
Ro.	LG du Roi	2-8	Cuir.	30065	
Ro.	Pr. De Galles	3-7	Cuir.	3007	
Ro.	Rupert	3-8	Cuir.	3008	
Ro.	I/Maurice	3-7	Cuir.	3009	

2^{nde} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ro.	II/Maurice	3-7	Cuir.	3108	
Ro.	Byron	4-6	Cuir.	3107	

Aile d'Infanterie Centre

COMMANDANT D'AILE : Astley (-1)

REPLACANT : Lisle (0)

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ro.	Batterie d'artillerie	2 x 6-17	12-24lb	3011, 3012	Total de quatre demi-culverines et deux culverines (une unité*) Culverine
Ro.	Gerard*	2 Hex 20-7	HI Bde	3109-3110	Régiments du Col. Charles Gerard, de Sir Lewis Dyvie et de Sir Ralph Dutton
Ro.	Fielding*	2 Hex 25-8	HI Bde	3112-3113	Régiments de Sir Thomas Lundsford, du Col. Richard Bolle, de Sir Edward Fitton, et de Sir Edward Stradling
Ro.	Wentworth*	2 Hex 18-7	HI Bde	3115-3116	Régiments de Sir Gilbert Gerard, de Sir Thomas Salisbury, et de Lord Molyneux

2^{nde} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ro.	Belasyse*	2 Hex 18-7	HI Bde	3211-3212	Régiments de Sir John Belasyse, de Sir William Pennyman, et du Col. Thomas Blagge
Ro.	Byron*	2 Hex 18-8	HI Bde	3214-3215	Infanterie des Gardes du Corps du Roi, régiments du Lord General et de Sir Beaumont

Aile Gauche de Cavalerie

COMANDANT D'AILE : Lord Wilmot (-1)

REEMPLACANT : Caernarvon (0)

1^{ère} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ro.	Wilmot	3-7	Cuir.	3021	
Ro.	Grandison	3-7	Cuir.	3019	
Ro.	Caernarvon	3-7	Cuir.	3017	
Ro.	Dragons	2 x 2-6	LI	2822, 2823	Dragons du Col. Edward Grey et de Rupert (commandés par le Lt. Col. Innes) embigadés sous les ordres du Col. Grey

2^{nde} Ligne

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Ro.	Digby	2-7	Cuir.	3120	
Ro.	Aston	2-7	Cuir.	3117	

Forces parlementaristes

COMMANDANT D'ARMÉE : Comte d'Essex (-1; Robert Devereaux, Comte d'Essex; doit commencer avec une unité du régiment d'infanterie du Lord General)

Aile Gauche de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Ramsey (0)

Une trahison de la part d'au moins une troupe de cavalerie de cette Aile la surprit alors qu'elle était déjà sur classée par les hommes de Rupert.

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Pa.	Troupes indépendantes	3-6	Cuir.	1804	
Pa.	Goodwin	4-6	Cuir.	1805	
Pa.	Waller	4-6	Cuir.	1806	
Pa.	Ramsey	4-6	Cuir.	1807	
Pa.	Mousquetaires Commandés	6 x 1-4	LI	1805, 1806, 1807, 2004, 2103, 2203	400 hommes issus du régiment de Dezill Holles et 200 hommes issus de celui du Col. Thomas Ballard
Pa.	Batterie d'artillerie	3-9	Faucons de 3 livres	1808	Trois Drakes courts de 3 livres

Aile Centre d'Infanterie

COMMANDANT D'AILE : Balfour (-1; Commandant d'Aile sénior).

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Pa.	Meldrum*	7-6	HI Bde	1618	Sir John Meldrum
Pa.	Fairfax*	7-6	HI Bde	1519	Sir William Fairfax
Pa.	Constable*	7-6	HI Bde	1517	Sir William Constable
Pa.	Robartes*	5-6	HI Bde	1616	Lord Robartes
Pa.	C. Essex*	6-6	HI Bde	1515	Col. Charles Essex
Pa.	Wharton*	5-6	HI Bde	1513	Lord Wharton
Pa.	Mandeville*	6-6	HI Bde	1614	Lord Mandeville
Pa.	Cholmley*	6-6	HI Bde	1612	Sir Henry Cholmley
Pa.	Cholmley*	5-6	HI Bde	1511	Sir Henry Cholmley
Pa.	Lord General*	5-7	HI Bde	1411	Lord General, Robert Devereaux, Comte d'Essex
Pa.	Lord General*	4-7	HI Bde	1310	Lord General, Robert Devereaux, Comte d'Essex
Pa.	Ballard*	5-7	HI Bde	1308	Col. Thomas Ballard; 300 mousquetaires

Pa.	Brooke*	7-6	HI Bde	1409	détachés
Pa.	Holles*	7-7	HI Bde	1407	Lord Brooke
Pa.	Essex LG	2-8	Cuir.	1314	Col. Denzil Holles; 400 mousquetaires détachés
Pa.	Bedford	2-8	Cuir.	1312	
Pa.	Batterie d'artillerie	6-17	12lb Culverin	Adjacente à une unité de HI	Deux canons de 12 livres à canon long Two et deux canons de 12 livres à canon court
Pa.	Batterie d'artillerie	4-14	4-8lb Sakers		Four 6lbbers
Pa.	Batterie d'artillerie	2 x 3-9	3 Faucons de 3 livres		2 x quatre Drakes courts de 3 livres

Aile Droite de Cavalerie

COMMANDANT D'AILE : Fielding (0)

Nat.	Unité	Facteurs	Type	Déploiement	Notes historiques
Pa.	Fielding	4-6	Cuir.	1621	
Pa.	Essex	4-7	Cuir.	1719	
Pa.	Balfour	4-7	Cuir.	1821	
Pa.	Dragons	3 x 2-6	LI	1922, 2021, 2122	Dragons des Col. John Brown et Col. James Wardlawe

Règles spéciales :

1. Pentes : Tous les côtés d'hexagone de pente sont des pentes raides au regard de la règle 10.9.3.

2. Bords de retraite:

Le bord de retraite royaliste est le bord est (34xx).

Le bord de retraite parlementariste est le bord ouest (11xx).

3. Commandants d'Aile seniors :

Royalistes : Rupert

Parlementaristes : Balfour

4. Eléments de terrain spéciaux : Le cours d'eau n'a aucun effet sur le jeu.

5. Brigades d'Infanterie de style suédois : Notez que les brigades de HI royalistes de deux hexagones ont trois flèches en haut de leur pion. Ceci est fait pour rappeler que ces unités ont une capacité spéciale en Mêlée. Comme exception à 11.1.3, une telle unité de HI peut engager en Mêlée une unité ennemie située dans l'un de ses (l'unité de HI) trois hexagones frontaux. De plus, un marqueur de tir par Salve sur l'une de ces unités modifie les jets de dés suivants par un -2, au lieu du -1 habituel (10.4).

6. Commandant de l'Aile Centre parlementariste :

Agissant en tant que Sergent Major Général, Ballard était en fait au commandement, et Balfour était supposé commander la Droite, mais les circonstances placèrent Balfour à la tête de la réserve du Centre, ce qui fait que pour des raisons ludiques je l'ai nommé WC. Si Balfour est perdu, remplacez le par un Colonel générique (représentant Ballard).

7. Règle optionnelle : Les brigades d'Infanterie Lourde royalistes étaient mal équipées, et de ce fait subissent un DRM de -1 sur les tables de Mousqueterie quand elles

font feu. La cavalerie royaliste manquait également de pistolets, ce qui fait que chacune d'entre elles est limitée à 1 Tir de pistolets au lieu des 2 normaux.

Heure de début : 3:00 PM

Durée maximum : 10 tours (jusqu'à la fin du Tour 6:00 PM)

Ordres de départ historiques :

Royalistes : Toutes les Ailes commencent avec un ordre de Charge

Parlementaristes : Toutes les Ailes commencent avec un ordre de Réception de Charge

Conditions de victoire :

VP	Type de victoire
1+	Victoire décisive parlementariste
-39 - 0	Victoire marginale parlementariste
-59 - -40	Match nul
-89 - -60	Victoire marginale royaliste
≤ -90	Victoire décisive royaliste

Niveaux de victoire de base (pertes entre parenthèses)

Points parlementaristes en jeu	Points royalistes en jeu
Cavalerie : 90 (70)	Cavalerie : 110 (0)
Infanterie : 70 (30)	Infanterie: 50 (20)
Artillerie : 40 (20)	Artillerie : 40 (20)
Total : 200 (120)	Total : 200 (40)

Résultat historique : Victoire marginale royaliste avec une différence de -80 VP.

Points parlementaristes : 40

Points royalistes : 120

Résultat : 40 - 120 = -80

Notes historiques

Dramatis Personae

Gustave Adolphe Vasa

(**Gustavus Adolphus**) (1594 - 1632), Gustave Adolphe II, Roi de Suède de 1611 à 1632



Le seul roi suédois à avoir reçu le titre de “le Grand” (Den Store en Suédois), qui lui fut donné par le sénat suédois en 1633. Né à Stockholm, fils de Karl IX et de Christina de Holstein-Gottorp, il accéda au trône en 1611 et épousa Maria Eleonora (1599-1655), fille de l'Electeur de

Brandenbourg-Prusse. Ayant hérité de la Guerre d'Ingrian contre la Russie (1610-1617), il réalisa la futilité de l'entreprise et conclut la guerre avec un gain territorial non négligeable. Il tourna alors son attention vers les Polonais. Son cousin était Roi de Pologne et la rivalité entre les branches de la maison Vasa/Wasa était intense. La Pologne contrôlait les deux plus grandes villes commerciales de la Baltique, Riga et Danzig/Gdansk. Gustave Adolphe II mena une invasion et captura Riga en 1620 après un court siège. Les Polonais, qui faisaient également face à une invasion tartaro-turque, furent incapables de résister. Son jeune frère, Karl Philip, mourut de maladie en campagne à Narva en 1622. Une trêve fut conclue accordant aux Polonais le contrôle théorique de Riga (les Suédois obtinrent une taxe), et la Livonie ainsi que le Courland furent cédés à la Suède. La Prusse restant neutre, les Suédois lancèrent une invasion surprise en 1625 dans le but de s'emparer de Danzig/Gdansk. Les Polonais purent s'organiser et minimiser les gains suédois, qui se rapprochaient des Prussiens. Une longue pause s'en suivit. Les Suédois conclurent la guerre par le Traité d'Altmark en 1629 qui était très favorable à la Suède. La taxe sur Danzig/Gdansk couplée à un subside français finança l'intervention suédoise dans la Guerre de Trente Ans. Tandis qu'il se proclamait lui-même sauveur du Protestantisme en Germanie, son aventure l'emmena en Poméranie. Clausewitz et Napoléon créditent d'ailleurs Gustave Adolphe II comme étant l'un des plus grands capitaines de l'histoire. Il porta la Suède au devant des puissances politiques européennes, forgea une armée et une machine politique puissantes, et fonda l'Empire Suédois. Il orienta le petit état suédois afin qu'il produise une armée nationale, effectuant diverses réformes dans l'organisation militaire. Il rallia à sa cause beaucoup de princes germains protestants et porta la guerre contre les Habsbourgs. Il laissa sa jeune fille Christina en tant que reine, avec sa mère comme régente, et le redoutable Oxenstierna dirigeait le gouvernement.

Stanislaw Koniecpolski (1590/1594 - 1646)



L'année de sa naissance prête à discussion, mais il n'y a aucun doute quant à ses accomplissements. Prononcez “kon - yets - POL - ski”, il naquit dans une riche famille de la noblesse de Koniecpol,

la Szlachta, et était le fils du Voivode de Sieradz. Il avait quatre frères, Krzysztof (Voivode de Belsk), Remigiush (évêque de Chelm), Jan (châtelain et Voivode de Sieradz) et Przedbor (qui mourut jeune). Eduqué à l'Université Jagiellonienne de Krakow, il entra jeune dans l'armée et eut une carrière extraordinaire comme l'un des plus grands chefs polonais de l'époque, même s'il bégaya toute sa vie. Son service dans l'armée commença lors des guerres Polo-Moscovites connues comme les Dimitriades après que les faux Tsars Dimitri Ier et II, soutenus par les nobles polonais, combattirent contre le Tsar moscovite Vasili Shuiski. Koniecpolski prit part à la bataille de Kluszyn en 1610, et son frère Przedbor fut tué lors du siège de Smolensk (1609 - 1611). En 1612, il intégra l'armée régulière, le “Quart,” (wojsko kwarciane) sous les ordres de Hetman Stanislaw Zółkiewski en servant en Ukraine. Il commença une série de campagnes de 1612 à 1617, d'abord contre les unités rebelles de sa propre armée, puis contre les hordes tartares, les Turcs ottomans et les Magnats moldaves. Il trouva le temps d'épouser la fille de Zółkiewski, Katarzyna, en 1615. Elle mourut en donnant la vie à son fils, Andrzej. Il se remaria en 1619 à Krystyna Lubomirska qui donna naissance un an plus tard à son second fils, Aleksander. En 1620, Koniecpolski et Zółkiewski se placèrent à la tête d'une armée pour faire face à l'invasion des hordes tartares de Kantymir, mais furent défaits à Cecora. Zółkiewski fut tué et Koniecpolski ainsi que de puissants Magnats furent fait prisonniers puis se retrouvèrent dans la tour sombre du Château des Sept Tours de Constantinople. Il fut rançonné et retourna en Pologne en 1623. Il ne fallut pas longtemps avant qu'il eut une opportunité de contre-attaquer, et en deux frappes successives il détruisit les forces de Kantymir qui s'échappa de justesse en 1624. Il n'y avait jamais de paix pour lui, combattant une rébellion cosaque en 1625 et les Tatares en 1626. Quand une seconde invasion tartare échoua à se concrétiser en 1626, il se tourna au nord pour faire face à l'invasion suédoise. Se déplaçant très rapidement, Koniecpolski put tenir les Suédois en respect avec des ressources très limitées de 1626 à 1629. Le Traité d'Altmark mit fin à la guerre favorablement pour les Suédois, et Koniecpolski fut immédiatement rappelé pour combattre une autre rébellion cosaque. En 1632, le Roi Sigismund Wasa II (cousin de Gustave Adolphe II) nomma Koniecpolski Grand Capitaine Royal, le plus haut rang militaire juste en dessous de celui du roi. Dès lors, Koniecpolski s'impliqua énormément dans la politique, et fut de fait le dirigeant de l'Ukraine. L'âge venant, il dut compter sur des commandants plus jeunes, comme Mikolaj Potocki qui combattit deux soulèvements cosaques en 1637 et en 1638 et qui défit les Tatares en 1639. Koniecpolski remporta la plus grande victoire de sa carrière en 1644 à Ochmatów contre les Turcs de Tugay Bey. La poursuite annihila les Turcs près de Sina Woda quand ils traversèrent la glace et se noyèrent en grand nombre. L'attaque fut un bijou de planification car Koniecpolski prédit l'endroit où les Turcs allaient traverser et les attaqua avant qu'ils ne se dispersent en petites colonnes. Sa seconde femme décéda et il se remaria à la jeune

Zofia Opalinski en 1646, mais il mourut trois mois plus tard. La rumeur dit que la jeune femme l'entraîna dans la tombe car il aurait abusé d'un aphrodisiaque. Il avait amassé une fortune colossale de 16 comtés (starostwa) et plus de 100.000 locataires, avec un revenu annuel de plus d'un demi-million de zlotys. Il finança la construction du Palais Présidentiel de Varsovie qui est toujours là aujourd'hui et fonda la ville de Brody (où il mourut).

Johann Tserclaes, Graf von Tilly (1559 - 1632)



Fils d'une famille noble de Brabant, il servit tout d'abord dans l'armée espagnole sous les ordres du Duc de Parme contre les Turcs. Lors de la Guerre de Trente Ans, c'était un vétéran déjà âgé. Aimé de ses soldats, il était connu sous le nom de "Père

Tilly." Il entra au service de Maximilien Ier de Bavière qui forma la Ligue Catholique. A la tête de la Ligue Catholique combinée avec l'Armée Impériale, il fut victorieux à White Mountain en 1620. Ses nombreuses victoires incluent Wimpfen en 1622, Höchst en 1622, Stadtlöhn en 1623, et Lutter en 1626; elles furent si nombreuses qu'il semblait invincible. Quand Wallenstein quitta les bonnes grâces de l'Empereur, Tilly reçut le commandement de l'armée combinée en 1630. Présent pendant le sac de Magdebourg le 20 mai 1631, avec Pappenheim, il tenta vainement d'arrêter le massacre, mais aucun effort de la sorte ne fut fait pour empêcher le massacre des défenseurs de Neu-Brandenbourg deux mois plus tôt. La brutalité devint le cri de ralliement des Protestants germains qui épousèrent en masse la cause suédoise. Tilly affronta Gustave Adolphe II cet automne là vers Leipzig à Breitenfeld, et sa défaite laissa abasourdi l'armée impériale / de la Ligue. Gustave Adolphe II piqua au sud en 1632 afin de mettre hors d'état de nuire la Bavière. Tilly, ayant reconstitué son armée aussi vite que possible, chercha à bloquer le roi avant qu'il ne traverse le Lech près de Donauwörth. Sous le couvert d'un puissant tir de barrage, les Suédois forcèrent le passage en fabriquant un ponton. Tilly fut sérieusement blessé lors de la canonnade et l'armée s'effondra. Le roi suédois prit Augsbourg et même Munich, mais échoua à Ingolstadt. Ce fut à Ingolstadt que Tilly mourut à 73 ans trois semaines plus tard du tétanos contracté suite à sa blessure.

Albrecht Wenzel Eusebius von Wallenstein

(ou Waldstein; en Tchèque, Albrecht Václav Eusebius z Valdštejna) (1583 - 1634)



Issu de la basse noblesse de Bohême, il s'éleva grâce au mariage. Quand sa première épouse mourut en 1614, il utilisa son héritage pour obtenir des faveurs et lever des troupes. Il se remaria en 1617, de manière tout aussi intéressée. Quand

l'instabilité gronda en Bohême, il se rangea du côté de l'Empereur mais ses possessions furent saisies et il dut s'enfuir. Il leva et équipa un régiment de cuirassiers et

se distingua. Après White Mountain, il récupéra ses propriétés et les consolida avec des possessions protestantes confisquées pour former le Duché de Friedland. Son service le fit nommer Pfalzgraf en 1622 puis Duc en 1625. En 1626, Wallenstein proposa de lever une Armée Impériale "gratuitement" avec seulement la promesse du pillage. L'Empereur vit en cela un contre poids à Tilly et à la Ligue Catholique. Il réalisa à peine qu'il était en train de créer un monstre. L'armée de Wallenstein enfla et son appétit vorace commença à s'aliéner même les états catholiques. Beaucoup devinrent soucieux de sa puissance et il fut démis en 1630 puis retourna chez lui en Bohême. La mort de Tilly et le rouleau compresseur suédois en Bavière forcèrent la main de l'Empereur et Wallenstein fut rappelé en 1632. Il reconstitua l'armée très rapidement et de manière très compétente et arrêta les Suédois. La mort de Gustave Adolphe II à Lützen donna l'initiative à Wallenstein. Vienne considérait la campagne de 1633 avec un grand désarroi, et quand elle fut bien exécutée, ce n'était pas de manière suffisamment agressive aux yeux de l'Empereur. Comme celui-ci le suspectait, Wallenstein chercha à négocier une paix séparée. En janvier 1634, il fut relevé de son commandement et jugé pour haute trahison. En Février, il fut assassiné par des officiers loyaux à l'Empereur à Cheb (Egor en Allemand). Cependant, il souffrait d'un stade avancé de syphilis, et aurait de toute façon décédé peu de temps après (ce qui explique peut être son comportement erratique et son manque de perception politique). Le palais de Wallenstein existe encore aujourd'hui.

Rois et reines de Suède

Karl IX	1604-1611 père de Gustave Adolphe II
Gustave Adolphe II	1611-1632
Kristina	1632-1654 seule fille de Gustave Adolphe II, elle abdiqua
Karl Gustave X	1654-1660 neveu de Gustave du côté de sa demi soeur. Apparaît dans le volume "Sweden Fights On"
Karl XI	1660-1697 seul fils de Karl X

Les guerres suédo-polonaises du 17^{ème} Siècle

1600-1611	Le père de Gustave Adolphe échoue dans l'invasion de la Pologne, qui vit la défaite dramatique de Kircholm en 1605.
1620-1622	Gustave Adolphe envahit et capture Riga, la Livonie et le Courland.
1625-1629	Gustave Adolphe envahit mais n'arrive pas à capturer Danzig/Gdansk, mais obtient un accord favorable.
1655-1660	Le Déluge (Potop en Polonais, le Déluge était une série d'invasions et de rebellions qui sévirent en Pologne de 1648 à 1667). Karl X, allié aux Brandenbourgeois, envahit la Pologne et occupe la Pologne actuelle. Les Polonais prennent leur revanche avec Sobieski.

Les phases de la Guerre de Trente Ans

1618-1625	Révolte bohémienne
1625-1629	Intervention danoise
1630-1634	Intervention suédoise
1635-1648	Intervention franco-suédoise

L'armée polonaise des années 1620

La Pologne des années 1620 était une communauté polono-lithuanienne. Cette communauté formalisée en 1569 couvrait une grande partie de la Pologne, de la Lithuanie, de la Livonie, de la Biélorussie et de l'Ukraine actuelles. Une vaste région d'environ un million de kilomètres carrés et de plus de onze millions d'habitants en faisait le plus grand pays d'Europe en terme de superficie et le troisième en terme de population. Parmi les problèmes d'une telle nation étaient le grand nombre de groupes ethniques différents qu'elle contenait et les vastes plaines à sa frontière qu'il fallait défendre. La Pologne avait une noblesse nombreuse comparé aux autres pays, allant jusqu'à dix pour-cent de la population au lieu des trois pour-cent habituels. Cette noblesse, ou "Szlachta", n'avait pas de hiérarchie comparable aux autres, sans Ducs ni Comtes. Toute la Szlachta était sur un pied d'égalité, constituée de compagnons, de camarades. En pratique, les richesses et les possessions de ces nobles variaient allant de celles d'un paysan pauvre à celles de grands propriétaires terriens.

Elle était gouvernée par le Sejm, le Sénat, et la nation était divisée en wojwództwa, régies par un wojwoda, ou en terres, comtés, villes et forteresses, régis par un châtelain ou Aîné (Starosta). Il y avait également diverses familles de militaires et royales. La noblesse fournissait une grande part des forces armées nécessaires à la défense des frontières. Une armée régulière fut créée et baptisée "Armée du Quart" ou Kwarciani (en référence au fait que le quart des revenus royaux servaient à l'entretenir). Elle comprenait moins de 5.000 hommes et il y avait donc diverses garnisons, la Garde Royale et les forces privées des nobles. La vaste majorité de l'armée polonaise du Kwarciani et de celle des nobles était constituée de cavalerie.

Le cœur de la cavalerie polonaise était formé par les Hussards. La nature profondément féodale de l'armée polonaise fit des Hussards une institution de chevaliers montés comparable aux féodalités de l'Europe occidentale. Il y avait la cavalerie lourde de choc. L'origine du terme peut être confondue car quand elle était utilisée en Pologne c'était une cavalerie lourde, mais quand elle servait en Hongrie c'était une cavalerie légère et c'est sous cette forme que le mot Hussard fut utilisé à l'époque napoléonienne. Les Hussards polonais portaient une plaque de poitrine et divers types d'armure sur la partie supérieure du corps ainsi qu'une cotte de mailles. Ils portaient un casque de type oriental et la cape distinctive en peau de léopard. Ils chevauchaient des montures rapides avec une paire de pistolets, un sabre pour les ennemis non protégés et une longue épée droite

pour les ennemis protégés. L'arme principale était la lance, ou Kopia. Cette arme spécialement conçue coûtait le prix d'un mousquet pour une seule utilisation et existait en différentes tailles selon l'ennemi à affronter. Une longue kopia servait contre des ennemis armés de piques, tandis qu'une plus courte était très pratique contre des ennemis plus légèrement armés.

Les Hussards étaient soutenus par la cavalerie légère, collectivement appelée Cosaque. Il est important de noter que les Cosaques n'étaient pas de vrais Cosaques dans la plupart des cas, et que c'était en fait une cavalerie légère de style Cosaque. Il y avait deux types de Cosaques. Les Petyhorcy ou Pancerni étaient une version lourde. Ils portaient une cotte de mailles, et souvent des pistolets ainsi qu'une carabine. Cette forme fut dominante après les années 1620. Le style employé lors de la campagne de Prusse fut sans protection, armé d'un arc. Ils portaient peu ou pas d'armure, utilisaient un sabre et un Turcic, un arc composite. Les deux styles portaient souvent un bouclier rond et une version plus légère de la lance, la Rohatyna. Cette lance légère fut de plus en plus utilisée à mesure que le nombre de Hussards diminuait.

Les Hussards et les Cosaques étaient organisés selon les lignes médiévales. L'unité de base était la Lance ou le Post, Poczet, constitué d'un chevalier ou camarade, Towarzysz, et ses servants, Pacholeks ou Pochtowi. Le nombre de servants pouvait aller de un à vingt selon la fortune du camarade qui les payait. Les servants étaient souvent issus de la noblesse pauvre. Un certain nombre de Lances formaient une Bannière, ou Choragiew, qui pouvait contenir de 100 à 200 Lances. Une Bannière était commandée par un Rotmistrz dont le rôle était de mettre sur pied l'unité. Il nommait un lieutenant et une enseigne. Une Bannière était similaire à une compagnie ou une troupe des armées occidentales. Les Polonais n'avaient pas de régiments comme ceux des pays occidentaux; à la place les Bannières étaient regroupées dans une Aile ad hoc, le Pulk. Le Commandant d'Aile était le Pulkownik. Plus tard, les termes Pulk et Pulkownik signifiaient Régiment et Colonel, respectivement, ce qui peut entraîner une certaine confusion dans les traductions.

Un problème chronique auquel faisaient face les Polonais était le manque d'infanterie. Les vastes étendues et plaines favorisaient évidemment la cavalerie, mais l'infanterie était toujours nécessaire pour attaquer et défendre des positions fortifiées. L'infanterie des Polonais était de style Haiduk ou était constituée de mercenaires de style germanique. Le Haiduk vient du mot hongrois désignant un maraudeur et il était organisé en Compagnies ou Rota de 100 à 200 hommes. La Compagnie se décomposait en dizaines de soldats, dont le dixième homme portait une arme d'hast, souvent une grande bardiche, et tous les autres avaient des mousquets. Pour palier au manque de Haiduks, les Polonais engageaient des Germains qui étaient organisés et combattaient selon le style des Compagnies et Régiments germaniques. L'expérience passée avec les Haiduks fut bénéfique, mais l'infanterie bien plus efficace de Gustave Adolphe obligea les Polonais à les réorganiser et à augmenter leur infanterie disponible.

L'armée suédoise de Gustave Adolphe

Le point le plus remarquable concernant l'armée suédoise fut la petitesse de la Suède. Même lors de la campagne de Prusse, où la composition de l'armée comportait bien plus de Suédois, il n'y avait pas assez d'hommes dans un si petit pays pour prendre le dessus sur les Polonais, qui eux possédaient un effectif énorme issu de leur seul pays. Pour prendre part à la Guerre de Trente Ans, il fallait bien plus d'hommes. Dans les années 1620, Gustave Adolphe constitua le Corps de Värvade, composé d'unités enrôlées ou de mercenaires engagés à long terme. Pour l'infanterie, c'était les régiments "colorés" : Jaune - Gula, Bleu - Blå, Vert - Gröna, Noir - Svarta. Comme dans l'infanterie, il y avait plusieurs régiments de cavalerie germains dont la place centrale dans l'armée était critique (ces unités, cependant, sont plus difficiles à reconnaître car elles portaient le nom de leurs colonels). Ces unités étaient plus grandes que la normale et reconstituaient leurs forces quand les régiments nationaux suédois ne le pouvaient pas. Une fois établis en Germanie, beaucoup d'alliés protestants fournirent à l'armée leurs troupes et mercenaires régionaux. Le résultat fut une armée essentiellement germane. Le Germain était la langue la plus utilisée, mais Gustave Adolphe affirma lourdement son influence sur l'entraînement et l'organisation de ces unités. La contribution des Suédois nationaux diminua peu à peu à mesure que le temps passait car ils ne pouvaient pas remplacer leurs pertes.

L'infanterie

Les deux principales écoles de pensée de l'infanterie étaient l'école hollandaise et l'école germane. L'école hollandaise popularisée par Maurice de Nassau prônait des bataillons d'environ 800 hommes, sur 8 rangs de profondeur, au sein de régiments de 8 compagnies. Ils comportaient environ 2 mousquetaires pour 1 piquier, et les mousquetaires étaient répartis à part égale de chaque côté des piquiers du bataillon. Ces bataillons étaient alors placés en quinconce avec des couloirs pour permettre à la cavalerie ou à d'autres bataillons de manœuvrer entre eux. L'école germane fut popularisée par les régiments germains au service de l'Espagne lors de la Guerre d'Indépendance Hollandaise. Cette école utilisait de plus grands bataillons basés sur un régiment de 10 compagnies. Le bataillon était bien plus important, comportant en général plus de 1.500 hommes. Il était formé de 10 rangs de profondeur et avait un front plus large que le bataillon hollandais. Le ratio de mousquetaires / piquiers devait être de 1 pour 1, mais des rapports d'effectif montrent qu'un rapport de 3:2 ou de 2:1 étaient plus fréquents. Ces plus grands bataillons se plaçaient sur 2 ou 3 lignes avec des espaces entre les bataillons, mais pas suffisamment pour y faire manœuvrer un autre bataillon. Les mousquetaires, en formation de 8 ou 10 hommes de profondeur, étaient positionnés à distance les uns des autres et faisaient feu par rangée puis se retiraient entre les colonnes pour recharger. La rangée suivante avançait alors pour tirer et ainsi de suite. L'idée était de fournir un volume de feu

constant. Les piquiers rassemblés au centre étaient principalement censés assaillir la ligne ennemie ou repousser un assaut ennemi. Leur tâche secondaire était de se défendre contre la cavalerie.

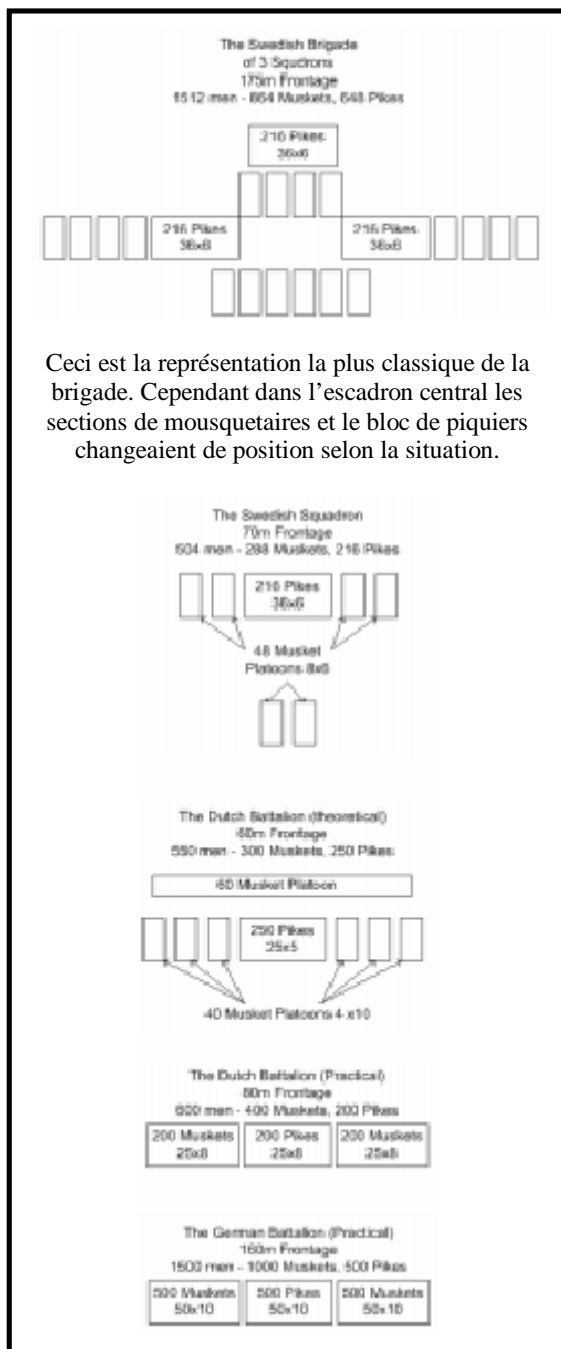
L'influence initiale de l'infanterie suédoise fut l'école hollandaise. Cependant, ce style ayant misérablement échoué à Kircholm en 1605, des modifications furent nécessaires pour prendre en compte les réalités du combat face aux Polonais, et ces changements persistèrent jusqu'en Germanie. Les différences entre le modèle de bataillon hollandais et son application suédoise incluaient :

- Une augmentation du nombre de piquiers afin de maintenir un ratio de 3 mousquets pour 2 piques;
- Une réduction de la taille de la compagnie, en en ayant que 8 par régiment;
- Une réduction du nombre de rangs de 8 à 6; et
- Un changement de nom du Bataillon devenant un Escadron.

L'infanterie suédoise était organisée selon les principes suivants quand elle était à pleine puissance :

- Ligne (une file, ou Rota en Suédois) : 6 hommes
- "Corporalship" de piquiers (korporalskap en Suédois) : 3 lignes de 18 hommes
- "Corporalship" de mousquetaires : 4 lignes, ou 24 hommes (2 formaient une section qui était la base ad hoc)
- Compagnie : 3 "Corporalship" de piquiers et 3 "Corporalship" de mousquetaires, ou bien 126 hommes (plus 24 officiers)
- Escadron : 4 compagnies, ou 504 hommes et 96 officiers
- Régiment : 2 escadrons (bien que cela pouvait varier de 1 à 3, voire 4)
- Brigade : 3 ou 4 escadrons (idéalement 2 régiments)

Les officiers comprenaient les tambours (ce qui était un "office") qu'on appelle aujourd'hui les NCO. Les "Corporalships" d'une compagnie étaient équitablement répartis entre les piquiers et les mousquetaires, mais un "Corporalship" de mousquetaires avait plus de lignes et donc plus d'hommes. Un escadron se basait sur un bloc central de 36 lignes composées de quatre compagnies de piquiers (12 "Corporalships" de 3 lignes chacun, 6 de profondeur, soit 216 piquiers et officiers). Les diverses formations plaçaient les mousquetaires en fonction des piquiers. Un escadron de mousquets normal contenait 8 "Corporalships" de 4 lignes chacun, 6 de profondeur, soit 192 mousquetaires. Cela entraîna une certaine confusion et les gens pensèrent que les Suédois avaient plus de piques que de mousquets, mais les 16 autres lignes (les 4 autres "Corporalships" totalisant 16 lignes soit 96 autres mousquetaires) demeuraient en arrière en réserve ou étaient détachées comme mousquetaires commandés. Par comparaison, un bataillon de style hollandais comportait environ 550 hommes dans le bloc de piquiers central et 3 sections de mousquetaires de chaque côté, avec une plus grande section pouvant être utilisée en réserve ou pour des escarmouches.



Théoriquement, un régiment complet pouvait aligner deux escadrons et des entraînements particuliers furent effectués avec des formations en escadron. L'escadron n'était pas déployé dans la formation aérée en quinconce du style hollandais. Les Hollandais avaient l'avantage de posséder une bonne cavalerie tandis que les Espagnols en manquaient, mais les Suédois n'avaient pas ce luxe. Les escadrons étaient regroupés en une brigade de 3 ou 4 escadrons qui opéraient de manière rapprochée, comme un seul et grand bataillon, mais qui pouvaient facilement se diviser. Cela leur permit de compenser le front d'un grand bataillon de style germain et leur fournit d'autres options. La brigade, cependant, avait peu d'expérience et nécessitait beaucoup d'entraînement pour l'exploiter. Le style germain était plus simple à apprendre et à pratiquer.

La formation manquant de profondeur signifiait sur le papier que l'escadron ne pouvait tenir et faire feu contre un bataillon plus grand. Lors d'un affrontement à distance de tirs par rangées et de retraits pour recharger, les formations plus profondes pouvaient maintenir un feu continu, plus longtemps. Des modifications à la technique de tir initiale furent donc nécessaires. Les deux principales furent la section et la salve sur trois rangs. Le concept de base d'une section fut de subdiviser le bloc de mousquetaires en sections de 8 lignes (2 "Corporalships" — 48 hommes) et au lieu de faire tirer toute la ligne de front, de faire feu par section afin de reproduire un effet similaire au tir continu. La section devint également de facto le groupe standard placé entre les escadrons de cavalerie quand elle était utilisée pour ce rôle. Le concept de section se généralisa et fut adopté de manière globale plus tard dans ce siècle.

La salve sur trois rangs fut la tactique que les Suédois rendirent célèbre. Le principe ici encore était de compenser la faiblesse de puissance d'une unité moins profonde, en concentrant le feu et en utilisant l'impact ainsi créé pour charger ou contre charger un ennemi sonné. Cette tactique était un pari car elle laissait bien souvent tous les mousquets déchargés et l'ennemi pouvait alors tirer plusieurs volées sans réponse possible. La salve sur trois rangs pouvait s'effectuer de deux manières différentes. La première maintenait le même ordre, où les trois premiers rangs tiraient une salve puis les trois lignes suivantes les traversaient et tiraient à leur tour une salve de trois rangs tandis que les trois premiers rechargeaient. L'autre méthode consistait à "doubler les rangs". C'était une manœuvre d'exercice classique où les rangs pairs avançaient dans les espaces des rangs impairs qui se trouvaient devant eux. Cela réduisait effectivement de moitié le nombre de rangs en profondeur, mais doublait le nombre d'hommes de chaque rang. Les hommes se retrouvaient en ordre serré, et tiraient une salve sur trois rangs. Cela déchargeait 100% des mousquets. Pour être réellement efficace, la salve sur trois rangs devait rapidement être suivie d'une charge. L'emploi de cette tactique fut controversé et elle persista sous différentes formes, comme la salve sur deux rangs, quel que temps plus tard.

Les piquiers n'étaient pas sans importance. Gustave Adolphe prêchait l'agressivité, et pour l'infanterie l'arme d'attaque était la pique. Pour de nombreuses tâches, les piques n'étaient pas aussi utiles que les mousquets et au cours des années le nombre de piquiers avait tendance à diminuer, et il se battit contre ça. L'armée de Tilly avait remporté de nombreuses victoires avec les piquiers, mais l'attaque de Tilly à Breitenfeld fut la dernière de ces grandes attaques; suite à quoi face aux Suédois c'était ces derniers qui attaquaient. Les formations complexes de l'escadron et de la brigade et leur pratique ne dura même pas un an après la mort de Gustave Adolphe, mais l'esprit agressif demeura.

La cavalerie

Le problème initial auquel Gustave Adolphe dû faire face avec sa cavalerie nationale fut la piètre qualité

des chevaux. En fait, les Germains se moquaient de la petite stature des chevaux suédois. De ce fait, il y eut une dépendance grandissante envers la cavalerie germanique pour remplir le rôle, ce qui peut prêter à confusion car beaucoup de références à la cavalerie suédoise concernent la plupart du temps de la cavalerie germanique au service des Suédois. Une étude récente a démontré que la cavalerie suédoise employait la même tactique que la cavalerie germanique consistant à chevaucher au trot pistolet en main. Aucun camp n'employa la Caracole (une technique où les rangs trottaient, déchargeaient leurs pistolets puis faisaient demi-tour) pour autre chose que les escarmouches; leur tactique principale était la charge. Une charge était lancée par une moitié d'escadron tandis que l'autre moitié était en soutien rapproché pour couvrir la retraite en cas d'échec ou pour exploiter un succès. Les soldats avançaient au trot élevé, déchargeaient leurs pistolets à courte portée puis utilisaient leurs épées. La cavalerie impériale et de la Ligue avait tendance à former des escadrons plus grands. Les escadrons suédois n'avaient souvent que 3 rangs de profondeur et, comme l'infanterie, les formations moins profondes étaient plus dues au manque d'effectif plutôt qu'à une quelconque sorte d'innovation. Les formations de cavalerie se doublaient également de la même manière que l'infanterie, et ainsi un escadron de 6 rangs de profondeur pouvait passer à 3 rangs et se retrouver étrier contre étrier pour lancer ou résister à une charge. La cavalerie suédoise faisait les choses différemment. Gustave Adolphe employa un style de base de cavalerie pour la cavalerie en général — le Ryttaire. Elle se battait comme des cuirassiers sur le champ de bataille et remplissait également des missions de cavalerie légère en dehors du champ de bataille. Pour accomplir cela, elle portait moins d'armure, mais elle ne fut probablement pas aussi bonne pour l'une ou l'autre de ces tâches que les régiments impériaux spécialisés. Les Impériaux avaient trois classes de cavalerie — les cuirassiers (cavalerie lourde de choc), les arquebusiers (cavalerie moyenne d'escarmouche) et les Croates (cavalerie légère de reconnaissance et de raids), mais cela rendait complexe les situations où la cavalerie disponible n'était pas adaptée à la tâche voulue. Avec le temps les Impériaux se rapprochèrent du modèle suédois, mais conservèrent la cavalerie légère croate car elle était bien supérieure dans son rôle à tout ce que pouvait aligner les Suédois. Sur le champ de bataille, la cavalerie suédoise dut affronter les cuirassiers impériaux et de la Ligue, une menace vraiment différente des Hussards polonais. Les Hussards étaient virtuellement irrésistibles avec leurs attaques rapides à la lance, et il fallait maintenant se battre différemment. Les cuirassiers trottaient en avant et s'engageaient dans un échange de coups de feu. Pour contrer le feu des lourds cuirassiers plus profonds, les Suédois intercalèrent des sections de mousquetaires entre les escadrons. Cela ajoutait une capacité de feu supplémentaire et servait à émailler une charge ennemie, mais c'était risqué car il fallait partir du principe d'une charge ennemie. Les pertes parmi ces mousquetaires commandés furent élevées. Les Suédois avaient également appris à cibler les cavaliers ennemis quand ils combattaient les Polonais. La cavalerie impériale, tout comme les Polonais, avait des chevaux

plus grands, meilleurs et plus chers qui étaient difficiles à remplacer. Il y avait également un esprit agressif, un élan, qui est indéniable parmi la cavalerie suédoise, et ils surpassèrent fréquemment les impériaux avec moins d'hommes sur de plus petits chevaux.



L'artillerie



Les changements au sein de l'artillerie furent fondamentaux. Gustave Adolphe simplifia tout d'abord les calibres des canons à 3, 12 et 24 livres. Cette mesure simple et de sens commun facilita l'apprentissage et l'approvisionnement des canons. Il expérimenta des canons en fût de cuir dans les années 1620 afin de créer des pièces d'artillerie légère, mais ce fut un échec. Les Suédois revinrent sur leur planche à dessin et produisirent un canon en laiton moins lourd avec un chariot bien plus léger. Ceci permettant aux canons d'être facilement manœuvrés par quatre hommes, ils pouvaient alors accompagner les escadrons d'infanterie. Une amélioration du système de chargement de la poudre et des munitions fut développée pour augmenter la cadence de tir. Les Bavares développèrent également de leur côté un système similaire (voir les notes du scénario de Mergentheim dans "*Under the Lily Banners*"). Le canon de 3 livres fut affecté aux escadrons d'infanterie à un ratio standard de 2 canons par escadron, ce qui allouait 6 canons à une brigade. On les qualifiait souvent d'artillerie régimentaire, bien que techniquement les canons n'appartenaient pas au régiment et pouvaient changer d'affectation à volonté entre les unités. L'emploi principal fut d'intensifier l'impact des salves avec de la mitraille ou de la grenaille, ou de combler les espaces entre les mousquets. Ils pratiquèrent peu le tir à longue distance, réservant leur feu contre les tirs de mousquets jusqu'à 100 yards. Le canon de 3 livres fut si efficace que l'armée impériale chercha à l'imiter quelques mois plus tard. Gustave Adolphe concentra également l'artillerie dans de grandes batteries, ce qui contribua peut-être à la fascination qu'avait Napoléon pour lui. Les concentrations de batteries lors de la traversée du Lech et à Alte Veste furent parmi les plus grandes qui eurent lieu lors de la Guerre de Trente Ans. Bien que les plus gros canons pouvaient tirer à un mile de distance, l'identification de la cible et l'atténuation de la portée étaient délicates, ce qui fait que le tir des plus grosses

pièces d'artillerie se pratiquait habituellement de 600 à 1000 yards de distance avec un projectile compact. La situation idéale était d'envoyer un boulet au milieu et dans l'axe le plus long d'une formation, mais l'ordre de bataille normal laissait un grand intervalle entre les hommes pour réduire les pertes dues à ce genre de tir. Bien que l'artillerie commençait à prendre de l'importance, elle était rarement un facteur déterminant, du moins pas encore.

Tactiques de jeu III

Mise à jour du chapitre Tactiques I de Sweden Fights On pour refléter les changements de règles et autres variantes.

I. Assaut de l'Infanterie Lourde de 2 hexagones contre de l'Infanterie Lourde de 2 hexagones

Hypothèses :

En situation équilibrée (rapport de force, terrain et moral), une unité qui attaque reçoit une tâche difficile. Avec des unités de tir, le défenseur à l'avantage de ne pas avoir à bouger, et a donc l'avantage initial de faire feu. En général, vous ne lancerez pas d'assaut contre une unité d'infanterie d'effectif similaire sauf si vous prévoyez d'inscrire cette manœuvre dans une série d'activations avec deux unités, espérant que si la première unité est détruite elle aura suffisamment affaibli le défenseur pour faire gagner la seconde. Un avantage

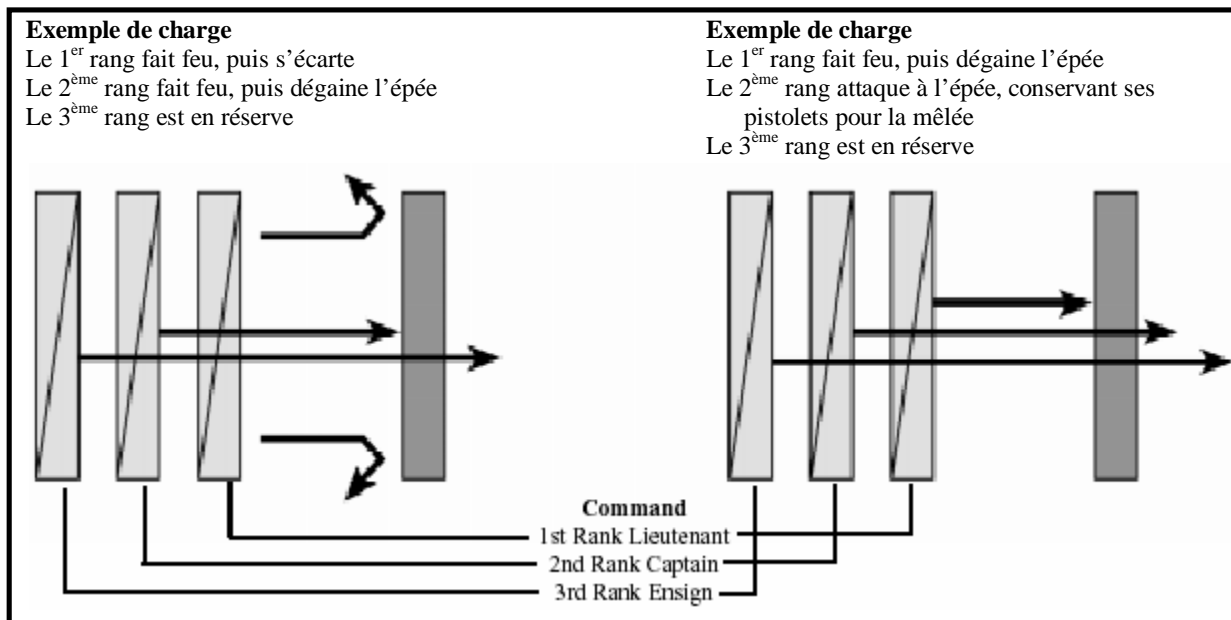
de moral peut faire une grande différence, car un bataillon avec un moral de 8 peut subir d'énormes dégâts et vaincre souvent une unité avec un moral de 6 qui est retranchée.

Etape 1 : L'APPROCHE

Déplacez l'unité attaquante à deux hexagones de la cible. Le plus grand danger ici est l'artillerie ennemie. Si possible, laissez des couloirs entre certains bataillons pour que votre artillerie tire à travers. Un Hit de Formation opportun infligé par votre artillerie peut faire une grande différence. L'artillerie peut également très bien le faire, ce qui peut réellement briser une attaque, spécialement si elle peut effectuer un tir tendu en travers du front.

Etape 2 : LE TIR DE PROGRESSION

Accomplissez une action de Tir de Progression pour devenir adjacent et tirer avec le DRM de Tir de Progression de -3. Le défenseur fera typiquement un Tir de Réaction avec une Salve (s'il le peut) ou un Tir d'Accrochage. C'est à ce moment que le défenseur à l'avantage. L'attaquant tire de plus loin, à une portée moins efficace, pendant qu'il progresse rang par rang, et pendant que le défenseur l'attend pour être plus près et asséner la première volée réellement efficace. C'est ici que se trouve un changement par rapport au système initial. Cette modification respecte mieux la séquence d'événements de l'époque.



Résultat	Tir de Progress. -3	Salve de Réponse	Tir de Réponse	Tir de Réponse -1
Raté	16%	4%	1%	4%
1 Hit	48%	16%	12%	24%
2 Hits	36%	32%	42%	44%
3 Hits	0%	32%	36%	24%
4 Hits	0%	16%	9%	4%

Etape 3 : L'ASSAUT ou LE TIR

Pour les unités ne pouvant pas faire de Tir par Salve, il vaut généralement mieux se porter en avant et entrer en Mêlée si l'échange de tirs ne fut pas en votre faveur. S'il a été vraiment défavorable, continuer de tirer ne ferait qu'aggraver la situation. Si vous pouvez délivrer une salve et que vous n'avez pas trop été touché lors de votre

progression, consultez l'étape 4. La décision d'attendre et de faire feu peut être risquée car le défenseur aura généralement une autre première volée à cause de la précédence des ordres dans le tour. Si la première unité est sacrificable, il vaut peut être mieux engager un échange de tirs pour réduire la puissance ennemie. Les pertes ne peuvent pas être recouvrées comme les Hits de Formation ou de Moral.

Étape 4 : LA SALVE

La salve est présente dans TACW, SFO, et possible pour certaines unités de GAG, mais pas dans ULB. Partant du principe que le défenseur choisisse de ne pas engager de Mêlée en réaction (car ce peut être risqué s'il défend en position favorable), lors d'une Continuation ou au tour suivant l'unité attaquante tire une salve en espérant que cela entraînera un échec au test de moral de la cible. Cette étape peut avoir trois possibilités :

(OPTION 1) SALVE LORS D'UNE CONTINUATION

C'est l'idéal, surtout si votre cible a déjà tiré sa salve car elle doit subir votre salve puis faire un tir en réponse avec le DRM de -1 car elle a déjà tiré une salve ce tour-ci.

(OPTION 2) SALVE EN REACTION AU TIR DU DEFENSEUR

Généralement le défenseur joue (est activé) plus près de la fin du tour (précedence des ordres) ce qui fait qu'il peut tirer à nouveau espérant affaiblir l'Aile attaquante. Si c'est le cas, faites que votre unité tire une salve en tant que feu défensif (bien que ce ne soit pas la meilleure tactique, si le défenseur a un espoir de Préemption c'est sa seule chance de tirer une volée avant la salve de l'attaquant).

(OPTION 3) SALVE AU TOUR SUIVANT

C'est courant car l'infanterie ne continue pas aussi facilement que la cavalerie. Le problème est que le défenseur retrouve sa capacité de salve et il s'en servira.

ETAPE 5: L'ASSAUT

Engagez l'ennemi en Mêlée avec un +1 pour avoir tout juste tiré une salve. Il y a des variantes à ce propos :

Variante 1 - L'ASSAUT RAPIDE

Après le Tir de Progression et le Tir de Réaction ennemi (en général une salve), entrez directement dans la Mêlée sans le +1 pour avoir tiré une salve. Essayez cela si vous estimez avoir un moral suffisant pour lancer l'assaut ou une insuffisance d'hommes pour attendre plus longtemps. C'est la meilleure tactique pour les unités sans capacité de salve.

Variation 2 - LA CHARGE

Ruez vous sur l'ennemi, obtenez le +1 pour le Momentum, mais subissez le tir défensif sans riposter.

Celles-ci sont les mêmes décisions de base que les commandants devaient prendre quant au rythme de l'attaque et à l'utilisation la plus efficace de la puissance de feu, les autres aspects étant la différence de moral et de puissance des unités et la position du défenseur.

I.A. Assaut de l'Infanterie Lourde d'1 hexagone contre de l'Infanterie Lourde d'1 hexagone

Quand les deux camps ont essentiellement de l'Infanterie Lourde d'un seul hexagone, utiliser la règle optionnelle 9.4.1a est le mieux. Pour illustrer le fond du problème, si une unité de 2 hexagones avance au devant d'une unité de 2 hexagones, et que celle-ci possède une autre unité de 2 hexagones qui lui est adjacente, l'unité qui avance sera attaquée des deux côtés de sa cible principale et par un côté de l'unité adjacente, soit 3 jets sur la Table de Mousqueterie. Admettons que deux unités d'1 hexagone se portent au devant d'une ligne continue de défenseurs d'1 hexagone. La première unité avance et subit le tir de deux défenseurs, la seconde unité avance et subit également le tir de deux défenseurs. Donc l'unité de 2 hexagones se fait tirer dessus 3 fois, les deux unités d'1 hexagone se font tirer dessus 4 fois. Cet effet est intentionnel. La flexibilité, le meilleur contrôle du tir et sa répartition furent à la source de l'adoption de bataillons plus réduits. La règle optionnelle est destinée à éliminer les plus hauts résultats, l'hypothèse étant qu'un haut score nécessitait plus de temps et d'effort.

Les bases ne sont pas différentes, mais des unités de 1 hexagone ne peuvent pas subir autant que ce que peuvent subir celles de 2 hexagones. Essayez d'atteindre l'extrémité de la ligne ennemie et débordez la, car un assaut frontal vous coûtera très cher et exigera vraiment de bons jets. L'idée d'un assaut par vagues en s'attendant à perdre la première ou les deux premières vagues est bien plus prononcée quand vous utilisez des bataillons d'1 hexagone. Laisser des couloirs pour l'artillerie ou pour le soutien de cavalerie est bien plus facile avec des petits bataillons.

II. Assaut de la Cavalerie contre de la Cavalerie

ETAPE 1 : L'APPROCHE

Faites progresser des unités en formation adéquate sur deux lignes, en maintenant la première ligne à cinq hexagones de la ligne ennemie, évitant ainsi toute interception. L'objectif ici est d'être en formation; si ce n'est pas le cas et que l'ennemi l'est, il peut vous charger sans que vous ne puissiez l'intercepter. Si vous possédez des mousquetaires commandés, le compromis pour cette puissance de feu supplémentaire et la perte de rapidité. Gustave Adolphe estimait qu'une puissance de feu d'appui valait le coup, d'autres n'étaient pas de cet avis ce qui fait que ce n'est pas une décision tranchée.

Interception - Variantes

Variante 1 - Interceptor à longue distance.

Ceci est une tentative pour briser une attaque plus tôt et laisser du champ pour une contre attaque. C'est vraiment très risqué pour l'unité qui intercepte car elle peut se retrouver loin de ses lignes et être malmenée.

Variante 2 - Interceptor à 2 hexagones de distance.

Cela produit un Momentum et laisse obligatoirement l'unité qui intercepte loin de ses lignes. Par contre, cela

permet à l'ennemi de se rapprocher. C'est l'approche la plus fréquente que j'ai vu.

Variante 3 – Interceptor quand l'ennemi est adjacent.

Ceci vise à voler le Momentum à l'ennemi. Cette action est souvent liée à la décision de ne pas engager de Mêlée. Cela peut couper l'herbe sous le pied d'une attaque et aider à ce que la formation de l'Aile en défense reste intacte. L'attaquant se retrouve alors avec une Phase de Mêlée bien moins attrayante.

(OPTION) Si vous possédez 4 ou 5 points de cavalerie et/ou d'arquebusiers, ce peut être une bonne tactique d'avancer de manière adjacente à une unité de cuirassiers ennemie, tirer (avec un DRM positif pour la taille et/ou les carabines) et se retirer — c'est une Caracole — puis faire suivre cela par des cuirassiers utilisant un Momentum. Cela peut motiver l'ennemi à dépenser sa capacité d'interception, et lui infliger des pertes. C'est surtout dévastateur contre une unité de cavalerie de 3 points.

ETAPE 2: LA CHARGE

Avancez tout d'abord un escadron depuis le centre de votre ligne. Si une interception se produit contre vous, cela n'ouvre pas le flanc. Contre un adversaire agressif (du genre qui cherche continuellement à intercepter), essayez d'abord de l'attirer. Puis utilisez les autres unités pour exploiter ce qui reste de la cohue de l'interception. N'essayez pas d'engager la seconde ligne dans une attaque initiale; gardez-la comme réserve. Un adversaire plus prudent vous laissera approcher et utilisera sa puissance de feu pour vous infliger des pertes. Celui qui possède les plus gros escadrons a ici l'avantage en terme de puissance de feu. Si vous avez des escadrons plus gros mais avec un moral plus faible, ne vous précipitez pas dans la mêlée. Employez votre taille et vos arquebusiers pour infliger des pertes, et laissez les escadrons plus petits et au moral plus important se risquer au corps à corps. Une formation peut se reconstituer, mais les pertes non. Le joueur impérial ne doit pas craindre d'utiliser une tactique en deux temps, en attaquant avec un escadron sachant qu'il sera certainement détruit, mais en rendant l'ennemi vulnérable à une seconde attaque d'escadron. Contre des unités en Formation Eprouvée ou Brisée, utilisez votre avantage de rapidité si vous possédez des unités en formation de combat pour effectuer une attaque de flanc. L'une des différences majeures entre TACW et les autres jeux est que la poursuite de cavalerie est bien moins fréquente en dehors de l'Angleterre. Dans TACW, la cavalerie est souvent une arme à usage unique; cela ne change pas les tactiques de base, mais ça augmente l'importance pour une Aile de conserver une réserve.

Options de la mêlée à considérer

Il est courant de chercher à obtenir le modificateur "d'Attaque maximum" de +4. Cette démarche n'est pas mauvaise car les chances d'un résultat négatif ne sont que de 10%. Cependant, les chances d'un résultat de poursuite sont bien plus grandes. Une alternative est de se limiter à des attaques en mêlée à +2, ce qui représente des chances de succès décentes et ce qui élimine les

résultats les plus négatifs. Cela peut amener à une lutte plus longue, mais votre cavalerie reste dans les parages et vous laissez avec plus de pistolets à disposition.

ETAPE 3 : LA SECONDE LIGNE

La seconde ligne peut servir à exploiter le succès de la première, intercepter toute pénétration, ou fondre sur un ennemi en mauvaise formation.

ETAPE 4 : REFORMATION

La cavalerie utilisera la mêlée comme arme première, ce qui signifie que même le vainqueur sera désorganisé. Le plus dur est de se reformer. Sonner le ralliement est facile et tout le monde peut se reformer. Mais faites attention car l'ordre de Ralliement est difficile à quitter et vous perdez la possibilité de Continuation, de Préemption ou d'Interception. Si vous avez défait l'Aile ennemie la plus proche et avez du terrain ou des forces amies pour vous faire écran, faites un Ralliement, sinon le mieux est de passer en Préparation [Make Ready]. Vous pouvez reformer un noyau d'escadrons autour du Commandant d'Aile. Il faut plus d'activations pour se reformer par un ordre de Préparation, mais cela permet le maintien d'une certaine flexibilité. Si vous vous faites vraiment tirer dessus, essayez de passer de l'ordre de Préparation à celui de Réception de Charge sauf si vous avez un Commandant -2. En général, une Aile de cavalerie qui peut charger, se reformer et charger à nouveau est appréciable.

III. Vaut-il mieux se défendre en étant adjacent à un obstacle ou en étant à un hexagone en arrière de cet obstacle?

L'Infanterie Légère ferait mieux de se défendre contre l'obstacle sinon elle peut être assez facilement balayée. La cavalerie devrait toujours se défendre en arrière d'un obstacle pour conserver suffisamment d'espace de manœuvre; trois hexagones étant l'idéal afin qu'elle puisse produire un Momentum. L'Infanterie Lourde a les options suivantes :

Contre l'obstacle:

Elle bénéficie d'un modificateur de Tir Défensif et de Mêlée de -1 à -3 quand elle se défend contre un obstacle. L'attaquant peut obtenir un Momentum et n'a aucun autre problème. Une unité avec un bon moral peut compenser le modificateur négatif grâce à son moral et au Momentum. Une attaque réussie laissera l'unité en Formation Brisée après s'être avancée à travers l'obstacle. C'est une défense essentiellement passive, efficace pour de l'infanterie au moral faible.

Derrière l'obstacle :

Si un ennemi traverse l'obstacle, il passe en Formation Eprouvée et devient vulnérable face à une contre attaque. Votre défense ne subit pas de Momentum. Le risque est que si la contre attaque échoue, l'obstacle est rompu. Bien que l'ennemi passera en Formation Brisée, l'emploi d'un Commandant d'Armée ou d'une Préemption peut mettre votre défense en péril. Ceci requiert une défense active, efficace avec de l'infanterie au moral élevé.

La défense idéale ne se base pas sur un seul obstacle; elle s'appuie sur des chevaux de frise et autres barrières pour empêcher un attaquant d'acquérir un Momentum et de s'emparer d'un retranchement vital. La plupart des fortifications dans le jeu étaient construites en peu de temps et n'étaient pas idéales. Généralement, il vaut mieux se défendre derrière la ligne de retranchements, pas dedans.

Crédits

CONCEPTION DU SYSTEME ET DU JEU : Ben Hull

DEVELOPPEUR : Dick Vohlers

ASSISTANT SUR LES CARTES : Knut Grunitz

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan

CONCEPTION DE LA BOITE : Rodger MacGowan

CARTES, PIONS ET PRESENTATION DES REGLES : Mark Simonitch

JOUEURS DE TEST : Mark Gutttag, John Vasilakos, Magnus Lindström, Stephen Brasseur, Mike Ziegler, Bill Topritzhofer, Mike Ollier, Laurent Closier, Jon Compton

RECHERCHES : Knut Grunitz, Daniel Soddors, Daniel Staberg, Radislaw Sikora, Peter Engerisser

COORDINATION DE LA PRODUCTION : Tony Curtis

PRODUCTEURS : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch

Bibliographie

Abelinus, Johann Philipp; Merian, Matthaeus <der Ältere>: *Theatrum Europaeum*. Frankfurt <Main> : Merian, Band 06, 1663 (disponible on-line par l'Université d'Augsbourg (Notez que l'URL a changé depuis la bibliographie de ULB : http://digbib.bibliothek.uni-augsburg.de/thea_index)

Bariffe, William; *Military Discipline or The Young Artilleryman*; 1661 (5^{ème} édition, publié initialement en 1635. Bariffe servit avec le Parlement et ce manuel est considéré comme le tout premier manuel d'exercice de la Guerre Civile Anglaise. Ses exercices sont tirés de l'école hollandaise. Il prônait un ratio de 2 mousquets pour 1 pique sur 8 rangs).

Brzezinski, Richard; *Men-At-Arms Series # 184 Polish Armies 1569-1696 (1)*; Osprey Publishing, Oxford, UK, 1987.

Brzezinski, Richard; *Men-At-Arms Series # 188 Polish Armies 1569-1696 (2)*; Osprey Publishing, Oxford, UK, 1988.

Brzezinski, Richard; *Men-At-Arms Series # 235 The Army of Gustavus Adolphus 1 Infantry*; Osprey Publishing, London, UK, 1991.

Brzezinski, Richard; *Men-At-Arms Series # 262 The Army of Gustavus Adolphus 2 Cavalry*; Osprey Publishing, Oxford, UK, 1993.

Brzezinski, Richard; *Campaign Series # 68 Lützen 1632 Climax of the Thirty Years War*; Osprey Publishing, Oxford, UK, 2001.

Delbrück, Hans; *The Dawn of Modern Warfare: History of the Art of War, Volume IV*; University of Nebraska Press, 1985.

Dodge, Theodore A.; *Gustavus Adolphus: A History of the Art of War from its Revival After the Middle Ages to the End of the Spanish Succession War, with a Detailed Account of the Campaigns of the Great Swede, and of the Most Famous Campaigns of Turenne, Condé, Eugene and Marlborough*; De Capo Press, New York, 1998 (réédition intégrale de l'édition de Houghton Mifflin de 1895).

Guthrie, William; *Battles of the Thirty Years War: From White Mountain to Nördlingen 1618-1645*; Greenwood Press West Port, Connecticut 2002 (le Dr Guthrie est récemment décédé. Les deux volumes contiennent des tonnes de lignes de données, spécialement dans les appendices, mais ce sont des données brutes. Inexplicablement, il n'y a aucun tréma ni autres signes distinctifs, mais but l'orthographe n'est pas modifiée en conséquence ce qui crée d'énormes différences orthographiques).

Markham, Gervase; *The Souldier's Exercise; 1638*. (mise à jour de la version originale de 1625, Markham servit lors de la Guerre Hollandaise. L'édition de 1638 comprenait une réfutation des slaves suédoises. Sa formation provient de l'école espagnole/germaine, prônant 1 mousquet pour 1 pique et 10 rangs).

Norton, Robert; *The Gunner: The Making of Fire Works*; London, 1628 (un manuel d'artillerie de l'époque, complété par des graphiques dépliantes et des lois de physique pré-newtoniennes).

Parker, Geoffrey; *The Army of Flanders and the Spanish Road 1567-1659*; Cambridge University Press, Cambridge, 1972.

Parker, Geoffrey; *The Military Revolution: Military Innovation and the Rise of the West 1500-1800 2nd Edition*; Cambridge University Press, Cambridge, 1988.

Peachy, Stuart; *The Mechanics of Infantry Combat in the First English Civil War*; Stuart Press, Bristol, 1992.

Reid, Stuart; *Gunpowder Triumphant: The Infantry in the English Civil War*; Partizan Press (ce devait être un pamphlet sur la mousqueterie du 17^{ème} Siècle. Peachy et Stuart offrent un regard détaillé sur les tactiques et le fonctionnement des petites unités au 17^{ème} Siècle).

Vernon, John; *The Young Horseman or The Honest Plain Dealing Cavalier; 1644*. (Vernon fut au service actif du Parlement lors de la Guerre Civile Anglaise).

Wedgwood, C.V.; *The Thirty Years War*; Anchor Books, New York, 1961.

Weigley, Russell; *The Age of Battles: The Quest for Decisive Warfare from Breitenfeld to Waterloo*; Indiana University Press Bloomington, Indiana, 1991.

Edgehill -Variante

Roberts, Keith and Tincey, John; *Campaign Series # 82 Edgehill 1642 First Battle of the English Civil War*; Osprey Publishing, Oxford, UK, 2001

Scott, Christopher L., Turton, Alan & von Arni, Dr. Eric G.; *Edgehill The Battle Reinterpreted*; Pen & Sword Military, Barnsley, UK, 2004

Chercheurs et quelques unes de leurs sources :

Daniel Soddors (USA, aida sur Alte Veste et Lützen) :

- Hallwich, Hermann, ed., *Briefe und Akten zur Geschichte Wallenstein*, v.3, pp. 43-44, no. 1219.

Daniel Staberg (Suède, aida sur Dirschau, Honigfelde, et Breitenfeld; il nous aida également sur "Sweden Fights On" fut malencontreusement oublié dans les crédits) :

- Barkman, Bertil, and Lundkvist, Sven, *Kungl. Svea Livgardes historia II and III*
- Göransson, Göte, *Gustav II Adolphe och hans folk*
- Hedberg, Jonas, ed., *Kungl. Artilleriet -Yngre vasatiden*
- Junkelmann, Markus, *Gustav Adolphe*
- Lundkvist, Sven, *Slaget vid Breitenfeld 1631*, Historisk Tidskrift, 1963
- Swedish General Staff, *Karl XII på slagfältet*
- Swedish General Staff, *Sveriges krig 1611-1632*

Knut Grünitz (Allemagne, aida sur toutes les batailles) :

- Böhme, K.-R., *Die Schwedische Besetzung des Weichseldeltas 1626-1636*, Holzner-Verlag, Würzburg, 1963
- Mahr, Hemut; *Wallenstein vor Nürnberg 1632 - Sein Lager bei Zirndorf und die Schlacht an der Alten Veste, dargestellt durch den Plan der Gebrüder Trexel 1634*; Degener & Co, Neustadt Aisch, 1982.
- Opitz, Walter; *Die Schlacht bei Breitenfeld am 17. September 1631*; Deichert'sche Verlagsbuchh, Leipzig, 1892.
- Toeppen, Dr. M. (ed.); *Israel Hoppe's, Burggrafen zu Elbing, Geschichte des Ersten Schwedisch-Polnischen Krieges in Preussen - nebst Anhang*; Duncker & Humblot, Leipzig, 1887.

Peter Engerisser (Allemagne, aida sur Alte Veste) :

- Engerisser, Peter, *Von Kronach nach Nördlingen. Der Dreißigjährige Krieg in Franken, Schwaben und der Oberpfalz 1631-1635*, ISBN 3-926621-32-X, Verlag Heinz Späthling, Weißenstadt
- Il possède également un très bon site web : <http://www.engerisser.de> (en Allemand, certains chapitres

sont disponibles en anglais).

Radisław Sikora (Pologne, aida sur Dirschau, Honigfelde) :

SOURCES PRINCIPALES :

- Koniecpolski, Stanisław, List do króla Zygmunta III, Nowa Wies 28 VI 1629, W: *Pamiętniki o Koniecpolskich*, Opr. Stanisław Przyłeczki. Lwów 1842.
- *Kontynuacja djarjusza o dalszych postępkach wojennych z Szwedami a die 1. julii (1629)*, Opr. Otto Laskowski, „Przegląd Historyczno-Wojskowy”, t. IX, z.3, 1937.
- Piasecki, Paweł, *Kronika Pawła Piaseckiego biskupa Przemyślskiego*, Kraków 1870.
- *Relacja bitwy trzeciejskiej posłana od p. hetmana*, Opr. Otto Laskowski, „Przegląd Historyczno-Wojskowy”, t. IX, z.3, 1937.
- Zawadzki, Jan, List do Jakuba Zadzika, Nowa Wies 28 VI 1629, W: *Pamiętniki o Koniecpolskich*, Opr. Stanisław Przyłeczki. Lwów 1842.

SOURCES SECONDAIRES :

- Podhorodecki, Leszek, *Sławne bitwy Polaków*, Warszawa 1997.
- Sikora, Radisław, *Wojskowość Polska w Dobie Wojny Polsko-Szwedzkiej 1626-1629*, <http://www.radoslaw sikora.republika.pl/ksiazki/oksziazce2.htm>
- Staszewski, Janusz, *Bitwa pod Trzcianą*, „Przegląd Historyczno-Wojskowy”, t. IX, z.3, 1937.

EN LIGNE :

- Lui aussi possède un très bon site web : <http://www.jest.art.pl/> (en Polonais)