

Sweden Fights On

LIVRET DE JEU

Nördlingen 1634 • Wittstock 1636 • Seconde bataille de Breitenfeld 1642 •
Jankau 1645



Table des matières	
Nördlingen	3
Scénario 1	10
Scénario 2	11
Scénario 3	11
Wittstock	12
Seconde bataille de Breitenfeld	17
Jankau	23
Scénario 1	28
Scénario 2	28
Scénario 3	28
Le Lion du Nord (mise à jour)	29
Notes historiques	32

Pour tous les Scénarios :

Tous les scénarios présents dans ce livret de jeu utilisent les points suivants.

Codes de couleur sur les pions :

Les unités/leaders sont identifiés par une couleur située en haut du pion et par une couleur de fond.

Forces suédoises et alliés :

- Alliés suédois et germains : Bleu clair sur blanc / bleu clair sur bleu foncé (pour toutes les batailles)
- Alliés écossais : Vert foncé sur vert clair (Nördlingen, Wittstock)

Forces impériales et Alliés:

- Armée impériale (IMA) : Rouge sur brun / rouge sur marron (pour toutes les batailles)
- Espagnols (AoF): Rouge sur jaune clair / rouge sur jaune (Nördlingen)
- Saxons (SX) : Noir sur gris clair / noir sur gris (Wittstock, seconde bataille de Breitenfeld, Jankau)
- Ligue catholique (armée bavaroise; CL) : Bleu sur gris clair / bleu sur gris (Nördlingen, Wittstock, Jankau)

Notes sur les pions :

1. Il y a six pions bleus dans *Sweden Fights On*. Ils servent de pions de remplacement pour le premier jeu de la gamme *Musket & Pike*, *This Accursed Civil War*, et ne sont pas utilisés dans SFO.

2. Il y a certains leaders qui n'apparaissent dans aucun scénario de SFO. Ces leaders sont à utiliser avec la mise à jour du *Lion du Nord* située à la fin de ce livret.

3. Les leaders génériques de remplacement sont dénommés Överste (suédois), Oberst (IMA, Saxons et CL), ou Maestre de Campo (AoF).

4. La plupart des unités de cavalerie ont plus d'un pion avec le même nom d'unité. Ceci est fait afin de pouvoir mieux séparer les pions selon les batailles. Utilisez l'unité de cavalerie qui a l'Aile et la Bataille appropriées inscrites dessus.

5. Cependant, il n'était pas possible de créer des pions séparés pour chaque bataille pour les unités d'artillerie, les unités d'infanterie et les leaders, qui étaient les mêmes entre les batailles. Chaque unité d'infanterie possède des indicateurs qui précisent à quelles batailles elle apparaît, mais pas son Aile.

Désignation des Ailes:

Nom d'Aile :	Abréviation sur le pion :	Bataille :
Gauche	L	Toutes
Centre	C	Toutes
Droite	R	Toutes

Infanterie de Bernhard	B	Nördlingen
Infanterie de Horn	H	Nördlingen
Espagnole	S	Nördlingen
Optionnelle	O	Nördlingen
Réserve de Vitzthum	V	Wittstock
Palsgreve Karl Gustav	P	2nd Breitenfeld

Désignation des batailles :

Bataille :	Abréviation sur le pion :
Nördlingen	No ou N
Wittstock	Wi ou W
Seconde bataille de Breitenfeld	Br ou B
Jankau.	Ja ou J

Abréviations et grades suédois :

En Suédois :	Abbr:	Français moderne:
Fältmarskalk	Fältm.	Maréchal
General	Gen.	Général
Generallöjtnant	GenLt.	Lieutenant Général
Generalmajor	GenMaj.	Major Général
Överste	Öfv.	Colonel
Överstelöjtnant	ÖfvLt.	Lieutenant Colonel

Abréviations et grades impériaux:

En Germain :	Abbr:	Français moderne:
General	Gen.	Général
General-leutnant	GenLt.	Lieutenant Général
Feldmarschall	FM.	Maréchal
Feldmarshall-leutnant	FMLt.	Lieutenant Maréchal
General-feldzeugmeister	GenFZM.	Quartier-Maître Général
General-wachtmeister	GenWM.	Major Général
Oberst	Obr.	Colonel
Oberstleutnant	ObrLt.	Lieutenant Colonel
Oberstwachtmeister	ObrWM.	Major

Noblesse :

En Germain/suédois :	Abbr:	Français moderne:
Kurfürst/Kurfürste	K.	Prince Elector
Herzog/Hertig	H.	Duc
Graf/Greve	G.	Comte
Rheingraf/Rhengreve	RG.	Comte (Rhinegrave)
Pfalzgraf/Palsgreve	PG.	Comte Palatine (Palsgrave)
Landgraf/Lantgreve	LG.	Comte (Landgrave)
Markgraf/Markgreve	MG.	Marquis (Margrave)

Autres abréviations :

aka: alias
Incl.: Inclus
KIA: Tué au combat
WIA: Blessé au combat

Types d'unité :

Arty : Artillerie
Arq.: Arquebusier
Cuir.: Cuirassier
HI Bde : Brigade d'infanterie lourde

HI Bde w/Arty : Brigade d'infanterie lourde avec une artillerie organique

LI : Infanterie légère

Nationalités :

AoF: Armée des Flandres (Espagnole)

CL: Ligue Catholique (Bavaroise)

IMA: Armée impériale

Sax.: Saxons

Swed.: Suédois

Glossaire Germain/Suédois :

Gamla Blåa = Vieux bleu

Gula = Jaune

Gröna = Vert

Alt / Alte = Vieux ou l'Ancien

Neu = Nouveau

Jung = Le plus jeune

finnar = Finnois

livländare = Livoniens

kurländare = Courlanders (un région de la Livonie moderne)

åboländare = Finnois de la région de Åbo en Finlande

nyländare = Finnois de la région de Nyland

Notes concernant tous les scénarios :

- A moins qu'une localisation de déploiement ne soit précisée, les commandants d'Aile commencent empilés avec n'importe quelle unité de son Aile comme en 5.21, et les commandants d'Armée commencent empilés avec ou adjacents à n'importe quelle unité de leur armée.
- La date indiquée entre parenthèses après chaque bataille est la date à laquelle la bataille a eu lieu selon l'ancien calendrier Julien (alors que les pays catholiques ont adopté le calendrier grégorien dans les années 1580, les régions protestantes d'Allemagne ne l'adoptèrent qu'en 1700, et les Suédois pas avant 1753).

Nördlingen, 6 septembre (27 Août), 1634

Sud-Ouest de l'Empire Germanique (Bavière)

Situation générale

La bataille de Lützen fut un désastre pour l'apparente invincible machine de guerre suédoise, en éliminant son chef, le Roi Gustav Adolf, à l'apogée de sa puissance. Oxenstierna prit les rênes du gouvernement alors que la Reine Christina n'avait que six ans, et que sa mère ne pouvait assurer la Régence. Pendant que Wallenstein (le chef des forces ennemies impériales) se retirait avec son armée en Bohême après la bataille, les Suédois, bien que décapités, continuèrent leur progression dans l'Empire Germanique. Les Suédois séparèrent leurs forces, avec Gustav Horn à la tête d'une armée chargée de chasser les Impériaux hors

d'Alsace, pendant que Oxenstierna menait l'armée principale dans Leipzig, balayant de la Saxe les garnisons de Wallenstein.

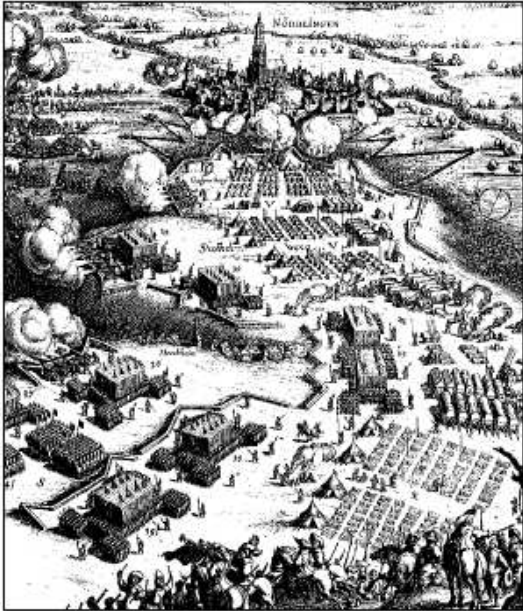
L'élan suédois commença à s'essouffler lors de l'hiver 1632-33 quand les unités suédoises, ayant souvent des retard de solde depuis des années, menacèrent de se mutiner. Les Suédois faisaient face à une longue et sérieuse crise financière. Oxenstierna entama un retrait de ses troupes jusqu'à la Baltique et rencontra les princes protestants germains pour conclure le Traité d'Heilbronn. Ce traité, signé le 23 avril 1633, apporta de lourds subsides de la part des princes germains qui permirent aux Suédois de continuer leur campagne. Même Richelieu, le vrai dirigeant de la France, contribua financièrement (bien que la France était catholique, tout comme l'Empire, elle était opposée à l'Espagne). Cependant l'argent ne rentrait pas assez vite, ce qui obligea la Suède à payer beaucoup d'officiers en terres. Bernhard de Saxe-Weimar, par exemple, devint Duc de Franconie. De plus, il devenait de plus en plus habituel pour les troupes de garnison de percevoir des contributions de la part des habitants, une pratique que le dernier Roi aurait désapprouvé.

En 1633, Wallenstein avait acquis un pouvoir énorme grâce à la panique que la défaite de Breitenfeld avait causée. Cela inquiétait beaucoup de monde dans l'Empire, y compris l'Empereur des Habsbourg, Ferdinand II d'Autriche. Durant la campagne de cette année là, Wallenstein, lors d'une attaque surprise, captura 8000 soldats suédois aux ordres du Général Thurn en Silésie. En retour, l'armée principale suédoise, alors menée par Horn et Weimar, entra en Bavière, en direction de Regensburg. Wallenstein ne bougea pas, abandonnant ainsi la ville aux Suédois. Ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase pour Maximilien de Bavière et l'Empereur. Wallenstein fut démis et plus tard assassiné en février 1634. Ferdinand, Roi de Hongrie, pris le commandement de l'Armée impériale, assisté de Gallas et Piccolomini. Son cousin, le Cardinal Ferdinand Infanta (gouverneur de Lombardie), reçut le commandement de l'Armée d'Espagne rassemblée pour la campagne à venir.

La campagne

En 1634, le Cardinal Infanta mena une force de 9000 fantassins espagnols et italiens ainsi que 2000 cavaliers depuis l'Alsace pour rejoindre l'Armée des Flandres (AoF). L'AoF était forte de plus de 52000 hommes mais la nature de la guerre des Flandres (également appelée la Guerre de Huit Ans ou encore la Guerre d'Indépendance Néerlandaise) nécessitait que plus de la moitié de l'armée soit affectée à un rôle de garnison. Les Espagnols préféraient voir les Wallons et les Germains s'occuper des garnisons, pendant que leurs *tercios* espagnols, italiens et bourguignons faisaient office de force de frappe.

Pour la campagne de 1634, le Cardinal Infanta, rejoint par le Duc Charles de Lorraine, avait 12 "régiments" de *tercios* et 10 de cavalerie (la plus grosse faiblesse espagnole était sa cavalerie, et ils n'avaient pas de régiments de cavalerie formels contrairement aux autres armées de l'époque).



L'armée impériale principale (IMA) possédait 14 régiments d'infanterie, 20 régiments de cavalerie, et environ 150 canons (dont à peu près 116 était des canons légers de 3 livres selon le modèle suédois). L'IMA avait également le support de l'armée bavaroise sous les ordres du Général Aldringer. Le plan initial de la campagne était pour la force combinée impériale/espagnole de repousser les Suédois situés au Sud de l'empire germanique, et si possible de rouvrir la "Route Espagnole". C'était une route terrestre qui traversait les territoires contrôlés par les Habsbourg depuis le Nord de l'Italie jusqu'aux Flandres, que les troupes ne pouvaient plus emprunter depuis 1620.

De l'autre côté, les Suédois de Weimar et d'Horn étaient affaiblis. Ils ne recevaient pas de renforts constants, et Oxenstierna avait retiré beaucoup d'unités nationales suédoises du terrain. Pour envenimer la situation, un étrange arrangement avait été conclu pour apaiser l'ego de Weimar qui consistait à faire alterner quotidiennement le commandement entre Horn et Weimar (comme les Romains avant Cannae). Horn et Weimar avaient également des styles différents — Weimar était un officier de cavalerie impétueux, alors que Horn était un officier d'infanterie prudent.

La campagne débuta avec l'action concertée de l'IMA et des Bavarois. Ils reprirent Regensburg le 6 juillet, puis piquèrent à l'Ouest de chaque côté du Danube, prenant Donauwörth en août. Weimar et Horn allèrent à l'Est pour contrer la menace, affrontant les Bavarois à Aldshut. Ils prirent la ville d'assaut et le Général Aldringer fut tué au combat. L'IMA assiégea la

difficilement prenable forteresse de Nördlingen. Les Suédois, espérant tailler l'ennemi en pièces sans toutefois perdre l'importante forteresse, marchèrent au secours de Nördlingen et arrivèrent à proximité le 23 août. Weimar désirait attaquer immédiatement, mais Horn préférait attendre les 6000 hommes du Rhinegrave Otto Ludwig. Pendant que Horn et Weimar débattaient, l'armée espagnole arriva le 2 septembre.

La bataille

La situation qui s'offrait aux Suédois au Sud de Nördlingen avantagait le camp impérial. L'un des chemins pour secourir la forteresse passait par la route de Ulm. Cependant, avancer le long de cette voie, impliquait de progresser à découvert, en terrain marécageux, surplombé par les retranchements impériaux garnis d'artillerie. Le second chemin était un embranchement de la route de Ulm qui passait par le village d'Ederheim puis entre la Ländle et la Hässelberg. Une attaque le long de cet axe était en terrain plus favorable et il y avait du couvert le long de l'axe de progression. Dans l'après midi du 5 septembre, les Suédois cherchèrent à sécuriser cette route, mais la cavalerie impériale résista fortement. Un combat serré dura jusque dans la nuit, où la cavalerie supérieure des Suédois sécurisa les hauteurs boisées de la Ländle et de la Hässelberg. Il devint clair que lors du prochain combat le centre du Schönefeld contiendrait la ligne de bataille impériale principale. En bas de la crête de la Hässelberg se trouvait la colline nue d'Aalbuch. Horn savait que si il prenait cette colline et qu'il y plaçait ses canons, il pourrait prendre en enfilade les lignes impériales et les déborder. Les suédois divisèrent leurs forces et Horn partit au Sud dans une marche de flanc, de nuit, par delà le Tannenberg accidenté. La colline boisée cacha son mouvement à l'ennemi, mais un défilé étroit et un canon renversé retardèrent sérieusement la manœuvre. Du côté impérial, les Généraux Gallas et Piccolomini perçurent leur faiblesse et le Cardinal Infanta déploya le Gen. Serbelloni et 6 régiments (*tercios* — 3 Germains, 1 impérial, et 2 espagnols) pour verrouiller la position.

Alors que Serbelloni occupait Aalbuch, Horn traversa le Retzenbach à Hirnheim et se déploya pour l'assaut. La ligne de bataille de Weimar était à cheval entre la Ländle et la Hässelberg avec sa droite positionnée dans la Hässelberg et sa gauche dans le village de Herkheim. La force de Weimar était clairement surclassée par la ligne retranchée sur le Schönefeld, mais son travail consistait uniquement à fixer l'ennemi sur place pour que Horn puisse lancer son assaut sans être inquiété par les forces du Schönefeld.

Aux premières lueurs, Horn lança l'assaut sur les Espagnols qui dressèrent une défense désespérée. La brigade d'infanterie située à l'extrême droite de Weimar fut envoyée pour aider Horn. Les Impériaux clouèrent la cavalerie suédoise, l'empêchant d'aider

l'infanterie qui chargeait les pentes raides de la colline. Les Suédois, malgré tout, chassèrent les Espagnols, mais au prix de lourdes pertes de chaque côté. Les forces de Weimar furent insuffisantes pour empêcher une contre-attaque massive de Leganes, Gallas et Piccolomini contre Horn, qui repoussèrent de l'Aalbuch les Suédois épuisés. Horn en avait assez et ordonna la retraite, ayant déjà la plupart de ses régiments d'infanterie avec plus de 50% de pertes. Weimar lança quelques attaques et contra une tentative de prise de flanc de la part de trois escadrons de De Werth près du village d'Erdlingen, mais qui ne fut pas décisive. Quand l'infanterie de Horn fut vue en train de retraiter, une panique générale éclata. Les forces impériales/espagnoles réalisèrent que les Suédois se désengageaient, et lancèrent à l'attaque toute leur ligne. Cela, ajouté à la panique causée par la retraite de Horn, effondra totalement l'armée suédoise. Horn fut capturé et tout le contingent d'infanterie fut perdu. La plupart de la cavalerie s'échappa avec Weimar pour se battre un autre jour. Les pertes impériales/espagnoles furent de 2500 hommes, mais les Suédois eurent au moins 10000 tués ou blessés et entre 3000 et 4000 hommes faits prisonnier.

Le résultat

La conséquence la plus importante de la cuisante défaite suédoise à Nördlingen fut l'entrée de la France comme participante "à part entière" à la Guerre de Trente Ans. Accorder des fonds ne suffisait plus, et Richelieu ne voulait pas que la Route Espagnole soit réouverte. Il réussit à l'en empêcher, et à beaucoup d'égards les Espagnols reçurent la plus petite part du gâteau promis. L'intervention de la France contribua grandement à la victoire des Néerlandais, car les Espagnols devaient employer leurs maigres ressources pour combattre les Français. Il fallut deux ans aux Suédois, sous Banér, pour reconstruire leur armée. Pour l'empereur, la Guerre de Trente Ans se passait sur deux fronts : le front Est depuis la Poméranie, le Brandebourg, la Saxe, la Silésie, jusqu'en Bohême où il était opposé à une succession de talentueux généraux suédois, et le front Ouest des Flandres à la Bavière où Turenne et Condé se présentaient. Jamais plus l'Empereur n'eut de triomphe comme Nördlingen, bien que l'espoir d'en obtenir un autre le hanta, lui et son fils, pendant quatorze années de guerre.

Règles spéciales : Tous les côtés d'hexagone de pente sont raides au regard de la règle 10.9.3.

Forces suédoises

COMMANDANTS D'ARMÉE : H. Bernhard de Saxe-Weimar (-2) et Fältm. Horn (-2)

Note: L'Armée suédoise possède 2 commandants d'armée. Weimar est activé quand l'une des Ailes de gauche est activée; Horn est activé quand l'une des Ailes de droite est activée.

Aile Droite de cavalerie (Horn)

COMMANDANT D'AILE : GenMaj. Schawelitzki (0) (Tchèque, alias Schaffelitzky, capturé)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 2	Scén. 3
Suède	Horn	5-8	Cuir.	Öfv. Witzleben commanding	2623	2320
Suède	Oxenstierna	3-6	Cuir.	Öfv. Oxenstierna KIA (pas LE Oxenstierna); incl. Rhinegraf ?	Hors carte, en Colonne	2424
Suède	Goldstein	3-8	Cuir.		Hors carte, en Colonne	2524
Suède	Hoffkirchen	4-7	Cuir.	GenLt. Hoffkirchen, Saxon, WIA	2523 en Colonne	2625
Suède	Rothstein	4-6	Cuir.	Incl. Einhausen, Wachtmeister	2522, en Colonne	3224
Suède	Cratzenstein	4-6	Cuir.	Incl. Plato	Hors carte, en Colonne	3324
Suède	Ruthven	4-7	Cuir.	Incl. Gassion, mercenaire français	Hors carte, en Colonne	2923
Suède	Brinck	4-6	Cuir.		Hors carte, en Colonne	3124
Suède	Wrangel	4-6	Cuir.	Incl. Sperreuter, mercenaire vétéran et les mercenaires germains de Wittenberg	Hors carte, en Colonne	3024
Suède	Wittgenstein	4-6	Cuir.	Öfv. Wittgenstein, capturé; rejoint les français en 1635	Hors carte, en Colonne	2924
Suède	Schawelitzki	4-6	Cuir.	Incl. Canowski alias Kanofski rejoint les français en 1635	Hors carte, en Colonne	3023
Suède	Dragons	2 x 2-6	LI	Horn, Chambre, Ruthven, Holtzmuller	Empilés avec ou adjacents à une unité de cavalerie	

Aile Droite d'infanterie (Horn)

COMMANDANT D'AILE : GenMaj. Vitzthum (0)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 2	Scén. 3
Suède	Horn	2 hex 12-8	HI Bde w/ Arty	5 régiments, 50% de pertes; les régiments incluent Horn, Wurmbrand, Haubald, Schneidwinds (Öfv capturé), Schawelitzki (Öfv capturé)	2425-2525 Ordre Eparsé	2722-2823
Suède	Rantzau	2 hex 20-7	HI Bde w/ Arty	8 régiments, 73% de perte; les régiments incluent Rantzow, Cratz, Freytag, Muffel, Tiesenhausen, Quadt, Isenburg, Paul	2426-2526 Ordre Eparsé	2521-2622
Ecosse	Ecossais	2 hex 17-8	HI Bde w/ Arty	7 régiments, 30% de perte; les régiments incluent Munro, Muschamp, Ruthven, Leslie, King, Forbes, Ramsay. Leslie et Ramsay venaient d'être engagés.	Hors carte, en Colonne	2321-2422
Suède	Pfuel	2 hex 17-8	HI Bde w/ Arty	Anciennement la Brigade Verte de Hepburne. Les régiments de Pfuel, Banér, Vitzthum, Birkenfeld, 18% de perte	Hors carte, en Colonne	2522-2623
Suède	Württemberg	2 hex 20-6	HI Bde	Liebenstein	Hors carte, en Colonne	2723-2824
Suède	Batterie de canons	1 x 12-24lb	Artillerie		Hors carte, attelée	3023

Aile Gauche d'infanterie (Bernhard)

COMMANDANT D'AILE : GenMaj. Rothstein (0) (alias Rostein, capturé)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 2	Scén. 3
Suède	H. Bernhard	2 hex 12-8	HI Bde w/ Arty	alias Green, mais pas la Green Brigade de Gustav Adolf — voir Pfuel. 3 régiments, 60% de perte, les régiments incluent Bernhard Leib, Hodiagawa, Limback (Öfv. KIA)	1414-1415	2213-2214
Suède	Gula	2 Hex 14-8	HI Bde w/ Arty	Régiment Jaune sous les ordres du ÖfvLt. Schonbeck et un autre régiment, 75% de perte	1515-1516	2417-2418
Suède	Thurn	2 Hex 12-7	HI Bde w/ Arty	Thurn - régiment Noir, et les régiments de Mitzlaff et Rosen. 66% de perte	1416-1417	2215-2216
Suède	Batteries de canons	3 x 12- 24lb	Artillerie		1614, 1615, 1514 attelés	2313, 2314, 2315

Optionnels pour cette Aile :

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 2	Scén. 3
Suède	RG. Otto Ludwig	2 Hex 12-7	HI Bde w/Arty		1314-1315	2014-2015
Suède	Nassau	2 Hex 14-6	HI Bde	Nassau était à cette bataille	1316-1317	1812-1813

Aile Gauche de cavalerie (Bernhard)

COMMANDANT D'AILE : Fältm. Kratz (0)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 2	Scén. 3
Suède	H. Bernhard	5-8	Cuir.	Öfv. Bouillon capturé	1613	1714
Suède	H. Ernst	5-7	Cuir.	Inclus GenLt. Johann auf Hesse-Darmstadt, Brandenstein	1810	2207
Suède	Courville	4-7	Cuir.	Courville KIA le 24 août 1634	1910	2208
Suède	Öhm	3-8	Cuir.	Se rendit aux français en 1635	2011	2209
Suède	MG. Friederich (Bulach)	5-6	Cuir.	Öfv. Bullach, MG. Friederich KIA	2012	2210
Suède	MG. Brandenburg	3-7	Cuir.		2013	2211
Suède	Beckermann	4-7	Cuir.	Inclut Berghofer	2014	2212
Suède	Rosen	4-7	Cuir.	Se rendit aux français en 1635, Inclut Taupedel	1812	2008
Suède	PG. Palatine	4-6	Cuir.	Inclut Wittberg	1813	2009
Suède	Karberg	4-6	Cuir.	Inclus Hohenlohe; Öfv. Karberg alias Carberg KIA	1814	2010
Suède	livländare	3-8	Cuir.	Öfv. Tiesenhausen	1712	2011
Suède	kurländare	3-8	Cuir.	Öfv. Lewe alias Lowe	1713	2012
Suède	Kratz	4-6	Cuir.	Inclut Sattler	1714	2013
Suède	Dragons	2 x 2-6	LI	Taupadel	Empilés avec ou adjacents à une unité de cavalerie	

Optionnels pour cette Aile :

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 2	Scén. 3
Suède	Rhinegraf	5-7	Cuir.	RG. Otto Ludwig	1612	1809
Suède	Zulow	5-7	Cuir.		1512	1810
Suède	Hillebrand	5-7	Cuir.		1413	1811

Option suédoise pour tous les scénarios :

Comme indiqué dans les notes historiques, Horn voulait attendre que les forces de Ludwig arrivent avant de passer à l'attaque. Historiquement, elles arrivèrent deux jours trop tard. Pour équilibrer le scénario, les joueurs peuvent retarder la bataille de deux jours. Si c'est le cas, les règles ne changent pas mais le joueur suédois reçoit les cinq unités indiquées ci-dessus comme optionnelles.

Forces Imperiales/Espagnoles

Les unités sont identifiées comme faisant partie de l'Armée Impériale (IMA), de la Ligue Catholique Bavaoise (CL), ou de l'Armée Espagnole des Flandres (AoF).

COMMANDANTS D'ARMEE : Le Roi Ferdinand de Hongrie (0) et le Cardinal Ferdinand Infanta (-1)

Note : Les forces impériales/espagnoles ont 2 commandants d'armée. Quand un commandant d'Aile est activé, jetez un dé pour voir quel AC est activé lors de cette phase. Sur un jet de 0 à 4, le Roi Ferdinand est activé; de 5 à 9, le Cardinal Infanta est activé. Le Roi Ferdinand ne peut aider que les unités et leaders impériaux ou bavaois, et le Cardinal Infanta ne peut aider que les unités et leaders espagnols.

Aile gauche de cavalerie Imperiale/Ligue :

COMMANDANT D'AILE : GenLt. Gallas (0)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 2 et 3
IMA	Aldobrandini	5-7	Cuir.		3419
IMA	Nicola	5-7	Cuir.	Montard ou Neu-Florentine	3519
IMA	Alt-Piccolomini	5-7	Cuir.		3620
IMA	Neu-Piccolomini	5-6	Cuir.		3517
IMA	Spinola	5-7	Cuir.		3618
IMA	Rittberg	A5-6	Arq.		3718

Aile droite d'infanterie Imperiale/Ligue :

COMMANDANT D'AILE : Duc Charles de Lorraine (-1)

REPLACANT : Gen de Werth (-2)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 2 et 3
IMA	Grana	2 Hex 10-7	HI Bde w/Arty	alias Marquis de Caretto	2903-2904
IMA	Alt-Breuner	2 Hex 10-7	HI Bde w/Arty		3106-3107
CL	Billehe	5-7	Cuir.	Alt-Schonberg	2808
CL	Fürstenberg	5-7	Cuir.		2807
CL	de Werth	A5-8	Arq.		2806
CL	Cronberg	5-7	Cuir.		3006
CL	Hasslang	5-6	Cuir.	Busch	3007
CL	Merven	5-6	Cuir.	D'Espagne et Bracciolini	3008
IMA	Croats	A5-6	Arq.		2803
IMA	Loyers	A5-6	Arq.		2804
IMA	Vitzthum	5-6	Cuir.		2805
IMA	Mühlheim	5-6	Cuir.		2603
IMA	Strozzi	5-7	Cuir.		2604
IMA	Gonzaga	5-7	Cuir.		2605

Aile de cavalerie espagnole :

COMMANDANT D'AILE : Gen. Leganes (0)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 2 et 3
AoF	Oraní	5-7	Cuir.	Inclus le Cardinal Infanta Leibregiment	3117
AoF	Arberg	5-7	Cuir.	Bourgogne. Les Bourguignons était connus pour produire de très bonnes cavaleries	3118
AoF	La Tour	5-6	Cuir.	Walloon	3119
AoF	Ayala	5-6	Cuir.	Naples	3317
AoF	Florencio	5-6	Cuir.	Lombard	3318
AoF	Gambacorta	5-6	Cuir.	Mélange de nationalités	3319

Aile centrale d'infanterie :

COMMANDANT D'AILE : Gen. Piccolomini (-2)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 2 et 3
AoF	Toralto	1 Hex 7-7	HI Bde	Naples; Tercio de Don Gaspar de Torralto	2815
AoF	Lunato	2 Hex 13-7	HI Bde	Lombard; Tercio du Marquis de Lunato	3010-3011
AoF	St Severo	2 Hex 19-7	HI Bde	Principe de St Severo; Naples; alias San Severo, Regimiento napolitano del Príncipe San Severo	3012-3013
AoF	Alagón	2 Hex 14-8	HI Bde	alias Tercio Napoles, espagnol - voir la règle spéciale ci-dessous; Tercio de Don Enrique de Alagón	3014-3015
AoF	Idiaquez	2 Hex 18-8	HI Bde	alias Tercio Lombardia, Viejos espagnols (vétérans) — voir la règle spéciale ci-dessous; Tercio de Don Martín de Idiaquez	3016-3017
AoF	Paniguerola	1 Hex 8-7	HI Bde	Lombard	3211
AoF	Cardenas	2 Hex 10-6	HI Bde	Naples; Tercio de Pedro de Cardenas	3212-3213
AoF	Torreccusa	2 Hex 10-6	HI Bde	Naples	3214-3215
AoF	Doria	2 Hex 10-6	HI Bde	Lombard; Tercio del Príncipe Doria	3216-3217
IMA	Neu-Waldstein	2 Hex 10-6	HI Bde w/Arty		2809-2810
IMA	de Suys	2 Hex 10-6	HI Bde w/Arty		2811-2812
CL	Fugger	2 Hex 10-7	HI Bde		2813-2814
CL	Pappenheim	2 Hex 10-7	HI Bde	alias Mansfeld?	3408-3409
CL	Ruepp	2 Hex 10-6	HI Bde		3410-3411
IMA	Batteries de canons	2 x 4-8lb	Artillerie		Le joueur impérial place ces unités comme il le veut dans les hexagones suivants : 2606, 2607, 2808, 2809, 2810, 2811, 2713
IMA	Batteries de canons	2 x Dbl 4-8lb	Artillerie		
IMA	Batteries de canons	2 x 12-24lb	Artillerie		
IMA	Batteries de canons	1 x Dbl 12-24lb	Artillerie		

Garnison d'Aalbuch :

COMMANDANT D'AILE : Gen Serbelloni (0)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 2 et 3
AoF	Wurmser	1 Hex 7-6	HI Bde	Germaines	2822
AoF	Salm	1 Hex 7-6	HI Bde	Germaines	2721
IMA	Leslie	1 Hex 6-7	HI Bde w/Arty		2621

Règles spéciales pour tous les scénarios de Nördlingen :

1. Aucune unité de l'AoF ne peut tirer par Salve.

2. Les deux *tercios* espagnols avaient mis au point une manœuvre spéciale pour atténuer l'impact des salves suédoises. Quand une unité suédoise tire par salve sur l'une de ces unités, le joueur impérial jette un dé et consulte la table suivante :

Dé	Résultat
0-1	Aucune modification
2-3	-1 DRM au tir suédois
4-5	-2 DRM au tir suédois
6-7	-3 DRM au tir suédois, aucun test de moral de Salve
8-9	-4 DRM au tir suédois, aucun test de moral de Salve

Scénario 1: 5 septembre

Dégager la zone d'approche

Aperçu :

Ce scénario couvre l'affrontement de cavalerie destinée à nettoyer la zone proche des lignes de siège impériales (juste en dehors du bord Nord-Est de la carte). C'est un bon scénario d'apprentissage pour ceux qui ne sont pas familiarisés avec le système car il n'utilise qu'une partie des forces impliquées dans l'engagement général du lendemain. Historiquement, ce fut un rude combat qui dura jusqu'à la nuit.

Heure de départ : 15h [3:00 PM]

Durée maximale : 10 tours (jusqu'à la fin du tour 6:00 PM, quand il fit nuit)

Déploiement suédois

Aucune force ne commence sur la carte. Les commandants d'Aile peuvent entrer avec les ordres Charge ou Préparation [Make Ready].

Tour 1 : L'Aile de cavalerie de Fältm. Kratz et H. Bernhard de Saxe-Weimar entrent par n'importe quel hexagone de route du bord Ouest de la carte.

Tour 5 : L'Aile de cavalerie du GenMaj. Schawelitzki entre par n'importe quel hexagone de route du bord Ouest de la carte.

Tour 8 : L'Aile d'infanterie du GenMaj. Rothstein entre par n'importe quel hexagone de route du bord Ouest de la carte.

Options suédoises:

A. Entrée alternative (jetez le dé au début du tour)

Tour	Aile entrant par n'importe quel hexagone du bord Ouest	Jet de dé requis
Tour 4	Cavalerie du Gen. Maj. Schawelitzki	0
Tour 5	Cavalerie du Gen. Maj. Schawelitzki	0-3
Tour 6	Cavalerie du Gen. Maj. Schawelitzki	0-5
Tour 7	Cavalerie du Gen. Maj. Schawelitzki	0-7
	Infanterie du Gen. Maj. Rothstein	0-1
Tour 8	Cavalerie du Gen. Maj. Schawelitzki	auto
	Infanterie du Gen. Maj. Rothstein	0-3
Tour 9	Infanterie du Gen. Maj. Rothstein	0-6
Tour 10	Infanterie du Gen. Maj. Rothstein	auto

B. Utilisez l'hexagone d'entrée historique n°1017. Notez cependant que le carrefour de la route Ulm-Nördlingen (qui entre sur la carte en 1007), se trouve tout juste hors carte derrière la Ländle.

Déploiement impérial/espagnol

Aucun commandant d'armée n'est présent pour les impériaux. Les forces de cavalerie se composent des unités et leaders suivants :

- Les six unités de cavalerie de l'Aile d'infanterie droite impériale/espagnole
- 2 x 2-6 CL Dragons (Ces unités n'apparaissent que dans ce scénario. Dans les autres, elles sont hors carte et font office de garnison à Nördlingen).
- Le leader De Werth, qui est le commandant d'Aile de ces unités. (Dans les autres scénarios, il n'apparaît qu'en tant que remplaçant du Duc Charles)

Déployez la cavalerie n'importe où dans un carré allant de 1200 à 1218 à 2018 à 2000, avec l'ordre de Préparation [Make Ready]. Cette Aile est considérée comme une Aile de cavalerie dans ce scénario.

L'Aile de cavalerie IMA du Gen. Lt. Gallas (la réserve de cavalerie) se déploie jusqu'à 3 hexagones de 2713 (les retranchements les plus au sud sur le Schönefeld) avec un ordre de Charge.

Option impériale :

Renforts variables : A partir du tour 6, le joueur impérial/espagnol peut faire entrer par l'hexagone 2400 :

- a) GenLt. Leganes et les 6 unités de cavalerie AoF de son Aile et/ou
- b) Le Duc de Lorraine et ses 6 unités de cavalerie IMA.

Pour chaque groupe qui entre ainsi en jeu, le joueur suédois gagne 20 VP.

Points de Victoire :

En plus des points de victoire standards, les joueurs reçoivent à la fin du scénario 5 VP pour chacun des hexagones suivants qu'il contrôle. Ainsi, un camp qui contrôle les 3 hexagones de l'Aalbuch obtient 15 VP. Tous les hexagones commençant sous le contrôle impérial, une unité suédoise doit être la dernière à avoir occupé un hexagone pour que le joueur suédois gagne les VP pour cet hexagone.

Ländle (1111)
 Hässelberg (1818)
 Ederheim (1218, 1318)
 Herkheim (2007)
 Road Junction (1812)
 Aalbuch (2619, 2719, 2820) (surplombe la ligne impériale/espagnole)

Conditions de victoire :

VP	Type de victoire
100+	Victoire décisive suédoise
30-99	Victoire historique suédoise
0-30	Match nul
< 0	Victoire décisive impériale/espagnole

Scénario 2: 6 septembre (dès l'aube) — L'approche

Heure de départ : 7h [7:00 AM]

Durée maximale : 30 tours (jusqu'à la fin du tour 4:40)

Déploiement suédois

Tous les commandants d'Aile ont l'ordre de Préparation [Make Ready]. Consultez les tableaux plus haut pour connaître les hexagones de déploiement. Les unités hors carte des Ailes suédoises de droite peuvent entrer sur la carte par l'hexagone 2526 quand elles sont activées.

Déploiement impérial/espagnol

Tous les commandants d'Aile ont l'ordre de Réception de Charge. Consultez les tableaux plus haut pour connaître les hexagones de déploiement.

Conditions de victoire :

VP	Type de victoire
120+	Victoire décisive suédoise
80–119	Victoire marginale suédoise
60–79	Match nul
40–59	Victoire marginale impériale/espagnole
≤ 39	Victoire décisive impériale/espagnole

(Commencer très tôt offre au Suédois plus de place pour manœuvrer et l'opportunité de profiter d'un recul de 300 ans fait qu'il doit faire plus pour gagner.)

Niveaux de victoire de base

	Points suédois en jeu	Avec l'option Rhinegraf Otto Ludwig	Pts impériaux /espagnols en jeu
Cavalerie :	250	280	240
Infanterie :	90	120	165
Artillerie :	75	75	85
Total:	415	475	490

Résultat historique : Victoire décisive impériale /espagnole avec une différence de -135 VP

PERTES : Suédois : 285; Impériaux - Espagnols : 150
RESULTAT : 150–285 = -135

Scénario 3 : 6 septembre (fin de matinée) — L'assaut historique

Heure de départ : 10h [10:00 AM]

Durée maximale: 21 tours (jusqu'à la fin du tour 4:40)

Déploiement suédois

Consultez les tableaux plus haut pour connaître les hexagones de déploiement.

Ordres de l'Aile gauche de cavalerie : Charge
Ordres de l'Aile gauche d'infanterie : Préparation
Ordres de l'Aile droite de cavalerie : Préparation
Ordres de l'Aile Centre-droite : Charge

Déploiement impérial/espagnol

Tous les commandants d'Aile ont l'ordre de Réception de Charge. Consultez les tableaux plus haut pour connaître les hexagones de déploiement.

Conditions de victoire :

VP	Type de victoire
100+	Victoire décisive suédoise
60-99	Victoire marginale suédoise
40-59	Match nul
20–39	Victoire marginale impériale/espagnole
≤ 19	Victoire décisive impériale/espagnole

Résultat historique : Le même qu'au scénario 2.



Wittstock, 4 octobre (24 Septembre) 1636

Nord-Ouest de Berlin

A la mort de Gustave Adolphe, le commandement des forces suédoises échoua au Général Gustave Horn et au Duc Bernhard de Saxe-Weimar. En 1634, le désastre de Nördlingen vit Horn tomber entre les mains ennemies et le gros des vétérans de l'infanterie suédoise annihilé. Suite à cette défaite, la position suédoise dans l'empire germanique devint faible. La Saxe rejoignit l'Empereur et plusieurs autres princes germains jetèrent l'éponge. Des élèves de Gustave Adolphe, il ne restait plus que Banér et Torstensson. L'énorme, grand buveur, et haut en couleurs Johan Banér prit les choses en main et s'attela à la reconstruction de l'armée, désormais avec l'aide des Français, des Anglais et des Ecossais.

Alors que les huiles politiques et militaires suédoises avaient besoin d'une victoire, la campagne de 1636 ne commença pas bien pour eux. A cette époque l'armée saxonne, commandée par l'Electeur Johann Georg, avait fusionné avec l'armée impériale désormais sous les ordres du Général Hatzfeld. Banér voulait envahir la Saxe, mais Hatzfeld marqua le pas en poussant au Nord pour reprendre une à une les villes tenues par les Suédois. Après un long siège, Magdeburg tomba aux mains des impériaux. Les Suédois restèrent au nord de la ville à Werben estimant ne pas être suffisamment puissants pour intervenir. Puis les deux armées marchèrent et contre-marchèrent cherchant à prendre l'avantage sur l'autre. L'armée combinée impériale-saxonne bloqua Banér à Mecklenburg, interdisant la Saxe aux Suédois. Comme la saison pressait de plus en plus à livrer bataille avant de prendre les quartiers d'hiver, Banér contourna les forces impériales-saxonnes et les approcha par le Sud, les faisant se retrancher sur les hauteurs en travers de la route qui allait de Dosse à Wittstock.

Banér décida de se lancer dans la bataille. Ce qui débuta comme une suite typique d'évènements qui mènent habituellement à l'engagement majeur changea quand Banér divisa ses forces déjà réduites pour tenter un double enveloppement. Banér avait remarqué que les positions des flancs impériaux étaient ouvertes et il comptait sur les bois qui étaient devant lui pour dissimuler son déploiement. L'audace de son plan est remarquable pour l'époque, car même Gustave Adolphe n'avait jamais tenté une telle manœuvre.

Sur la gauche des impériaux se trouvait une colline, la Scharfenberg, ou Colline de la Vigne. Le principal des forces suédoises mené par Torstensson, Banér, et Leslie fonça sur cette position, et Torstensson avec 17 escadrons de cavalerie s'empara de la position sans

opposition. Ayant contourné le dispositif impérial, une bataille désespérée pour le contrôle de la colline s'ensuivit. Hatzfeld lança toute sa cavalerie contre la colline, et leur nombre obligea les Suédois à reculer.

Malheureusement, la réserve suédoise et la seconde tenaille vinrent renforcer la position. King, qui commandait la deuxième colonne, avait une longue route détournée à parcourir (environ 7 miles) pour atteindre l'Aile droite impériale ouverte, pendant que Vitzthum, commandant la réserve avançait lentement. L'action héroïque de Leslie et des Ecossais permit l'arrivée de Vitzthum et de King à la fin de la journée. Les hommes de King n'étaient pas nombreux, mais l'armée impériale-saxonne était épuisée. Quand King apparut dans leur dos, ils se dispersèrent. Les Suédois victorieux les poursuivirent sans pitié.

L'armée impériale-saxonne perdit ses 33 canons, et eut plus de 5000 hommes tués, blessés, ou fait prisonniers. Les Suédois et leurs alliés eurent 3133 tués et blessés, certains régiments ayant perdu 60% de leurs forces. Wittstock fut un revers de fortune majeur en faveur des Suédois et par sa brillante tactique s'inscrit dans les annales des victoires remportées par des forces en sous nombre, comme à Cannae.

Heure de départ : 15h [3:00 PM]

Durée maximale : 12 tours (jusqu'à la fin du tour 6:40, à la nuit tombante)

Ordres de départ historiques :

Suédois : Préparation [Make Ready]

Impériaux : Réception de Charge

Règles spéciales :

1. Tous les côtés d'hexagone de pente sont raides au regard de la règle 10.9.3.
2. Considérez tout hexagone de marécage contenant un rivièrè comme un hexagone de rivièrè (i.e., infranchissable).



Aile de cavalerie d'avant-garde :

COMMANDANT D'AILE : Gen Torstensson (-2)

*Ces unités ont une indication d'Aile "R."***Déploiement suédois**

COMMANDANT D'ARMEE : Fältm Banér (-2)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	Svenska	4-7	Cuir.	Upplands sous Gadau, Östgöta sous Klingspor	1905
Suède	Bjelke	2 x 3-7	Cuir.	Finlandais - åboländare	2006, 2106
Suède	Wittenberg	2 x 3-8	Cuir.	Finlandais - åboländare	2207, 2307
Suède	Wachtmeister	2 x 3-7	Cuir.	Commandés par Hans Wachtmeister	2408, 2508
Suède	livländare	2 x 3-8	Cuir.	Commandés par Gustav Gustafson	2609, 2709
Suède	kurländare	3-8	Cuir.	Commandés par Billinghamen	2810
Suède	Crockow	4-6	Cuir.		2910
Suède	H. Fr. Henrik	3-6	Cuir.		3011
Suède	Fältm Livregt	2 x 3-8	Cuir.		3111, 3212
Suède	Muskets	5 x 1-4	LI		Empilé avec une des unités de cavalerie ci-dessus
Suède	Torstensson	3 x 3-7	Cuir.	Maybe 900	3310, 3210, 3109
Suède	Pfuel	4-7	Cuir.	Incl. Jarowsky	2607
Suède	Duwall	4-7	Cuir.	alias de Wahl; Incl. Berghauer alias Berghoffer	2707

Aile centrale d'infanterie :

COMMANDANT D'AILE : FM Leslie (-1)

(A servi avec les Néerlandais et les Suédois pendant presque 30 ans, puis revint en Ecosse et fut ordonné Lord Leven par Charles I^{er} afin de le soudoyer. Cela ne marcha pas et il mena l'armée Covenanter contre l'Angleterre — voir le scénario Marston Moor dans *This Accursed Civil War*)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	Svenska	2 Hex 9-8	HI Bde w/ Arty	Drake-Ernes-Sal. Adam 892. Brigade suédoise - Kronobergs, Jönköpings, finnar; subirent 50-60% de pertes	2605-2504
Suède	Ecoissais	2 Hex 8-8	HI Bde w/ Arty	Lindsey-Kunigam-Karr 800. Brigade écossaise qui subit 50-60% de pertes	2806-2705
Suède	Gamla Blåa	2 Hex 8-8	HI Bde w/ Arty	Abel Moda-Banér 856	3007-2906
Suède	Goltz	2 Hex 9-7	HI Bde w/ Arty	Goltz-Sabeltitz 896	3208-3107
Suède	Leslie	2 Hex 9-7	HI Bde w/ Arty	900	3410-3309
Suède	Batteries de canons	4 x 12-24lb	Artillerie		3209, 3108, 3008, 2907; attelées

Aile de réserve d'infanterie de Vitzthum :

COMMANDANT D'AILE : GenMaj Vitzthum (0)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	Thomasson	1 Hex 4-7	HI Bde	Thomas Thomasson 438	Voir ci-dessous
Suède	Jeschwitzki	2 Hex 7-7	HI Bde	Jeschwitzki-Wrangel-Gun 738	Voir ci-dessous
Suède	Hansson	2 Hex 7-7	HI Bde	Magn. Hansson-Ruthwen-Bengtson 698	Voir ci-dessous
Suède	Linde	2 Hex 10-7	HI Bde	Peter Linde-Herderstein-Kriegbaum-Forbus-Banéer-Strahlendorf 1012	Voir ci-dessous
Suède	Douglas	3-8	Cuir.		Voir ci-dessous
Suède	Wobersnow	4-6	Cuir.	alias Wopersnaw, Incl Stuart	Voir ci-dessous
Suède	Württemberg	3-6	Cuir.		Voir ci-dessous

Aile de cavalerie de Flanc :

COMMANDANT D'AILE : GenLt King (-1)

(James King, plus tard Lord Eythin, fut également à Marston Moor contre Leslie, alors Lord Leven.)

REMPPLACANT : GenMaj Stålhandske (-1)

Ces unités ont une indication d'Aile "L"

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	King	3-7	Cuir.		Voir ci-dessous
Suède	Hoditz	3-7	Cuir.		Voir ci-dessous
Suède	Birckenfeld	3-7	Cuir.	Incl. le régiment de Glaubitz	Voir ci-dessous
Suède	Beckerman	4-7	Cuir.	Incl. le régiment de Boj / Boy	Voir ci-dessous
Suède	Dewitz	3-7	Cuir.	alias von Debitz	Voir ci-dessous
Suède	Jenssen	4-6	Cuir.	alias Jens Habersleben	Voir ci-dessous
Suède	Goldstein	3-8	Cuir.		Voir ci-dessous
Suède	Stålhandske	2 x 3-8	Cuir.	Finlandais - finnar - Nylandar, inclus Smålands et Nylands	Voir ci-dessous

Autres

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	Dragons	2 x 2-6	LI		Empilés avec ou adjacent à une unité de cavalerie de l'une des Ailes de cavalerie

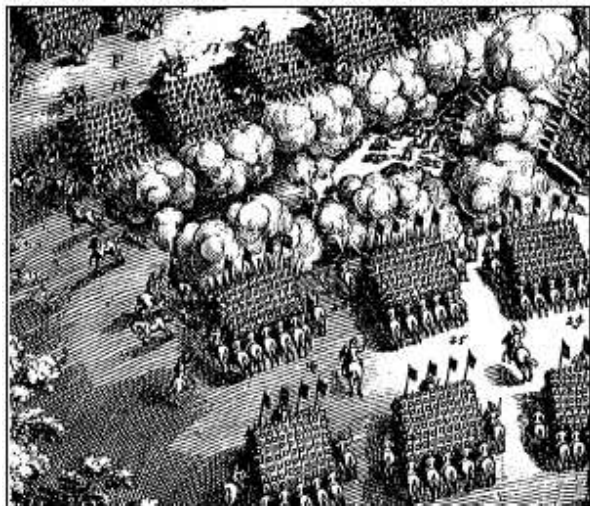
Entrée des Ailes de réserve d'infanterie et de cavalerie de flanc

A la fin de n'importe quel tour à partir du tour 4 où l'une de ces Ailes n'est pas encore sur la carte, jetez le dé pour chacune d'elles et consultez la table ci-dessous. Si le résultat du dé est compris dans la plage des scores requis, l'Aile entre en jeu au prochain tour.

Tour Résultat pour entrer

4	0
5	0-1
6	0-3
7	0-5
8	0-7
9	Automatique

L'Aile de cavalerie de flanc aux ordres de King entre n'importe où par le bord Ouest de la carte. L'Aile de réserve d'infanterie aux ordres de King entre n'importe où par le bord Sud de la carte, et peut entrer en Ordre Eparsé [Open Order] si il le désire.



Déploiement impérial/saxon

COMMANDANT D'ARMÉE : Le joueur impérial/Saxon n'a pas de commandant d'armée lors de cette bataille.

Le positionnement exact des régiments dans les lignes de bataille n'étant pas connu, le joueur impérial/saxon place chaque unité dans les lignes comme indiqué. Notez que l'Aile "gauche" de cavalerie commence à droite de la ligne, et que l'Aile "droite" de cavalerie commence à gauche. Quand les forces impériales réalisèrent que leur flanc gauche menaçait d'être contourné, ils envoyèrent l'Aile qui était à leur droite passer derrière le reste de l'armée et former une nouvelle Aile gauche. Les sources décrivent également les unités dans cette position.

Aile gauche de cavalerie :

COMMANDANT D'AILE : Gen. Melchior, Graf von Hatzfeld (-1)

REEMPLACANT : GenWM. Winz (0)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
IMA	Wiltberg	4-7	Cuir.		Déployés en deux lignes
IMA	Berfinger	4-6	Cuir.		
IMA	Schenck	3-6	Cuir.		6 unités de cavalerie dans chaque ligne.
IMA	Hatzfeld	4-7	Cuir.		
IMA	Polish	4-6	Cuir.	alias Prince Polnischkawitz; une sorte de régiment polonais	1 ^{ère} ligne sur la colonne 35 entre les hexagones 3542 et 3533 inclus.
IMA	Montreven	3-6	Cuir.		
IMA	Falckenstein	4-6	Cuir.		2 ^{nde} ligne sur la colonne 33 entre les hexagones 3341 et 3335 inclus.
IMA	Uhlefeld	A4-7	Arq.		
IMA	Neu-Rittberg	A4-6	Arq.		
IMA	Darmstadt	3-6	Cuir.		
IMA	Alt-Rittberg	A4-7	Arq.		
IMA	Mansfeld	3-7	Cuir.		
IMA	Dragons	2 x 2-6	LI		

Aile centrale d'infanterie :

COMMANDANT D'AILE : GenWM. Morzin (0) (alias GenWM Rudolf v Marazzino, selon des sources suédoises Marazini. Un Condottierri italien qui adopta le nom germain de Morzin)

REPLACEMENT: GenWM Vitzthum (0) (en fait, il y avait deux Vitzthums différents au service de l'Empire, tout comme un au service des Suédois, sans relation entre eux. Alias Vitzthumb)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
IMA	Morzin	4-7	Cuir.		Déployés sur deux lignes
IMA	Winz	4-7	Cuir.		
IMA	Marradas	4-7	Cuir.	Cuirassiers espagnols	1 ^{ère} ligne : 3431, 3429, 3427, 3424
IMA	Zaradetzky	A4-6	Arq.		
IMA	Trause	4-6	Cuir.		2 ^{nde} ligne : 3233, 3231, 3229, 3227, 3225
Saxe	Hanau	3-6	Cuir.		
Saxe	Schablitzky	4-6	Cuir.		
IMA	Strein	4-6	Cuir.		
IMA	Daun	4-6	Cuir.		Un de chaque dans 3923, 3922, 3921
Saxe	Halle	A3-6	Arq.	Les Dragons se battaient montés comme la cavalerie légère	
Saxe	Morzin	A3-6	Arq.	Idem	
IMA	Leslie	A4-7	Arq.	Idem; c'est Walter Leslie, aucun rapport avec Alexandre Leslie au service des Suédois	

IMA	Hatzfeld	2 Hex 10-6	HI Bde w/Arty		L'infanterie commence sur 2 lignes. Les sept brigades impériales forment la première ligne : 3532-3531, 3530-3529, 3528-3527, 3627-3626, 3525-3524, 3523-3522, 3422-3321
IMA	Enckevoort	2 Hex 10-7	HI Bde w/Arty		
IMA	Bourre / Zaradetsky	2 Hex 10-6	HI Bde w/Arty	Bourre était à Wittstock	
IMA	Colloredo	2 Hex 10-7	HI Bde w/Arty		
IMA	Neu-Waldstein	2 Hex 10-6	HI Bde w/Arty		
IMA	Gonzaga	2 Hex 10-7	HI Bde w/Arty		
IMA	Wolckenstein / Ranfft	2 Hex 10-6	HI Bde w/Arty	Wolckenstein était à Wittstock	
CL	Pappenheim	2 Hex 10-7	HI Bde		Les six brigades bavaroises et saxonnes forment la seconde ligne. Bavarois : 3334-3333, 3332-3331 Saxons: 3330-3329, 3328-3327, 3326-3325, 3324-3323
CL	Salis	2 Hex 10-6	HI Bde		
Saxe	Kurfürst. Leibregt	2 Hex 10-7	HI Bde		
Saxe	Wiltzdorf	2 Hex 10-6	HI Bde		
Saxe	Schleinitz	2 Hex 10-6	HI Bde		
Saxe	Bose	2 Hex 10-6	HI Bde		
IMA	Batteries de canons	2 x 4-8lb	Artillerie		3528, 3627, 3626, et 3524, répartis à la discrétion du jeu joueur impérial
IMA	Batteries de canons	2 x 12-24lb	Artillerie		

Aile droite de cavalerie :

COMMANDANT D'AILE : K. Johann Georg (0)

REMPACANT : Oberst (0)

(Les sources varient sur le remplaçant de l'Electeur Johann Georg. Le Dr. Dost du Wittstock Musuem cite von Daun [alias von Dahlin selon les sources suédoises], bien que Karl Bose et Taube étaient tous deux engagés dans de grands contingents et étaient largement plus âgés que von Daun).

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Saxe	Gersdorf	3-6	Cuir.		Déployés sur deux lignes.
Saxe	Schleinitz	3-6	Cuir.		
Saxe	GenLt's	4-7	Cuir.		Huit unités de cavalerie dans la première ligne : 3221, 3120, 3020, 2920, 2820, 2719, 2619, 2518
Saxe	Alt-Taube	4-7	Cuir.		
Saxe	Jung-Taube	4-6	Cuir.		
Saxe	Seidlitz	3-6	Cuir.		
Saxe	Kalckstein	4-6	Cuir.		
Saxe	Schirstadt	4-6	Cuir.		
Saxe	Stachnow	4-6	Cuir.	Hanz v Stachnow	
Saxe	Stansdorf	4-7	Cuir.		Sept unités de cavalerie dans la seconde ligne: 3223, 3122, 3022, 2822, 2721, 2621, 2520
Saxe	Multisische	3-6	Cuir.		
IMA	Vitzthum	4-6	Cuir.		Commencent empilés ou adjacent à l'une des unités de cavalerie
Saxe	Bose	2 x 3-6	Cuir.		
IMA	H. Franz Karl	4-6	Cuir.		
Saxe	Dragons	2 x 2-6	LI		

Conditions de victoire :

VP	Type de victoire
220+	Victoire décisive suédoise
120–219	Victoire marginale suédoise
100–119	Match nul
60–99	Victoire marginale impériale
≤ 59	Victoire décisive impériale

Niveaux de victoire

	Points suédois en jeu	Pts impériaux /saxon en jeu
Cavalerie :	330	380
Infanterie :	85	130
Artillerie :	60	50
Total:	475	560

Résultat historique : Victoire décisive suédoise avec une différence de 220 VP

PERTES : Suédois : 150; Impériaux - Saxons : 370
RESULTAT : 370–150 = 220



Seconde bataille de Breitenfeld (alias Leipzig), 2 novembre (23 octobre) 1642

Juste au Nord de Leipzig dans l'Est germanique

Suite à la mort de Banér qui mit fin à une vie dissolue en 1641, Lennart Torstensson prit le commandement de l'armée suédoise. Il était retourné en Suède à cause de sa santé (des crises de goutte exacerbées par les conditions spartiates de la vie en campagne), mais la condition de l'armée à la mort de Banér nécessita son rappel immédiat et sa promotion au rang de Maréchal en juin 1641. Il dut composer avec de sérieux problèmes de discipline et de moral afin de relancer l'armée à l'action.

La campagne de 1642 de Torstensson plaça les forces impériales sur la défensive. Le Général Wrangel revint en Suède pour lever des renforts puis l'armée descendit la rivière Oder et mit la pression sur plusieurs garnisons impériales. L'armée impériale, opérant en deux colonnes (l'une commandée par Piccolomini et l'autre par l'Archiduc Léopold), chercha sans succès à engager Torstensson dans une bataille. Torstensson changea de direction après avoir

rejoint Wrangel et Königsmark, et traversa l'Elbe à Torgau. Il entama le siège de l'importante place forte de Leipzig le 20 octobre. Les colonnes impériales effectuèrent une marche forcée pour livrer bataille. Le 22, Torstensson leva le camp et alla à la rencontre de l'armée impériale sur pratiquement le même terrain que lors de la première bataille de Breitenfeld, 11 ans plus tôt.

Les armées s'alignèrent parallèlement entre elles, avec la cavalerie sur la gauche et la droite et l'infanterie au centre. La ligne impériale était plus longue que la ligne suédoise. La distance qui séparait les lignes était d'un peu plus de 2 miles, ce qui était plus long que la normale. Les lignes se ruèrent au Nord et au Sud, avec les impériaux à l'Est situés juste au Sud de Seehausen. Les Suédois se trouvaient à l'Ouest en face des villages de Lindenthal et de Breitenfeld. Les impériaux ayant la plus longue ligne, tentèrent de contourner le flanc Nord des Suédois en allant de manière oblique au Nord. Les Suédois se déplacèrent eux aussi au Nord afin d'interdire leur flanc aux impériaux. Un ruisseau, le *Rietzsche*, traverse le premier tiers du champ de bataille en partant du Sud. La droite suédoise avec Torstensson et Wittenberg se portèrent à l'avant de la ligne principale et traversèrent le *Rietzsche* avant les impériaux pour pouvoir en défendre les berges. Alors que la longue ligne impériale commençait à contourner le flanc Nord, les Suédois attaquèrent au Sud. L'Aile impériale gauche de cavalerie sous les ordres du Général Feldzeugmeister Borneval n'était pas complètement déployée et fut balayée par la charge. Au centre, l'infanterie suédoise attaqua de front l'une des plus fortes concentrations d'artillerie qui eut existé lors de cette guerre. L'infanterie suédoise subit de très lourdes pertes et une bataille désespérée s'en suivit à coups de piques et de mousquets.

Sous la pression de l'Aile droite impériale menée par le Général Feldzeugmeister Hanibal Gonzaga, l'Aile gauche suédoise fut sur le point de s'effondrer. Suite à la mort de son commandant, le Général Major Erich-Slange, son remplaçant, le Général Liljehök, lança une

contre charge mais lui aussi tomba. La réaction rapide de Königsmark et du Pfalzgreven Karl Gustav évitèrent l'effondrement général. Liljehök mourut dans les bras de Karl Gustav.

Après avoir déployé Borneval et remis de l'ordre dans les rangs, Torstensson et Wrangel tombèrent sur le flanc et l'arrière de l'infanterie impériale. L'Archiduc Léopold et Piccolomini menèrent leurs régiments dans un furieux combat d'arrière-garde qui ne permit que de précieuses fuites. Ayant perdu en outre tous ses canons et bagages, l'Empire eut environ 5000 morts et blessés et autant d'hommes capturés. Les Suédois eurent environ 3000 pertes. La fameuse phrase de Wedgwood, "Les Impériaux espéraient un nouveau Nördlingen, mais ils eurent à la place un autre Breitenfeld," résume tout.

Leopold et Piccolomini cessèrent tous deux de servir l'Autriche et l'armée (du moins ce qu'il en restait) changea de commandants. Cette défaite décisive fut suivie de la chute de Leipzig peu de temps après. Les Suédois auraient pu connaître la paix si les Danois n'avaient pas renouvelé leur conflit avec eux, obligeant Torstensson à aller sur un nouveau front et

ainsi perdre une bonne part de ce qu'il avait gagné. La victoire de Rocroi l'année suivante aurait pu mettre fin à la guerre, mais il aura fallu un autre affrontement Est-Ouest, Zusmarshausen-Lens en 1648, pour l'achever définitivement.

Heure de départ : 13h [1:00 PM]

Durée maximale : 12 tours (jusqu'à la fin du tour 4:40)

Ordres de départ historiques :

Impériaux :

Droite : Charge
Centre : Réception de Charge
Gauche et réserve : Préparation [Make Ready]

Suédois :

Centre et Droite : Charge
Gauche : Réception de Charge
Réserve : Préparation [Make Ready]

Règles spéciales : Tous les côtés d'hexagone de pente sont en pente douce au regard de la règle 10.9.3

Déploiement suédois

COMMANDANT D'ARMÉE : Fältm. Torstensson (-2)

Aile droite de cavalerie :

COMMANDANT D'AILE : GenMaj. Wittenberg (-1; commandait la 1^{ère} ligne)

REMPACANT : GenMaj. Stålhandske (-1; commandait la 2^{ème} ligne)

1^{ère} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	Fältm. Livregt	2 x 3-8	Cuir.		2434, 2435
Suède	Landgraf	2 x 3-7	Cuir.	Landgraf Johann von Hesse-Darmstadt	2432, 2433
Suède	Duwall	2 x 3-7	Cuir.	alias de Wahl	2330, 2331
Suède	Höking	2 x 3-7	Cuir.		2328, 2329
Suède	Kinsky	3-7	Cuir.		2327
Suède	Mousquets	5 x 1-4	LI	alias Commanded Muskets	Empilés avec l'une des unités ci-dessus

2^{nde} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	Dörfflinger	2 x 3-7	Cuir.		2233, 2234
Suède	Wittkopff	3-7	Cuir.		2232
Suède	Wrangel	2 x 3-7	Cuir.		2130, 2131
Suède	Polacker	3-7	Cuir.	Poles	2030

Aile centrale d'infanterie :

COMMANDANT D'AILE : GenMaj. Liljehök (0; commandait la 1^{ère} ligne)

(Liljehök est l'ancienne orthographe; l'orthographe moderne est Lilliehöök; tué au combat. Il fut une figure emblématique avec Mortaigne et Wrangel, étant les officiers les plus expérimentés qui menèrent les détachements.)

REMPACANTS : GenMaj. Mortaigne (-1; commandait la 2^{ème} ligne)

1^{ère} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	Wrangel	2 hex 10-8	HI Bde w/ Arty		1822-1823
Suède	Mortaigne	2 hex 10-8	HI Bde w/ Arty		1820-1821
Suède	Liljehök	2 hex 10-8	HI Bde w/ Arty		1818-1819
Suède	Banér	2 hex 10-8	HI Bde w/ Arty		1816-1817
Suède	Batteries de canons	4 x 12-24lb	Artillerie		Tout hexagone entre 1917 et 1922, inclus

2^{nde} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	Lillie	2 hex 8-8	HI Bde		1622-1623
Suède	Schlieben	2 hex 8-7	HI Bde		1620-1621
Suède	Pfuel	2 hex 8-7	HI Bde		1618-1619
Suède	Jeschwitzki	2 hex 7-7	HI Bde		1616-1617

Aile gauche d'infanterie :

COMMANDANT D'AILE : GenMaj. Erich Slange (0; commandait la 1^{ère} ligne; alias Schlange; KIA)

REEMPLACANT: GenMaj. Königsmark (-1; commandait la 2^{ème} ligne)

1^{ère} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	StÅlhandske	2 x 3-8	Cuir.	Finlandais - nyländare	1814, 1815
Suède	Wittenberg	2 x 3-8	Cuir.	Finlandais - åboländare	1813, 1812
Suède	Cratzenstein	4-6	Cuir.		1811
Suède	Douglas	3-8	Cuir.		1810
Suède	kurländare	3-8	Cuir.	Billinghausen	1809
Suède	Slange	3-6	Cuir.		1808
Suède	Pfuel	4-7	Cuir.		1707
Suède	Mitslaff	3-7	Cuir.	Les régiments de Pfuel et de Mitslaff ne se trouvent pas dans toutes les sources; Mankell les y met.	1607
Suède	Seckendorf	3-6	Cuir.		1506
Suède	Mousquets	5 x 1-4	Cuir.	Il n'y a pas de spécifications concernant cette Aile, mais il semble plausible qu'il y avait des Commanded Muskets dans l'une des deux Ailes d'un déploiement en ligne	Empilés avec l'une des unités ci-dessus

2^{nde} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	Tideman	4-7	Cuir.		1613
Suède	Liljehök	3-7	Cuir.		1614

Aile de réserve d'infanterie :

COMMANDANT D'AILE : Palsgreve Karl Gustav (-2)

REEMPLACANT : GenMaj. Lillie (-1)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	Maul	2 Hex 10-6	HI Bde		1421-1422
Suède	Plettenberg	2 Hex 10-6	HI Bde		1419-1420
Suède	Gamla Blåa	2 Hex 8-8	HI Bde w/ Arty		1417-1418
Suède	Composite	2 x 3-6	Cuir.		1219, 1220

Autre

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Suède	Dragons	2 x 2-6	LI		Empilé avec ou adjacent à toute unité de l'une des Ailes de cavalerie

Déploiement impérial

COMMANDANT D'ARMÉE : L'archiduc Léopold (0)

REEMPLACANT : FM. Piccolomini (-2)

Aile droite de cavalerie:

COMMANDANT D'AILE : GenFZM. H. Gonzaga (-1; commandait la 1^{ère} ligne)

REEMPLACANT: GenWM. Bruay (0; commandait la 2^{ème} ligne)

1^{ère} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
IMA	Croats	3 x A3-6	Arq.		2002, 2102, 2203
IMA	Jung-Piccolomini	3-7	Cuir.		2405
IMA	Sperreuter	4-6	Cuir.	Inclus Curonnada alias Lacorvo	2506
IMA	Montecuccoli	4-7	Cuir.		2507
IMA	Bruay	4-7	Cuir.	Billinghausen	2508
IMA	Alt-Piccolomini	2 x 3-7	Cuir.		2509, 2510
IMA	Misling	4-6	Cuir.	alias Misslikh	2511

2^{ème} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
IMA	Borneval	4-6	Cuir.	Inclus le régiment de Münster	2706
IMA	Nassau	4-7	Cuir.	alias Hanau	2707
IMA	Capaun	4-6	Cuir.	alias Kapaun	2708
IMA	Lüttich	4-6	Cuir.	Inclus le régiment de Ramsdorf	2709
IMA	Piccolomini Liebremente	4-7	Cuir.	Inclus le régiment de Spiegel	2710

Aile centrale d'infanterie :

COMMANDANT D'AILE : GenFZM. de Suys (0)

REEMPLACANTS : GenWM. Fernamond (-1) puis le GenWM. Enckevoort (-1)

Note : Les commandants de ligne listés ci-dessous ne sont là que par référence historique, et ne sont pas utilisés dans le jeu (à moins d'un remplacement pour de Suys).

Note : Les sources ne sont pas toutes d'accord sur la composition des lignes de régiments, mais elles s'accordent en général sur les régiments présents. Ici, nous nous sommes basé sur la carte de bataille de Mankell.

1^{ère} ligne

Commandée par le GenWM Webel et le GenWM C. (Camillo) Gonzaga

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
IMA	Wolckenstein / Ranfft	2 Hex 10-6	HI Bde w/ Arty	Ranfft était à la 2 nd e bataille de Breitenfeld	2512-2513
IMA	Gonzaga	2 Hex 10-7	HI Bde w/ Arty	GenWM C. (Camillo) Gonzaga	2514-2515
IMA	de Suys	2 Hex 10-6	HI Bde w/ Arty		2516-2517
IMA	Bourre / Zaradetsky	2 Hex 10-6	HI Bde w/ Arty	GenWM. Don Felix de Zuniga y Zaradetsky	2518-2519
IMA	Enckevoort	2 Hex 10-7	HI Bde		2520-2521

			w/ Arty		
IMA	Grana	2 Hex 10-7	HI Bde w/ Arty	Marquis de Caretto	2522-2523
IMA	Batteries de canons	2 x Dbl 4-8lb	Artillerie		Tout hexagone entre 2513 et 2522, ou entre 2414 et 2422, inclus
IMA	Batteries de canons	1 x Dbl 12-24lb	Artillerie		

2^{ème} ligne

Commandée par le GenWM. Enkevoort et le GenWM. Fernamond

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
IMA	Wachenheim	2 Hex 10-6	HI Bde		2713-2714
IMA	Fernamond	2 Hex 10-7	HI Bde		2715-2716
IMA	Lifregemente	2 Hex 10-7	HI Bde		2717-2718
IMA	Moncada	2 Hex 10-6	HI Bde		2719-2720
IMA	H. Franz Albert	2 Hex 10-6	HI Bde		2721-2722

3^{ème} ligne — Que de la cavalerie

Commandée par le GenWM. de Soys

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
IMA	Garde	4-8	Cuir.	Piccolomini et la garde de l'Archiduc Léopold	2919
IMA	Giesenburg	3-6	Cuir.		2920
IMA	Nicola	3-7	Cuir.	Inclus le régiment de Isenburg	3119
IMA	Desfours	4-7	Cuir.		3120

Aile gauche de cavalerie :

COMMANDANT D'AILE : GenFM. Borneval (0; commandait la 1^{ère} ligne)

REPLACANT : GenWM. PUNCHHEIM (0; commandait la 2^{ème} ligne) (alias Buchhain, Buchheimb, ou Buchhain)

Note : Les collines basses (2627, 2632, 2636) et le village de Kleinwiederitzsch cachèrent la progression de l'Aile droite suédoise à toute observation. Wittenberg et Torstensson tombèrent sur l'Aile gauche impériale avant que celle-ci soit entièrement déployée. Toutes les unités de cette Aile doivent historiquement commencer en Formation Eprouvée [Shaken]. Vous pouvez choisir de les faire commencer en Formation Normale pour mieux équilibrer la partie.

1^{ère} ligne

Commandée par le GenWM. de Soys

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
IMA	Alt-Heister	2 x 3-6	Cuir.		2824, 2924
IMA	Krafft	3-6	Cuir.		3025
IMA	Winz	4-7	Cuir.	Inclus le régiment de Vorhauer	3026
IMA	Gonzaga	2 x 3-7	Cuir.		3126, 3127
IMA	Madlo	4-6	Cuir.	Billinghausen	3228
IMA	Pompeji	3-7	Cuir.		3229
IMA	Hongrois	3 x A3-6	Arq.		3331, 3332, 3333

2^{ème} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Déploiement
Saxe	Schleinitz	3-6	Cuir.		3123
Saxe	Gall	4-6	Cuir.		3224
Saxe	Kracht	3-6	Cuir.		3225
Saxe	Warlowski	4-6	Cuir.		3325
Saxe	Kahlenberg	3-6	Cuir.		3326
Saxe	Gersdorff	3-6	Cuir.		3427

Option impériale :

Faites que la troisième ligne de l'Aile centrale (4 unités de cavalerie) devienne une Aile à part entière aux ordres du Fältm. Piccolomini (-2). Historiquement ces unités agirent en tant qu'arrière garde, mais parvinrent tout de même à perdre tous leurs canons et leur infanterie.

Conditions de victoire :

VP	Type de victoire
190+	Victoire décisive suédoise
150-189	Victoire marginale suédoise
120-149	Match nul
80-119	Victoire marginale impériale
≤ 79	Victoire décisive impériale



Jankau (Jankowitz ou encore Jankov)

6 mars (24 février) 1645

Sud-Est de Praha (Prague) en république tchèque (Bohème)

Piccolomini et l'Archiduc Léopold quittèrent l'Empire germanique après la défaite de la seconde bataille de Breitenfeld, et l'Empereur plaça Gallas au commandement. Profitant du sursis accordé par la guerre entre le Danemark et la Suède, Gallas gaspilla l'armée impériale dans une vaine campagne où Torstensson ayant battu les Danois, déjoua la malchanceuse armée impériale au prix d'une dure et longue marche de Torgau à Holstein.

Pendant que les négociations de paix traînaient à Münster et à Osnabrück, Torstensson, lassé d'attendre (ou plus certainement incapable de maintenir plus longtemps le campement de son armée sur l'Elbe), lança une campagne hivernale. L'armée suédoise était réduite à un peu plus de 16000 hommes. Allant au Sud à travers la Saxe, elle entra en Bohème à Práseknice le 25 janvier, menaçant directement le cœur du territoire des Habsbourg. L'Empereur Ferdinand III, qui était alors à Prague, rappela au service Melchior, le Comte Hatzfeld, pour commander l'armée.

Niveaux de victoire

	Points suédois en jeu	Pts imperiaux /saxon en jeu
Cavalerie :	290	380
Infanterie :	110	110
Artillerie :	60	70
Total:	460	560

Résultat historique : Victoire décisive suédoise avec une différence de 190 VP

PERTES : Suédois : 190; Impériaux - Saxons : 380

RESULTAT : 380 - 190 = 190

De plus, il fit appel aux Saxons et aux Bavarois pour l'aider à contrer la marche de Torstensson sur Prague.

L'armée impériale se rassembla entre le 21 et le 23 février. Cette armée alliée devait donc contenir la menace et empêcher les Suédois de dévaster le Sud de la Bohème, la Moravie et l'Autriche. L'objectif était de leur interdire la traversée de la rivière Vltava. Les Suédois déjouèrent Hatzfeld en quittant Kadan le 18 février, et en contournant Pilsen (Plzen) pour se rendre à Horazdovice. Hatzfeld ne chercha pas à engager les Suédois à cet endroit, pensant qu'ils étaient en train de retraiter. L'Empereur continuait de chercher l'engagement. Les Suédois remontèrent la rivière Otava, puis la traversèrent le 2 mars afin de rejoindre la garnison suédoise d'Olomouc, une possession datant de la campagne de 1642. Hatzfeld devina l'intention de Torstensson, traversa la Vltava à Podolí, et les deux armées se rencontrèrent au petit village de Jankau (Jankov), à environ 35 miles au Sud-Est de Prague.

Hatzfeld occupa une colline de terrasses connue sous le nom d'Habrovka. Le Col. Sporck du contingent bavarois prévint que les Suédois approchaient et qu'ils occupaient l'autre crête, Chrastak. Hatzfeld déploya l'armée avec Götz et la cavalerie impériale sur la gauche. De Suys était au centre avec les infanteries impériale et bavaroise. Sur la droite était la cavalerie bavaroise sous les ordres de De Werth. Torstensson, malgré son mauvais état de santé, parfois à cheval, parfois dans une civière, remua son armée et la prépara pour la bataille. Il maintint l'armée en mouvement toute la nuit, surtout l'artillerie, pour provoquer la confusion chez l'ennemi. Plusieurs fois les manœuvres faisaient entendre la "Buttasella" (Les bottes et les selles!).

Torstensson avait remarqué à sa droite un morceau de terrain dominant, couronné par une chapelle de montagne, qui lui parut être un terrain avantageux. Tôt le matin du 6, l'Aile droite suédoise s'empara de la chapelle sans rencontrer d'opposition et y plaça son artillerie.

Götz réalisa qu'il ne pourrait occuper les hauteurs et lança immédiatement l'attaque. Empêtré dans un terrain marécageux et dans les bosquets, l'assaut de Götz échoua, la totalité de son Aile fut perdue, et il fut tué. L'armée impériale fit alors mouvement à l'Est formant une nouvelle ligne ancrée dans le village de Jankau sur une colline située en face de celle d'Habrovka. Les Suédois se positionnèrent sur l'Habrovka et y formèrent une ligne face aux impériaux.

Alors que les Suédois commençaient à se former pour attaquer la colline, les cavaleries saxonne et bavaroise attaquèrent et faillirent refluer. Certains réussirent à traverser les lignes et ravagèrent le camp suédois, capturèrent la femme de Torstensson et la ramenèrent dans la tente de Hatzfeld. L'action des cavaleries terminée, les Suédois formèrent leurs rangs d'infanterie et partirent à l'assaut de la colline. L'infanterie impériale-bavaroise fut écrasée et Hatzfeld capturé. Apprenant ceci, l'Empereur fuit à Prague prenant peur pour sa sécurité. Torstensson captura également le Général Mercy et quelques 2000 hommes, plus de 100 bannières, ainsi que l'ensemble des canons et des bagages. Environ 4000 impériaux et 2000 Suédois furent tués.

Sans armée à lui opposer, Torstensson fit campagne en Moravie et en basse Autriche, mais il n'avait pas de forces suffisantes pour prendre Vienne ou Brno. Jankau, couplé à l'action des Français, contribua à

convaincre la Bavière et la Saxe à chercher la paix, affaiblissant du même coup l'aptitude de l'Empereur à négocier. Les Habsbourg avaient de gros moyens mais Jankau épuisa leurs ressources, contribuant à mettre un terme à cette guerre brutale. La victoire permit également à Torstensson de revenir chez lui avec les faveurs et de soigner sa mauvaise santé, mettant ainsi fin au commandement du dernier des élèves de Gustave Adolf. Mercy fut rançonné pour pouvoir revenir en Bavière et fut tué à Allerheim en août aux mains des généraux français d'Enghien et Turenne.

Règles spéciales pour tous les scénarios :

1. Le sol était gelé ce qui facilita énormément le déplacement des canons. De ce fait, les canons attelés peuvent bouger de 4 points de mouvement au lieu de 2.
2. Tous les côtés d'hexagone de pente sont raides au regard de la règle 10.9.3.
3. Si un hexagone contient un morceau d'étang [Pond], il est considéré comme un hexagone d'étang. De ce fait, les hexagones 2522 et 2523 sont des hexagones d'étang.
4. Notez que tous les ruisseaux coulent au milieu des hexagones. Utilisez la ligne Stream sous la section Terrain d'hexagone du Tableau des Effets de Terrain de cette bataille.

Déploiement suédois

COMMANDANT D'ARMÉE : Fälm. L. Torstensson (-2)

Aile droite de cavalerie :

COMMANDANT D'AILE : GenMaj. Wittenberg (-1, commandait la 1^{ère} ligne)

REEMPLACANT : GenMaj. Goldstein (-1, commandait la 2nde ligne)

1^{ère} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
Suède	Fälm Livreg	2 x 3-8	Cuir.		5213, 5113	2600, 2601
Suède	Wittenberg	3-8	Cuir.		5014	2602
Suède	livländare	3-8	Cuir.	Commandé par Öfv Reinhold Jordan	4914	2603
Suède	kurländare	3-8	Cuir.	Commandé par Pfalzgraf Karl Gustav	4815	2604
Suède	Markgraf	3-7	Cuir.		4715	2605
Suède	Raabe	3-7	Cuir.		4616	2606
Suède	Witzleben	4-7	Cuir.		4516	2607
Suède	Mousquets	6 x 1-4	LI	alias Commanded Muskets	Empilés avec toute unité ci-dessus	

2^{ème} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
Suède	Dörfflinger	3-7	Cuir.		5016	2804
Suède	Goldstein	3-8	Cuir.		4916	2805
Suède	Lillie	4-7	Cuir.	Inclus le régiment de Galbrecht	4817	2806

Suède	Rochow	4-6	Cuir.		4717	2807
Suède	Wittkopff	3-7	Cuir.		4618	2808

Aile centrale d'infanterie :

COMMANDANT D'AILE : GenMaj. Mortaigne (-1)

1^{ère} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
Suède	Svenska	1 Hex 5-8	HI Bde w/ Arty	Västgötar (Suédois) - Björneborgare (Finlandais)	5218	2608
Suède	Gamla Blåa	2 Hex 8-8	HI Bde w/ Arty		5118-5019	2609-2610
Suède	Wrangel	2 Hex 8-8	HI Bde w/ Arty	et Linde	4919-4820	2611-2612
Suède	Mortaigne	1 Hex 7-8	HI Bde w/ Arty		4720	2613
Suède	Paikull - Seestedt	2 Hex 10-7	HI Bde w/ Arty		4621-4521	2614-2615
Suède	Wolckmar	1 Hex 7-7	HI Bde w/ Arty		4422	2616
Suède	Lillie	2 Hex 8-8	HI Bde	et Koppy	5021-4921	2810-2811
Suède	Lewenhaupt	2 Hex 10-6	HI Bde	et Jordan	4822-4722	2812-2813

Artillerie

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
Suède	Batteries d'artillerie	4 x 12-24lb	Artillerie		4918, 4819, 4719, 4620 attelés	2811, 2813, 2815, 2817

Aile gauche de cavalerie :

COMMANDANT D'AILE : GenMaj. Douglas (-1)

1^{ère} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
Suède	Tideman	4-7	Cuir.		5024	2814
Suède	d'Avaugours	3-7	Cuir.		4924	2815
Suède	Douglas	3-8	Cuir.		4825	2816
Suède	Horn	3-8	Cuir.		4725	2817
Suède	Hammerstein	3-7	Cuir.		4626	2818
Suède	Landgraf	2 x 3-7	Cuir.	Landgraf Johann von Hesse - Darmstadt. Voir la note ci-dessous.	4526, 4427	2819, 2820
Suède	Mousquets	5 x 1-4	LI	alias Commanded Muskets		Empilés avec les unités ci-dessus

Note historique : Il y avait deux Landgraf, un avec Hesse-Darmstadt et un avec Hesse-Cassel, et les deux s'opposèrent pendant la guerre de 30 ans. L'alliance de Hesse-Darmstadt avec les Suédois laissa Hesse-Cassel neutre. Hesse-Cassel rejoignit les Français en 1645 quand la Landgravine Amélie vint prêter assistance à son neveu, le Vicomte de Turenne, après le revers qu'il subit à Mergentheim en 1645.

2^{ème} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
Suède	Reichart	4-6	Cuir.		5125	3014
Suède	Dannenberg	3-6	Cuir.		5026	3015
Suède	Riesengrün	4-6	Cuir.	Inclus le régiment de Buttler "Dreisbuttler"	4926	3016
Suède	Reuschel	3-6	Cuir.		4827	3017
Suède	Pentz	3-6	Cuir.		4727	3018
Suède	Müller	4-6	Cuir.		4628	3019

Autre

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scénarios 1 et 2
Suède	Dragons	2 x 2-6	LI		Sempilés avec ou adjacents à toute unité de l'une des Ailes de cavalerie

Déploiement impérial

COMMANDANT D'ARMÉE : Gen. Hatzfeld (-1)

Aile gauche d'infanterie/cavalerie:

COMMANDANT D'AILE : FM. v Götz (0; commandait la 1^{ère} ligne)

REEMPLACANT: GenWM. Bruay (0; commandait la 2^{ème} ligne)

1^{ère} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
IMA	Pompeji	3-7	Cuir.		3106	1918
IMA	Alt-Piccolomini	2 x 3-7	Cuir.		3206, 3305	1920, 1919
IMA	Jung-Piccolomini	2 x 3-7	Cuir.		3405, 3504	2121, 1921
IMA	Hennet	4-6	Cuir.		3604	2120
IMA	Sforza	2 x 3-6	Cuir.		3703, 3803	2118, 2119
IMA	Fernamond	2 Hex 10-7	HI Bde	Voir la note ci-dessous.	2904-3004	Non utilisés

Note concernant Fernamond : Bien que faisant techniquement partie du centre, cette brigade fut détachée pour assister l'attaque de Götz. Il attaqua par le défilé espérant provoquer la surprise en surgissant sur le flanc des Suédois déjà engagés au Sud de Zwistow. L'infanterie suédoise les arrêta alors qu'ils sortaient du défilé vers les hexagones 3811-3812. Rappelez vous, parce que Fernamond est rattaché à son Aile au scénario 1, celle-ci est considérée pour ce scénario comme une Aile d'infanterie, et non pas de cavalerie..

2^{ème} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
IMA	Salm	4-6	Cuir.		3204	1720
IMA	Gonzaga	2 x 3-7	Cuir.		3303, 3403	1718, 1719
IMA	Bruay	4-7	Cuir.		3502	1717
IMA	Tapp	4-6	Cuir.	Inclus 1 escadron du régiment de Pompeji	3602	1716

Aile centrale d'infanterie :

WING COMMANDER : GenFZM. de Suys (0)

REEMPLACANT : GenWM. Don Felix de Zuniga y Zaradetzky (0)

(Notez que la structure de commandement du centre était très compliquée car les forces de trois armées différentes y étaient postées. Don Felix avait un grade moins élevé que le Bavaois Ruischenberg, mais le nombre lui donna un plus grand rôle au sein des officiers impériaux)

1^{ère} ligne

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
CL	Holtz	1 Hex 5-7	HI Bde		2208	2117
CL	Ruischenberg	1 Hex 5-7	HI Bde		2307	2116
CL	Mercy	1 Hex 5-8	HI Bde		2407	2115
IMA	Colloredo	2 Hex 10-7	HI Bde w/Arty		2506-2606	2113-2114
IMA	Enckevoort	2 Hex 10-7	HI Bde w/Arty		2705-2805	2111-2112
IMA	Batteries d'artillerie	2 x 4-8lb	Artillerie		2507, 2706 Peuvent commencer attelés	2114, 2115

Note : Beaucoup de sources recensent 7 régiments d'infanterie bavarois : Mercy, Ruischenberg, Gold, Holtz, Winterscheid, Fugger et Gil de Haes. Les archives bavaroises ne citent que 6 régiments, ceux qui sont précités moins Gil de Haes, qui emmena à peine plus de 500 hommes par bataillon. Le 2 janvier 1645, Mercy stipulait les troupes suivantes comme servant en Bohême : Infanterie : Mercy, 251 hommes; Holtz, 308; Fugger, 231; Rauschenberg, 223; Winterscheidt, 232; Gold, 321; pour un total de 1566 fantassins issus de 6 régiments. Normalement, Ruischenberg les commande. Apparemment, ils subirent de sévères coups à Jankau. Seuls 500 d'entre eux parvinrent à temps à Mergentheim en May.

Réserve - Que de la cavalerie saxonne — Commandée par l'Oberst Kahlenberg (ce n'est pas une Aile séparée)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
Saxe	Hanau	3-6	Cuir.		2206	1911
Saxe	Kahlenberg	3-6	Cuir.		2305	1912
Saxe	Schleinitz	3-6	Cuir.		2405	1913
Saxe	Rucker	3-6	Cuir.		2504	1914
Saxe	Gersdorff	3-6	Cuir.		2604	1915

Aile droite de cavalerie :

COMMANDANT D'AILE : Gen. de Werth (-2)

REMPACANTS : FMLt. v Mercy (-2)

1^{ère} ligne (Bavarois)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
CL	Sporck	A3-7	Arq.	La moitié des 250 hommes du régiment de Sporck fut détruite et l'Obr. Sporck capturé; 1 escadron d'arquebusiers	1409	2109
CL	de Werth	3 x A3-8	Arq.	Les 920 hommes du très grand régiment de De Werth, avec d'autres détachements non présents; 3 escadrons d'arquebusiers	1508, 1608, 1707	2108, 2107, 2106
CL	Gayling	4-7	Cuir.	372; 2 escadrons de cuirassiers	1807	2105
CL	Fleckenstein	4-7	Cuir.	365; 2 escadrons de cuirassiers	1906	2104
CL	Alt-Kolb	3-7	Cuir.	Alt-Kolb 196; 1 escadron de cuirassiers; et Koselcky 100; 1 escadron d'arquebusiers	2006	2103
CL	Lapierre	4-7	Cuir.	alias La Pierre 374; 2 escadron de cuirassiers	2105	2102

Note : La cavalerie bavaroise présente ici combatta à nouveau lors de deux engagements majeurs en 1645 : Mergentheim et Allerheim. Elle s'était battue à Freiburg l'année précédente. Les nombres ci-dessus proviennent d'un rassemblement datant de fin janvier. Plusieurs sources situent Geleen avec le contingent bavarois, mais cela est le résultat d'une confusion entre les noms Gayling et Geleen. Geleen n'entrera pas au service des Bavarois une nouvelle année. Pendant la bataille de Jankau, Geleen était au service des Impériaux comme GenFZM à Westphalia et avait également un régiment d'infanterie.

1^{ère} ligne de réserve (Impériaux)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
IMA	Trauditsch	4-6	Cuir.		1904	1902
IMA	Pompeji	3-7	Cuir.		2004	1903

2^{nde} ligne (Impériaux)

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scén. 1	Scén. 2
IMA	Hatzfeld	4-7	Cuir.		1604	1705
IMA	Beck	4-6	Cuir.		1703	1704
IMA	Waldeck	4-6	Cuir.		1803	1703
IMA	Nassau	4-7	Cuir.		1902	1702

Autre

Armée	Unité	Potentiels	Type	Notes historiques	Scénarios 1 et 2
CL	Dragons	2 x 2-6	LI	Encore appelé le régiment de Wolff, bien que Wolff avait été tué. Désormais sous le commandement de Creutz, le régiment portera rapidement le nom de son nouveau commandant.	Empilés avec ou adjacents à toute unité de l'Aile droite
IMA	Dragons	2 x 2-6	LI		Empilés avec ou adjacents à toute unité de l'Aile gauche

Scénario 1: Bataille pour la Chapelle

Heure de départ : 8h [8:00 AM]

Durée maximale : 15 tours (jusqu'à la fin du tour 12:40)

Ordres de départ historiques :

Suédois : Préparation [Make Ready]

Impériaux : Préparation [Make Ready]

Conditions de victoire :

VP Type de victoire

80+ Victoire décisive suédoise

60-79 Victoire marginale suédoise

50-59 Match nul

30-49 Victoire marginale impériale

≤ 29 Victoire décisive impériale

Victoire subite : Les impériaux remportent la victoire et le scénario se termine automatiquement si, à la fin d'un tour, les Impériaux ont une unité d'infanterie lourde ou de cavalerie qui occupe la chapelle de montagne (hexagone 4320).

Résultat historique : L'Aile gauche impériale attaqua à travers Zwistow puis par le défilé 4007 à 3812. Les deux attaques furent repoussées avec de lourdes pertes.

Niveaux de victoire

	Points suédois en jeu	Pts impériaux /saxon en jeu
Cavalerie :	280	310
Infanterie :	75	60
Artillerie :	60	20
Total:	415	390

Résultat historique : Victoire marginale suédoise avec une différence de 60 VP

PERTES : Suédois : 40; Impériaux - Saxons : 100

RESULTAT : 100 - 40 = 60

Note : Au matin, la victoire était claire, mais marginale car ils n'avaient pas détruit l'armée

impériale et avaient essentiellement agité de manière défensive.

Scénario 2 : Assaut de l'après midi

Heure de départ : 15h [3:00 PM]

Durée maximale : 12 tours (jusqu'à la fin du tour 6:40)

Ordres de départ historiques :

Ailes impériales : Préparation [Make Ready]

Ailes suédoises : Préparation [Make Ready]

Les déploiements pour ce scénario se trouvent dans les tableaux ci dessus. Appliquez en outre les modifications suivantes :

Modifications au déploiement suédois

- Otez 12 Points de potentiel de combat à des unités qui ne soient pas des Dragons (au joueur de choisir les unités auxquelles seront prélevées les pertes, et combien de chaque). Déployez les unités selon les instructions puis enlevez les points et ajustez les lignes pour boucher les trous laissés par les éventuelles unités ainsi supprimées.
- Positionnez 10 chariots [Wagons] dans les hexagones 3109, 3209, 3308, 3408, 3507, 3607, 3706, 3806, 3905, et 3906.

Modifications au déploiement impérial

- Le FM. Götz s'est fait tuer dans les affrontements de la matinée. Le GenWM. Bruay est désormais le commandant de ce qui est décrit comme l'"Aile gauche de cavalerie" (voir ci-dessous).
- Les Ailes de cavalerie changèrent de côté pendant la journée. Cela était dû aux pertes subies par l'Aile gauche au matin, et à la volonté de donner à la cavalerie de De Werth, qui était fraîche et complète, plus de place pour manœuvrer. Ainsi, l'ancienne Aile gauche de cavalerie, maintenant sous le commandement du GenWM. Bruay, se déploie sur la droite impériale.
- Enlevez l'unité d'infanterie de Fernamond.
- Enlevez 20 Points de potentiel de combat à des unités de l'Aile gauche qui ne soient pas des Dragons

(au joueur de choisir les unités auxquelles seront prélevées les pertes, et combien de chaque). Déployez les unités selon les instructions puis enlevez les points et ajustez les lignes pour boucher les trous laissés par les éventuelles unités ainsi supprimées.

Conditions de victoire :

VP	Type de victoire
100+	Victoire décisive suédoise
60–99	Victoire marginale suédoise
40–59	Match nul
10–39	Victoire marginale impériale
≤ 9	Victoire décisive impériale

Niveaux de victoire

	Points suédois en jeu	Pts imperiaux /saxon en jeu
Cavalerie :	280	310
Infanterie :	75	60
Artillerie :	60	20
Total:	415	390

Résultat historique : Victoire décisive suédoise avec une différence de 110 VP

PERTES : Suédois : 120; Impériaux - Saxons : 230
RESULTAT : 230 – 120 = 110

Scénario 3: La bataille complète

Heure de départ : 8h [8:00 AM]

Durée maximale : 33 tours (jusqu'à la fin du tour 6:40)

Ordres de départ historiques :

Suédois : Préparation [Make Ready]
Impériaux : Préparation [Make Ready]

Déploiement suédois :

Le même qu'au scénario 1

Déploiement impérial :

Le même qu'au scénario 1

Règles spéciales :

1. La bataille débute tôt le matin et dure toute la journée. Si aucune unité n'est adjacente et si aucune Aile n'a d'ordre de Charge, alors chaque 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 passent en Moral Normal et en Formation Normale ou en Ordre Eparsé [Open Order], et la cavalerie peut recharger ses pistolets. Les effets de

Seuil de Pertes ne sont pas changés.

2. Le joueur Suédois a 10 unités de chariots qui commencent hors carte, et qu'il ne peut déplacer que dans ce scénario. Le joueur Suédois doit les faire entrer sur la carte au tour 3 (au tour 8:40) n'importe où le long du bord Sud, et doit ensuite essayer de les garder sous le commandement de l'Aile centrale.

Conditions de victoire :

VP	Type de victoire
130+	Victoire décisive suédoise
100–129	Victoire marginale suédoise
80–99	Match nul
60–89	Victoire marginale impériale
≤ 59	Victoire décisive impériale

Niveaux de victoire

	Points suédois en jeu	Pts imperiaux /saxon en jeu
Cavalerie :	280	310
Infanterie :	75	60
Artillerie :	60	20
Total:	415	390

Résultat historique : Victoire décisive suédoise avec une différence de 140 VP

PERTES : Suédois : 160; Impériaux - Saxons : 300
RESULTAT : 300 – 160 = 140

Le Lion du Nord (mise à jour)

En 1992, GMT Games publiait *Lion of the North* (LotN), un jeu inclus de la série Great Battles of History qui traitait de la (première) bataille de Breitenfeld et celle de Lützen, conçu par Richard Berg et Mark Herman. L'échelle de LotN est identique à celle qui est utilisée dans MPBS [NdT : Muskets & Pikes Battle Series], donc avec quelques modifications les propriétaire de ce jeu peuvent jouer ces deux batailles avec les règles de la série MPBS. Cette section décrit ces modifications. Si vous ne possédez pas *Lion of the North*, vous pouvez ignorer tout ce chapitre.

Les Pions

Effectuez les modifications suivantes sur les pions de LotN.

Types d'unité :

LotN	MPBS	LotN	MPBS
HI	Inf. lourde	CR	Cuirassiers
TE	Inf. lourde	DG	Non utilisés
LI	Inf. légère	DR	Dragons

HC	Cuirassiers	Heavy Arty	12 lb
LC	Arquebusiers	Field Arty	4-8 lb
LCrt	Arquebusiers	Regiment Arty	Non utilisés

Valeurs des unités :

1. Ignorez l'arme (couleur)/potentiel de Tir et le cercle.

2. Utilisez le TQ de LotN comme facteur de Moral MPBS, avec les exceptions suivantes :

- Considérez que les trois unités de cuirassiers suédois qui ont un TQ de 9 ont un facteur de Moral de 8.
- Considérez toute unité non saxonne d'infanterie lourde, de cuirassiers ou d'arquebusiers qui a un TQ de 5 ou moins comme ayant un facteur de Moral de 6 (ce sont cinq HI impériales, deux LC impériales, et un CR impérial).

3. Combinez tous les potentiels d'une unité de LotN en un seul nombre que vous utiliserez comme potentiel de combat MPBS.

4. Utilisez les facteurs de mouvement basés sur le type d'unité.

5. Concernant les unités d'artillerie, ignorez les portées imprimées et utilisez les portées de Tir Tendu [Grazing Range] et les portées maximales des unités comparables (4-8 lb: 4-14; 12 lb: 6-17).

6. Considérez que le dos des pions LotN qui ne sont pas de l'artillerie représente une Formation Eprouvée, possède les mêmes valeurs qui sont imprimées au recto; ce qui veut dire qu'au dos de chaque pion vous devez ajouter 1 au TQ LotN et diviser par deux le potentiel de mouvement MPBS correspondant.

7. Traitez le dos des pions d'artillerie LotN comme Fired. Ignorez le terme "Captured" et les autres valeurs.

8. Toutes les unités suédoises d'infanterie lourde sont considérées comme contenant de l'artillerie régimentaire.

Leaders :

1. Les leaders ont un potentiel de mouvement de 8 comme dans MPBS (exception : consultez la règle spéciale concernant Wallenstein à Lützen, plus bas).

2. Ignorez toutes les informations imprimées sur les leaders sauf sa nationalité et son nom. Considérez que tous les leaders ont un potentiel de commandement de 0 excepté ceux qui suivent :

Leader	Potentiel
Gustavus	-2
Stålhandske	-1
H. Bernard (Weimar)	-2
Knyphausen	-1

Anhalt	-1
Piccolomini	-2
Pappenheim	-1
Wallenstein	0/-2*
Tilly	-2
Banér	-2
Horn	-2

* = voir la règle spéciale concernant Wallenstein à Lützen, plus bas

Note : Les pions de tous les leaders qui ont un nouveau potentiel différent de 0 sont inclus dans les planches de pions de SFO.

Tableaux

Utilisez toujours les tableaux MPBS dans tous les cas en prenant en compte les points suivants.

Table des Effets du Terrain : Utilisez la table MPBS des Effets du Terrain. Les éléments de terrain qui n'apparaissent que sur les cartes du Lion du Nord ont été rajoutés dans cette table en italique. Traitez un côté d'hexagone de cours d'eau peu profond [Shallow Stream] de LotN comme un côté d'hexagone de ruisseau [Stream] MPBS. Les pentes de toutes les cartes sont considérées comme douces au regard de la règle 10.9.3.

Table de Tir de l'infanterie légère et de la cavalerie [Light Infantry and Cavalry Fire Table] :

Ajoutez en bas de la colonne "Firer is or has" :
+1 aux LI suédoises à Lützen

Ajoutez un note à la fin : Si une LI suédoise à Lützen obtient un résultat de 9 ou plus, traitez le résultat comme étant 1 perte + 1 hit de formation.

Règles spéciales

Pour toutes les batailles :

Brouillard, crépuscule, obscurité

Comme dans LotN, les effets du brouillard et du crépuscule sont identiques. De manière similaire, les effets d'un brouillard épais et de l'obscurité sont les mêmes.

Effets du brouillard :

1. Toute unité qui se déplace de plus de la moitié de son potentiel de mouvement subit un hit de formation.

2. Quand vous chercher le modificateur de portée sur la table de Portée d'Artillerie, doublez la distance de tir actuelle. Par exemple, si une unité d'artillerie tire à une portée de 5 hexagones, utilisez la ligne "10 hexagones" pour obtenir le modificateur.

Effets du brouillard épais :

1. Toute unité qui se déplace subit un hit de formation. Divisez par deux le potentiel de mouvement des leaders.

2. Les unités d'artillerie ne peuvent faire feu que contre des cibles adjacentes, considérez alors qu'elles tirent à une portée de deux hexagones sur la table de Portée d'Artillerie.

Leaders :

1. Tous les commandants d'Aile doivent commencer le scénario empilés avec une unité de son Aile.

2. Les leaders peuvent commencer avec l'ordre que le joueur désire (pour des considérations historiques, les Saxons à Breitenfeld devraient débiter avec un ordre de Réception de Charge).

Points de victoire :

Utilisez la liste des points de victoire présente au début du livret de jeu de SFO.

Breitenfeld :

1. Utilisez les hexagones de déploiement indiqués dans le livret de scénarios de LotN, sauf que pour la version MPBS de la bataille ne déployez aucune unité d'artillerie régimentaire.

2. Comme dans LotN, la partie commence à 14:00, et se termine à la fin du tour 19:00. Utilisez les tours d'une demi-heure de LotN.

3. Les unités d'infanterie lourde d'un seul hexagone (ceux qui portent la désignation TE dans LotN) ne peuvent pas tirer par Salve.

Suédois/Saxons :

1. Les Suédois ont 3 Ailes, constituées de et commandées par :

- Aile gauche : Inclue toutes les unités situées sur ou à l'Est de W2610. L'Aile est commandée par Horn (séparez les deux unités de cavalerie qui sont en 2610 dès que possible).

- Aile droite : Inclue toutes les unités situées sur ou à l'Ouest de W2623. L'Aile est commandée par Baner.

- Les Dragons qui gardent les chariots de bagages ne font partie d'aucune ligne, et devaient initialement rester là et se défendre. Seul Gustavus en tant que AC peut les Rallier ou les Reformer.

- Centre : Inclue toutes les autres unités. L'Aile est commandée par Teuffel (Hepburne est son remplaçant).

2. Les Saxons ont 3 Ailes, constituées de et commandées par :

- Aile gauche : Inclue toutes les unités de cavalerie sur ou à l'Est de E2536. L'Aile est commandée par Bindauf.

- Aile droite : Inclue toutes les unités de cavalerie sur ou à l'Ouest de E2442. L'Aile est commandée par von Arnim.

- Aile centrale : Inclue toutes les autres unités (y compris les unités d'artillerie qui sont devant les Ailes de cavalerie). L'Aile est commandée par Johann Georg.

3. Torstensson : Ajoutez 1 au jet de dé de Tir d'Artillerie pour toute unité d'artillerie suédoise empilée avec ou adjacente à Torstensson.

4. Les unités suédoises et saxonnes retraitent en direction du Nord.

5. Parce que les chariots impériaux ne sont pas sur la carte, le joueur suédois reçoit les points de capture de chariot pour chaque unité de cavalerie suédoise qui poursuit hors carte, jusqu'à un maximum de 4.

6. Alors que Gustavus est l'AC des Suédois, les Saxons n'en ont pas. Si un WC saxon est activé, il n'y a pas d'activation d'AC lors de cette phase. Gustavus ne peut affecter que les unités suédoises.

Règles spéciales pour les Saxons :

1. Problèmes de commandement saxon : Les unités saxonnes peuvent tracer leur ligne de commandement d'unité en unité comme dans la règle 5.4.2 de MPBS uniquement si celles-ci sont adjacentes entre elles. Toute unité qui n'est pas adjacente à une unité commandée de son Aile et qui se trouve hors de portée de commandement de son WC est considérée Non Commandée.

2. Ralliement : Les leaders saxons ne peuvent jamais Rallier les unités saxonnes "gratuitement" — elles doivent toujours réussir un test de Tentative de Ralliement, même si elles sont empilées avec un leader. De plus, même quand son WC a un ordre de Ralliement, une unité saxonne ne peut tenter un Ralliement que si elle est empilée ou adjacente à un leader.

Impériaux :

1. Les Impériaux ont 4 ailes, constituées de et commandées par :

- Gauche : Inclue toutes les unités de cavalerie sur ou à l'Ouest de W3619 et la TE d'Holstein (voir la règle plus bas). L'Aile est commandée par Pappenheim.

- Droite : Inclue toutes les unités de cavalerie sur ou à l'Est de E3740 et la TE de Wangler (voir la règle plus bas). L'Aile est commandée par Fürstenberg.

- Aile centrale de cavalerie : Inclue toutes les unités de cavalerie situées entre W3904 et W3910. L'Aile est commandée par Colloredo (Wahl est son

remplaçant).

- Aile centrale d'infanterie : Inclue toutes les autres unités d'infanterie et d'artillerie. L'Aile est commandée par Tilly (Sachsen-Altenburg est son remplaçant). Pendant les 2 premiers tours, l'artillerie de droite est considérée Commandée si elle se trouve jusqu'à 3 hexagones d'une autre unité de son Aile.

2. Les Impériaux n'ont pas d'AC (bien que Tilly fut nommé AC, il prit le commandement direct du Centre et fut incapable d'assurer le commandement global. De plus, parce que l'armée combinée de la Ligue Impériale que Tilly commandait ne fut pas rassemblée pendant longtemps, il y eut des dissensions dans les relations de commandement qui les handicapèrent pendant la bataille).

3. L'infanterie lourde (TE) de Wangler commence dans l'Aile de Fürstenburg. L'infanterie lourde (TE) de Holstein commence dans l'Aile de Pappenheim. Dans n'importe quel tour, ces leaders peuvent décider de laisser l'infanterie lourde en arrière afin d'avoir des Ailes composées uniquement de cavalerie. Une fois séparées, les unités d'infanterie n'ont plus de commandant, et ne peuvent plus effectuer d'action à moins que l'AC n'effectue cette action.

4. Les unités impériales retraitent en direction du Sud.

Lützen :

1. Bermes/Fossés/Routes encaissées : Traitez les côtés d'hexagones de berme comme des haies en ce qui concerne les unités qui les traversent ou qui tirent à travers. Exception : Les unités d'artillerie peuvent voir à travers les bermes, la route, et toute unité sur la route, et tirer sur les unités qui ne sont pas sur la route sans aucune pénalité.

2. Utilisez les hexagones de déploiement indiqués dans le livret de scénarios de LotN.

3. Exception : Ne déployez pas les unités d'artillerie régimentaire. A la place, effectuez les modifications suivantes sur chaque unité de LI suédoise de cette bataille :

- Leur potentiel de mouvement est de 4,
- Sur la table de Tir de l'infanterie légère et de la cavalerie [Light Infantry and Cavalry Fire Table], elles ont un modificateur de +1 au jet de dé, et
- Un résultat de 9 ou plus sur cette table cause un hit de formation à l'unité cible (en plus de la perte).

4. Comme dans LotN, la partie commence à 10:00, et se termine à la fin du tour 17:00. Utilisez les tours d'une demi-heure de LotN.

5. Aucune unité ne peut entrer dans un quelconque hexagone de Lützen. De plus, traitez tous les

hexagones qui sont compris entre ceux de Lützen et le bord Ouest de la carte comme étant dans un brouillard épais pendant toute la partie.

Suédois :

1. Les suédois ont 4 Ailes, constituées de et commandées par :

- Aile gauche : Inclue toutes les unités situées sur ou à l'Ouest de 3326 & 3726. L'Aile est commandée par von Weimar (von Anhalt est son remplaçant).

- Aile droite : Inclue toutes les unités situées sur ou à l'Est de 3317 & 3717. L'Aile est commandée par Stalhandske (Bulach est son remplaçant).

- Aile centrale : Inclue toute infanterie située entre 3318 et 3325 ainsi que Henderson et toute l'artillerie. L'Aile est commandée par Brahe.

- Aile de réserve : Inclue toute infanterie située entre 3718 et 3725 ainsi que Ohm. L'Aile est commandée par Knijphausen.

2. Gustavus est l'AC.

3. Les unités suédoises retraitent en direction du Sud.

4. Selon les notes C et D du scénario de Lützen, placez 3 pertes sur le HI Gula, et 1 perte sur le HC Ostergotland.

Impériaux :

1. Les impériaux ont 4 Ailes, constituées de et commandées par :

- Aile gauche : Inclue toute unité qui fait partie de la ligne qui contourne 2118 vers l'Est. L'Aile est commandée par Piccolomini (Holck est son remplaçant).

- Aile droite : Inclue toutes les unités situées entre 2132 et 2138. L'Aile est commandée par Colledero.

- Aile centrale : Inclue toutes les autres unités, y compris toute l'artillerie et tous les Commanded Muskets situés le long de la route et dans le jardin à l'extérieur de Lützen. L'Aile est commandée par Waldstein.

- Aile de Pappenheim : Cette Aile inclue toutes les unités listées dans le scénario de Lützen comme faisant partie du groupe A. L'Aile est commandée par Pappenheim. Consultez plus bas les notes supplémentaires concernant cette Aile.

2. Wallenstein est l'AC.

3. Les unités impériales retraitent en direction du Nord.

4. Selon la note C du scénario de Lützen, déployez Loyers et Drost au début, et faites venir en renfort les deux unités de Hartzfield avec les renforts du groupe B.

5. Selon la note H du scénario de Lützen, placez 2 pertes sur l'une des unités Isolano.

6. Aux joueurs de décider si ils déploient ou non les Commanded Muskets cités dans la note K du scénario de Lützen, et si ils autorisent ou non l'artillerie impériale à bouger comme indiqué dans la note F.

7. Renforts : Consultez le scénario de Lützen pour savoir à quels groupes appartiennent les unités.

8. Groupe A: Utilisez l'heure d'arrivée historique de 12:00. Les unités peuvent arriver par deux hexagones adjacents situés n'importe où sur le bord Nord de la carte. Notez que les Dragons de ce groupe arrivent à pied (utilisez les marqueurs DR)

9. Groupe B: Utilisez l'heure d'arrivée historique de 17:00 et l'hexagone d'entrée 1035. Les deux unités d'Hartzfield entrent également avec ce groupe. Ces unités font partie de l'Aile de Pappenheim.

10. Règle spéciale pour Wallenstein : Normalement, Wallenstein n'a que 4 MP par tour et un facteur de commandement de 0. A chaque tour, le joueur impérial peut dire que Wallenstein est à cheval, et seulement pour ce tour Wallenstein a un potentiel de mouvement de 8 et un facteur de commandement de -2.

11. L'unité LI qui est dans le château peut y rester même si elle est Non Commandée.

12. Parce que les chariots suédois ne sont pas sur la carte, le joueur impérial reçoit les points de capture de chariot pour chaque unité de cavalerie impériale qui poursuit hors carte, jusqu'à un maximum de 4.

NOTES HISTORIQUES

I. Organisation

A. Structure de commandement

Une armée datant de la Guerre de Trente Ans (30YW) était commandée par un Maréchal [Field Marshal] ou un Général. Si celui-ci était plus une personne reconnue pour son statut que pour ses compétences il était assisté par un Lieutenant Général qui lui prodiguait ses conseils. Chaque arme (cavalerie, infanterie et artillerie) avait son propre Major Général qui conseillait le Maréchal sur l'entraînement, l'équipement et l'emploi de son arme. Il y avait également un Quartier-Maître Général qui gérait toute la logistique.

Une armée typique, en comptant tous les commandements indépendants et les garnisons, pouvait s'élever à plus de 100.000 hommes, et se déployait généralement sur de grandes zones. Du fait des contraintes de logistique, de commandement et de contrôle, une armée en manœuvre consistait habituellement en plusieurs colonnes de 15.000 à 35.000 hommes. Pour la marche, l'armée était typiquement divisée en trois Corps, ou Ailes, appelés Avant Garde [Vanguard (ou Van)], Corps Principal (ou Corps de Bataille [NdT : en français dans le texte]) et Arrière Garde. L'Avant et l'Arrière Garde étaient constituées de cavaleries, alors que l'infanterie et les canons étaient dans le Corps Principal. Pour les batailles, l'Avant Garde couvrait le déploiement des autres Ailes en ligne de bataille. L'Avant Garde se positionnait à droite et était commandée par l'aîné des officiers de cavalerie (la droite était la position d'honneur traditionnelle). Le Corps Principal formait le centre et l'Arrière se mettait à gauche. Cela signifie que deux lignes opposées étaient asymétriques puisque les deux armées positionnaient leur cavalerie la plus expérimentée (et donc meilleure) sur leur droite, ce qui faisait que chaque Aile gauche se retrouvait en face d'une force généralement supérieure. Comme les armées gagnaient de l'expérience et essayaient des déploiements plus sophistiqués, une réserve séparée se forma. La cavalerie fut souvent cantonnée dans cette réserve afin de pouvoir participer à l'action dans n'importe quelle direction.

Chaque Aile consistait typiquement en deux lignes afin qu'elle ait sa propre réserve. Sur les fronts étroits, trois lignes étaient quelques fois formées et inversement, quand il fallait faire face à un large front ou à un manque d'effectif, on ne trouvait qu'une seule ligne. Le Maréchal décidait du plan général de la bataille avant l'engagement, tout en laissant une assez large latitude aux commandants d'Aile. Les ordres étaient rarement écrits (selon Gustave Adolf, beaucoup d'officiers savaient peu lire), ce qui signifie que le contrôle de la part du Maréchal impliquait habituellement une intervention personnelle. A cause

de la latitude donnée aux commandants d'Ailes et de la nature des déploiements des Ailes, les engagements ressemblaient souvent à trois batailles distinctes entre les Ailes opposées. La victoire appartenait le plus souvent à l'armée qui réussissait à coordonner les actions d'au moins deux Ailes. Les commandants d'Aile dirigeaient depuis le front, en principe à la tête de leur propre régiment en première ligne. Cela entraînait de lourdes pertes parmi les commandants d'Aile, aggravant les problèmes de commandement et de contrôle.

La bataille n'était pas l'activité principale des unités militaires. Tandis que les affrontements recueillaient plus d'attention à cause de leurs risques et leurs drames inhérents, les bons généraux évitaient délibérément les batailles ouvertes pour exactement les mêmes raisons. Les activités de combat peuvent être classées en trois catégories : les Batailles, les Sièges, et les Actions. Les Actions sont les engagements de petites unités qui se produisent fréquemment lors d'une campagne, spécialement avec la cavalerie. Les sièges étaient typiquement de courte durée (entre une et trois semaines) et impliquaient le creusage de circonvolutions et de tranchées d'assaut. Une fois que les tranchées d'assaut étaient suffisamment proches de la place forte ennemie, l'infanterie lançait l'assaut, appuyée par des mortiers et des fusées. Ces assauts pouvaient faire beaucoup de dégâts parmi les fantassins, et s'avèrent beaucoup plus coûteux en hommes que sur les champs de bataille majeurs. Les sièges étaient habituellement courts, Stralsund, Breisach, Brünn et Prague étant les exceptions les plus notables. Souvent un marché ou une rançon étaient conclus pour éviter l'assaut. Dans une campagne standard, une armée livrait une seule bataille, mais menait entre trois et six sièges et des douzaines d'actions.

Il est important de différencier l'organisation administrative des unités de leur organisation tactique sur le champ de bataille. La confusion entre les deux a entraîné quelques malentendus concernant la manière dont les armées étaient organisées et comment elles se battaient.

B. Organisation administrative

Pour les tâches administratives (recrutement, entraînement, paiement, etc.), toutes les officiers étaient également capitaines de leurs propres compagnies. L'aîné des capitaines était aussi le colonel du régiment.

1. Compagnie or Troupe

La Compagnie, ou Troupe comme on appelait quelques fois les compagnies de cavalerie, était l'organisation de base de toutes les armées du 17^{ème}

Siècle. Une Compagnie était composée de 30 à 120 hommes. Les officiers de la Compagnie étaient le capitaine, le lieutenant, l'enseigne, trois ou quatre sergents, et trois ou quatre caporaux. Il n'y avait pas de distinction formelle entre les officiers et sous-officiers. Les postes d'officiers étaient toujours affectés en premier, et donc selon l'effectif des unités le ratio officiers/soldats pouvait être singulièrement élevé.

Le capitaine et le lieutenant devaient montrer l'exemple en menant les actions de la Compagnie. L'Enseigne, également appelée Cornet dans certaines organisations de cavalerie, portait les couleurs de l'unité. Les Sergents étaient responsables du maintien de la formation des hommes. Pour transmettre les signaux par dessus le vacarme de la bataille l'infanterie utilisait les tambours alors que la cavalerie employait les trompettes. La Compagnie avait des subdivisions informelles encadrées par les caporaux, qui étaient divisées en files correspondant aux files de la formation de bataille. Les Caporaux et les grades inférieurs prenaient position dans les rangs, alors que les officiers et les Sergents restaient en dehors. Parce que les officiers portaient des demi-piques, des hallebardes, ou des pertuisanes (les Suédois n'employaient que des pertuisanes) et qu'ils étaient positionnés en dehors du Corps principal, ils subissaient le choc de tous les corps à corps.

2. Régiment

Un régiment comprenait de huit à dix compagnies, et était la plus grande organisation formelle. Un régiment était commandé par un Colonel qui était assisté par un Lieutenant Colonel. Il était courant que les régiments soit dirigés sur le champ de bataille par leur Lieutenant Colonel car soit le Colonel n'avait qu'un poste honorifique et ne voulait pas prendre de risque, soit il mettait à profit d'autres compétences. Les régiments étaient constitués de fantassins, de cavaliers, ou de Dragons (les termes d'infanterie et de cavalerie ne deviendront pas en vogue avant les années 1670). Les Suédois créèrent un régiment d'artillerie afin d'apporter plus d'efficacité dans une branche distincte et quasi militaire. Les régiments de cavalerie étaient de différentes sortes (cavaliers, aussi appelés Reiters ou Rytarre, Cuirassiers, Arquebusiers, et Croates). Les régiments de Dragons utilisaient les chevaux pour la mobilité et mettaient typiquement pied à terre pour se battre. Cependant, les Dragons se battaient montés quand le besoin s'en faisait sentir, et furent souvent convertis en régiments de cavaliers quand les moyens d'équipement disponibles leur étaient fournis pour cela (le régiment de Douglas avec les Suédois en est un bon exemple).

C. Organisation tactique

Voici les formations employées par les régiments lors de la bataille.

1. Bataillon

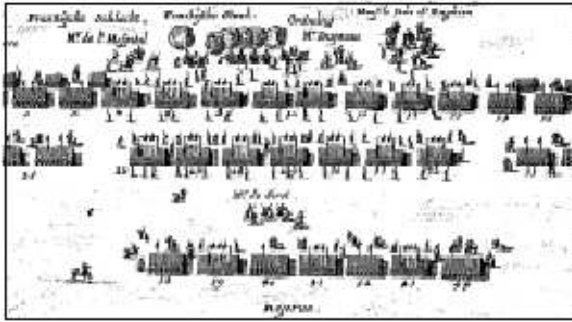
C'était la formation de base de l'infanterie au combat. Il consistait en piques placées au centre et en mousquets répartis sur chaque flanc. Il pouvait avoir 6, 8, 10, ou 12 rangs de profondeur. Il y avait deux types de bataillon : Germain et Néerlandais. Le bataillon de type Germain contenait environ 800 à 1200 hommes, alors que le bataillon de type Néerlandais n'avait que 400 ou 500 hommes. Gustave Adolf introduisit un hybride de ces deux types qui consistait en trois ou quatre bataillons de style néerlandais formant un grand bataillon appelé Brigade. Cet hybride était complexe et nécessitait beaucoup d'exercices pour agir et fut abandonné peu de temps après sa mort en 1632. C'était une pratique commune de combiner plusieurs petits régiments pour former un bataillon afin d'approcher de la taille idéale. En termes de jeu, les unités d'infanterie lourde d'un ou de deux hexagones représentent un bataillon.

2. Escadron

C'était la formation de base de la cavalerie. Elle consistait en deux ou trois compagnies en ligne, contenant 180 à 300 hommes. Généralement, l'armée impériale préférait des escadrons plus importants, alors que le nombre limité d'hommes disponibles obligeait les Suédois à employer de plus petits escadrons. Un régiment complet pouvait aligner deux escadrons, mais il y avait de grandes variations selon l'effectif de chaque régiment. En termes de jeu, la plupart des unités de cavalerie représentent deux escadrons. L'exception est Nördlingen, où l'armée impériale-espagnole aligna exceptionnellement de grands escadrons. Cela était dû en grande partie au terrain qui ne favorisait pas l'emploi de grosses formations de cavalerie.

3. Brigade

Ce terme avait plusieurs significations à cette époque. L'usage le plus courant était de mettre ensemble de petits régiments dans un bataillon ou un escadron. Pour la cavalerie, cela voulait également dire un groupe de plusieurs régiments qui formait une Aile à la bataille et qui contenait beaucoup d'escadrons (ce qui est très proche de l'usage moderne). Cela correspondait aussi au bataillon d'infanterie hybride de Gustave Adolf.



II. Les armées

A. L'armée suédoise

1. Introduction

Gustave Adolf mis sur pied le rouleau compresseur suédois, mais ce furent ses lieutenants qui le menèrent à la victoire. Cette armée était le produit de la préparation du petit état suédois à la guerre, de l'utilisation efficace des subsides français, de la mobilisation des nobles germaniques anti-Habsbourg, et d'un commandement fort. Un point important à noter est que la vaste majorité de l'armée n'était pas suédoise — les Germains fournirent le plus grand contingent. De 1631 à 1638, les Ecossais et les Anglais représentèrent une très grande part de l'infanterie, mais des troubles chez eux les rappelèrent rapidement loin du front. Les Suédois eux-mêmes formèrent un noyau dur sous le commandement de Gustav Adolf, mais les lourdes pertes infligées à leur effectif réduits firent que les régiments d'origine suédoise jouèrent un rôle moins actif. L'apogée des troupes nationales suédoises fut dans les années 1631-1632; en 1645 celles qui étaient en service avec l'armée en campagne étaient réduites à deux simples régiments d'infanterie et à l'artillerie (les autres régiments suédois étaient en garnison). La constitution suédoise de 1634 codifia la structure de l'armée.

2. Cavalerie

La cavalerie suédoise consistait en :

- 5, puis 4 régiments d'origine suédoise : Smålands, Östgöta, Västgöta, Upplands, et Södermanlands (dissout en 1636).
Trois d'entre eux servirent à Wittstock.
- 3 régiments d'origine finlandaise : Nyländ-Tavastehaus, Åboländ-Björneborg, Viborg-Nyslott. Ils étaient tous regroupés sous l'appellation de Finlandais, ce qui fait que l'identification individuelle des régiments est difficile. Il apparaît que le GenMaj. Torsten Stålhandske commandait le åboländare et que le GenMaj. Arvid Wittenberg le nyländare.
- 2 régiments d'origine Livonienne : Le Courland et le Livonian (kurländare et livländare).

- Un Corps (environ 12 régiments) de cavaliers germaniques mercenaires à long terme qui allèrent au service des Français sous les ordres du Duc Bernhard de Saxe-Weimar en 1635.

- Mercenaires à court terme et cavaliers germaniques (e.g., Landgraf de Hesse-Darmstadt).

3. Infanterie

L'infanterie suédoise consistait en :

- 14 régiments d'origine suédoise.
- 7 régiments d'origine finlandaise (ceux-ci furent souvent rassemblés dans une seule brigade "suédoise" ou "Svenska" quand ils étaient en sous-effectif).
- 4 régiments de mercenaires à long terme : Il y avait le Jaune (Gula), qui passa au service des Français en 1635; le Bleu (Blåa alias Gamla Blåa ou "Vieux Bleu"), qui devint alors le régiment des seniors; le Rouge, qui resta en garnison, et le Vert (Gröna).
- Régiments majeurs des généraux : Ceux-ci prirent la place des régiments "colorés" au cœur de l'infanterie, et comprenaient ceux de Wrangel, de Lillie, et de Mortaigne. Tous étaient des régiments de mercenaires à long terme.
- Ecossais et Anglais : En service de 1631 à 1638, avec une pointe de 13 régiments écossais et 5 régiments anglais.
- Des mercenaires à court terme et fantassins germaniques alliés. (e.g., Württemberg).

À la bataille, sans faillir, l'armée suédoise fut engagée agressivement, et mis en oeuvre de puissantes attaques d'armes combinées. La cavalerie était appuyée par des sections de mousquetaires pour ajouter leur puissance de feu contre les plus grands escadrons impériaux. La philosophie était que des troupes moins nombreuses, de meilleure qualité, se déplaçant rapidement, pouvaient surpasser une force plus grande. Le manque d'agressivité faisait pencher la balance en faveur de la plus grande force qui pouvait utiliser sa puissance de feu pour vous saigner à blanc.

B. L'armée impériale

Un melting-pot linguistique de différentes nationalités avec un commandement inconsistant fabriqué pour une armée qui combattit sur la défensive même avec un effectif et une position supérieure. Les armées des Habsbourg jouissaient de beaucoup d'avantages matériels et firent preuve de nombreuses ressources en alignant des troupes en grand nombre. Malgré des escadrons et des bataillons plus importants, des chevaux et des protections supérieures, l'armée impériale fut battue encore et encore. Avec un bon commandement, elle aurait pu être autant vantée que lorsqu'elle était sous Wallenstein, mais ce furent

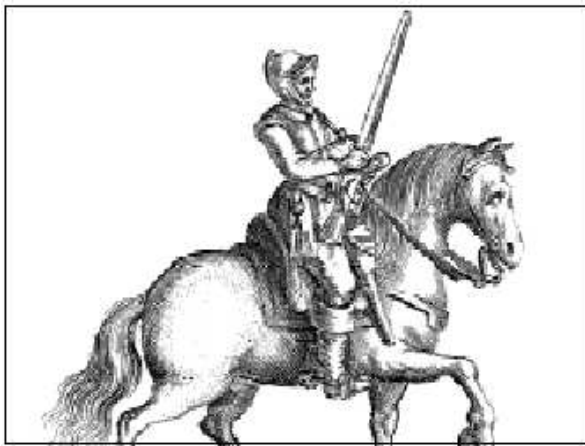
l'orgueil démesuré de Wallenstein et la véritable crainte de l'Empereur envers un commandant trop compétent qui menèrent au limogeage de Wallenstein et à la crise de commandement qui s'en suivit.

C. Les Bavaois (Ligue catholique)

Les Bavaois alignèrent la meilleure cavalerie du côté des Habsbourg, avec le Gen. Jean de Werth. Ils remportèrent les quelques victoires que les Habsbourg eurent vers à la fin de la guerre. Leur conduite fut particulièrement remarquable en 1645. Après une rude campagne en 1644 avec un engagement sanglant à Freiburg, ils se battirent lors de trois engagements majeurs en 1645 : Jankau, Mergentheim et Alerheim.

D. Les Saxons

Les Saxons étaient uniformément médiocres. Leurs changements de camp et de religion en firent des alliés impériaux peu fiables, bien que des campagnes punitives renforcèrent leur résolution contre les Suédois.



III. L'équipement

A. Les armes à feu

Le mousquet fut la première arme à feu des unités d'infanterie. Il devient communément utilisé à la fin du 16^{ème} Siècle, les Espagnols montrant l'exemple. Un lourd Matchlock, de 13 à 16 livres (5.9 Kg à 7.3 Kg), remplaça l'arquebuse plus légère. Le mousquet était généralement de 12 mesures (calibre .69 à .72 ou de 17.5mm à 18.3mm), ce qui veut dire qu'une livre de plomb produisait 12 balles. Ainsi, une balle pesait environ 37.8g ou 583 grains — bien plus que les balles modernes qui pèsent 62 à 115 grains. Ces armes étaient à canon lisse et avaient une cadence de tir effective de 2 tirs par minute. Bien que mortelle à plus de 100 yards, la portée idéale à laquelle un volée était tirée était environ de 25 pas. Les soldats portaient de 12 à 14 charges de poudre pré-mesurées dans de petits flacons de bois ou de métal accrochés à une bandoulière portée sur l'épaule gauche. Ils portaient également un sac de balles, une flasque de poudre utilisée pour remplir le bassinet à poudre, et une mèche à combustion lente supplémentaire. La mèche à

combustion lente était inflammable à chaque bout (au cas où l'une des deux fasse long feu), l'extrémité libre étant maintenue entre le troisième et le quatrième doigt de la main gauche et l'autre extrémité destinée à être mise à feu dans la Serpentine. La Serpentine était une petite arme qui était enclenchée au bout du canon et quand on appuyait sur la détente, elle venait frapper en direction de la crosse, plaçant ainsi le bout enflammé de la mèche dans le bassinet à poudre. Celui-ci avait un couvercle articulé que le tireur ouvrait avec le pouce de sa main droite. Certains soldats eurent les premières versions du mousquet Flintlock, mais ils étaient réservés dans les cas où brûler la mèche était risqué, comme garder la poudrière, patrouiller ou être de faction au poste de sentinelle. Les troupes de cavalerie portaient au moins deux pistolets. Ceux-ci étaient en principe de 18 à 24 mesures et allaient du très long canon (14 à 24 pouces) au canon plus court (8 à 12 pouces). Beaucoup de cavaliers avaient également une carabine, arquebuse raccourcie, portée à l'épaule gauche par une courroie. Les armes à feu de la cavalerie étaient soit des Flintlock soit des Wheellock. Bien que les Wheellock étaient considérés comme "meilleurs" que les Flintlock, ils coûtaient également plus cher. Le Wheellock était armé avec une clé qui compressait un ressort. Quand la détente était pressée, le ressort se détendait, faisant frapper une pièce enserrant de la pyrite contre un roue dentelée afin de produire l'étincelle nécessaire.

B. Epées

Les épées de cavalerie avaient des lames d'environ 30 pouces (76 cm), incluant des épées de taille et d'estoc. Les modèles de poignée "Swept" et "Pappenheimer" étaient populaires. Quelques rapières ont pu être présentes, mais elles n'étaient pas adaptées aux rigueurs du combat. Certains cavaliers venant des Balkans (cavalerie légère très populaire chez les Impériaux et les Français — appelés généralement Croates) et de l'Europe de l'Est portaient des sabres courbes. La cavalerie traditionnelle n'adoptera le sabre que beaucoup plus tard, en 1679 avec les Français. L'infanterie portait des épées simples, pas très différentes en taille de celles de la cavalerie. La différence portait essentiellement sur la qualité, et les poignées étaient plus sobres. L'infanterie avait des dagues et de petites haches pour les actions de contact. Certains Cuirassiers étaient également équipés de haches de bataille et de marteaux de guerre, les deux étant efficaces au contact contre des ennemis lourdement protégés. A mesure que les armures s'allégeaient, le besoin en armes aussi archaïques diminuait.

C. Piques



Arme emblématique de cette période, la pique était un solide poteau d'environ un pouce de diamètre et de 16 pieds de long (4.9 m). La pointe était un simple fer de lance. Certaines, spécialement celles qui étaient au premier rang, étaient renforcées avec des pattes en fer pour éviter que la pointe ne soit

sectionnée. Quand elle était "portée", la pique était placée haute sur la poitrine, la main gauche sous le menton et le bras droit tendu à l'arrière, avec la main droite tenant la base du manche. Dans une formation typique, la pointe des piques du cinquième rang dépassait le premier rang. Quand elles étaient "portées contre la cavalerie" le premier rang fichait la base du manche dans le sol et le bloquait avec l'intérieur du pied droit, se penchant en avant pour que la pointe de la pique soit à hauteur de poitrine des chevaux. Les piques étaient en déclin, mais demeuraient l'arme principale d'un tiers des régiments d'infanterie.

D. Artillerie

L'artillerie de cette période était encore très lourde et encombrante. A la base, les canons coûtaient très cher et étaient souvent manœuvrés par des quasi spécialistes civils. Les Suédois innovèrent en créant un corps d'artillerie dans l'armée. A cause du coût, les gens n'aimaient pas s'en séparer, ce qui créa un cauchemar logistique dû à la grande variété de calibres et de tailles utilisés. Les trois classes d'artillerie dans MPBS étaient servis et remorqués comme suit :

3lb : 4 hommes, tiré par 2 chevaux/bœufs, mais conçu pour être manœuvré à la main facilement

5-8lb: 6 hommes, tiré par 5 chevaux/bœufs

12-24lb: 6 à 10 hommes, tiré par 10 à 17 chevaux/bœufs

Les Suédois développèrent un canon léger en laiton de 3 livres (économisant beaucoup de poids pour un chariot plus léger) dont le procédé fut rapidement copié par tous.

E. Protection

La cavalerie portait le plus souvent une cuirasse (plaques de torse et de dos), un Gorget (protection de cou) et un casque. Les casques étaient de deux types principaux : ouvert ou fermé. Le casque ouvert était le plus répandu et le plus "moderne." Egalement appelé casque "Hongrois", il avait un sommet rond avec un bec, des pièces de joues, une protection de cou deux ou trois barres pour faire un masque facial contre les estafilades. Le casque fermé est ce qu'on associe le plus souvent avec le chevalier, couvrant la tête et le cou avec une visière coulissante. Certains avaient une

protection additionnelle sur leurs cuisses et leurs bras. Bien que coûteux, une veste de peau servait souvent d'ersatz d'armure. Dans l'infanterie, seuls les piquiers portaient l'armure, mais ce n'était pas universel. Vers la fin de la guerre, l'armure légère était largement répandue dans toute l'infanterie. Dans l'armée espagnole, les piquiers étaient classés en tant que Corselets (soldats avec des corselets [plaques de poitrine] et des plaques attachées aux cuisses [Tassets]) ou Piqueros Secos (piquiers sans armure). Les Espagnols prônaient un ratio de 2 piquiers avec armure contre 1 sans protections. Etant donné les ressources financières et le professionnalisme des Espagnols, cette condition peut être considérée comme applicable aux troupes de piquiers en général. Les Suédois arrêtaient de produire des armures au milieu des années 1630, ce qui nous permet d'affirmer que le nombre de piquiers en armure était faible, les commandants de régiment ayant toujours eu une grande influence sur l'équipement employés dans leurs unités. Les troupes en armure formaient le premier et le dernier rang, l'arrière étant protégée afin de permettre au bataillon de faire face à une urgence venant de derrière. Le piquier pouvait aussi porter le casque. Les plus répandus étaient le Cabasset et le Morion, tous deux plus simples et meilleur marché que les casques de cavalerie. L'armure était généralement conçu pour être à l'épreuve des balles, mais la portée, le calibre et la charge de poudre rendaient ce critère peu précis. Néanmoins, il y eu plusieurs cas de tirs de pistolets arrêtés par l'armure. On dit que De Condé à Rocroi a eu au moins deux tirs déviés par ses protections. L'armure était également noircie pour limiter la rouille.

F. Vêtements

Les soldats étaient soucieux de leur apparence. Les uniformes variaient au gré du commandant de régiment. Les Espagnols rejetèrent spécifiquement l'idée d'uniformes car ils estimaient que cela diminuait l'esprit combatif du soldat si celui-ci ne pouvait exprimer son individualité par ses vêtements. Certains régiments d'infanterie suédoise arboraient des uniformes gris (veste et pantalon) et quelques cavaleries portaient des vestes bleues, mais cela n'allait pas plus loin. Un chapeau de feutre à large bord était le couvre-chef presque universel, car il était simple et pratique. La veste était toujours portée et les cols lacés (également appelés "falling bands") firent fureur jusque dans les années 1640, quand le simple foulard se répandit. Plus le grade ou le rang social était élevé, et plus les cols lacés étaient grands et extravagants. Les vestes étaient finement brodées et avaient des fentes d'aération (une chose appréciable par temps chaud). Le pantalon descendait aux genoux. Les fantassins portaient des chaussures de cuir à boucle et des bas qui étaient tenus par des jarretières. La cavalerie portait des bottes qui montaient aux genoux ou au cuisses avec des éperons. Bien que les

uniformes étaient quasi inexistantes, des signes et des codes servaient à distinguer l'ami de l'ennemi. Ils pouvaient prendre la forme de brins de verdure dans le bandeau du chapeau (Breitenfeld), de morceau de papier sur le chapeau (Marston Moor), ou d'écharpes de différentes couleurs (comme le blanc pour les Français). Les codes tendaient à être de nature religieuse.

TACTIQUES DE JEU

Voici, en termes de jeu, ce qu'il faut faire pour mener les deux types d'assaut majeurs.

I. Manuel d'assaut de l'infanterie lourde contre de l'infanterie lourde

Etape 1 : LA MARCHÉ D'APPROCHE

Déplacez l'unité attaquante à deux cases de la cible. Le plus gros danger ici est l'artillerie ennemie. Si cela est possible, laissez des trous entre quelques bataillons pour que votre artillerie puisse tirer au travers. Un Hit de Formation opportun de la part de vos canons peut faire une grosse différence.

Etape 2 : TIR DE PROGRESSION

Effectuez une action de Tir de Progression [Advancing Fire] et avancez au contact. Le défenseur va typiquement tirer une Salve puis, avec ce qu'il reste, résolvez le tir de l'unité attaquante.

Etape 3 : SALVE

Partant du principe que le défenseur choisit de ne pas effectuer de Mêlée de Réaction (ce qui peut être risqué si il défend en position favorable), alors pendant une Continuation ou au prochain tour, faites tirer l'unité attaquante par Salve en espérant que la cible rate son jet de moral. Cette étape peut déboucher sur trois possibilités :

(OPTION 1) SALVE LORS D'UNE CONTINUATION : C'est l'idéal surtout si votre cible a déjà tiré sa Salve, car elle subira votre Salve puis fera feu avec un DRM de -1 pour avoir tiré une Salve ce tour ci.

(OPTION 2) SALVE EN REACTION AU TIR DU DEFENSEUR : En général, le défenseur s'approche (il est activé) à la fin du tour (précédence des ordres et tout ce que cela entraîne) et il peut tirer encore une fois afin d'affaiblir l'Aile attaquante. Si c'est le cas, faites tirer une Salve en Tir Défensif par votre unité. (bien que ce ne soit pas la meilleure tactique, si le défenseur a un petit espoir de préemption, c'est sa seule chance de tirer une volée avant que l'attaquant ne tire sa Salve).

(OPTION 3) SALVE AU TOUR PROCHAIN : C'est l'option commune car l'infanterie ne Continue pas aussi facilement que la cavalerie. Le problème est que le défenseur a recouvré sa capacité de Salve et qu'il va l'utiliser en retour.

Etape 4: ASSAUT

Engagez l'ennemi en Mêlée avec un +1 pour avoir tout juste tiré une Salve.

Quelques variantes de ce thème :

Variante 1 : ASSAUT RAPIDE

Après le Tir de Progression et le Tir de Réaction ennemi (le plus souvent une Salve), allez directement en mêlée sans le +1 octroyé par le tir de la Salve. Tentez cela si vous estimez avoir un moral suffisant pour porter l'assaut ou si vous avez insuffisamment d'hommes pour attendre plus longtemps.

Variante 2 : LA CHARGE

Ruez vous sur l'ennemi, obtenez le +1 de Momentum, mais subissez le Tir Défensif sans prendre de coup.

Ce furent les mêmes décisions auxquelles les commandants durent faire face concernant le rythme des attaques et le choix des puissances de tir, les paramètres étant les relatifs moral et puissance des unités et la position du défenseur.

II. Manuel d'assaut de la cavalerie contre de la cavalerie

Etape 1: LA MARCHÉ D'APPROCHE

Déplacez les unités en bonne formation sur deux lignes, la première étant à cinq hexagones de la ligne ennemie, évitant ainsi toute interception. Ici, la clé est la formation; si vous n'êtes pas en bonne formation et que par contre les unités ennemies le sont, elles pourront vous charger et vous ne pourrez les intercepter. Si vous avez des Commanded Muskets, la contrepartie d'une telle puissance de feu additionnelle sera la perte de rapidité.

Etape 2: LA CHARGE

Faites d'abord avancer un escadron situé au centre de votre ligne. Si une interception est lancée contre vous, cela n'ouvre pas le flanc. Contre un adversaire agressif (un qui cherche à intercepter tout le temps), essayez de le faire sortir en premier. Utilisez alors les autres unités pour exploiter les restes de la mêlée d'interception. Essayez de ne pas engager la seconde ligne dans une première attaque; conservez la en tant que réserve. Un adversaire plus circonspect vous laissera approcher et utilisera ses tirs pour vous infliger des pertes. Celui qui a les plus gros escadrons a ici l'avantage de la puissance de feu. Si vous avez un moral inférieur et des escadrons plus importants, n'engagez pas le combat en mêlée au hasard. Utilisez votre nombre et les arquebusiers pour infliger des pertes, et envoyez les petits escadrons au moral élevé prendre le risque de la mêlée. Une formation peut être recouvrée, mais pas les pertes. Le joueur impérial ne doit pas avoir peur d'employer une tactique en deux temps, attaquant avec un escadron en sachant qu'il sera pratiquement détruit, mais en laissant ainsi

l'ennemi vulnérable à l'attaque d'un second escadron. Contre des unités en Formation Eprouvée ou Brisée, profitez de votre rapidité avantageuse si vous avez des escadrons en bonne formation à lancer dans une attaque de flanc. Une différence majeure entre TACW et SFO est que la poursuite de cavalerie se produit beaucoup moins dans SFO, et donc que votre cavalerie restera plus dans les parages.

Etape 3 : LA SECONDE LIGNE

La seconde ligne peut servir pour exploiter les succès remportés par la première ligne, intercepter toute pénétration, ou fondre "en masse" [NdT : en Français dans le texte] sur un ennemi en mauvaise formation.

Etape 4: SE REFORMER

La cavalerie utilisera la Mêlée comme première arme, ce qui signifie que même le vainqueur sera désorganisé. Le plus dur est de se reformer. Déclarer un Ralliement est facile et tout le monde peut se Reforme mais soyez prudent, car les ordres de Ralliement sont difficiles à quitter et vous perdez la possibilité de Continuation, de Prémption ou d'Interception. Si vous avez vaincu l'Aile ennemie la plus proche et que le terrain ou des unités amies vous protègent, passez au Ralliement, mais sinon la Préparation [Make Ready] est la meilleure méthode. Vous pouvez Reforme un noyau d'escadrons autour du commandant d'Aile. Cela peut prendre plus d'activations pour Reforme via un ordre de Préparation, mais cela maintient quelques flexibilités. Si vous êtes vraiment pressé, essayez de passer de Préparation à Réception de Charge sauf si vous avez un commandant à -2. En général, une Aile de cavalerie qui peut charger, se reformer et charger à nouveau est appréciable.

NOTES DU CONCEPTEUR

Différences entre la Guerre Civile Anglaise et la Guerre de Trente Ans

Le premier jeu de la gamme MPBS fut *This Accursed Civil War*, couvrant les batailles de la Guerre Civile Anglaise [ECW]. Les joueurs de ce jeu peuvent être intéressés par les différences qu'il y avait entre les armées qui participèrent à la Guerre Civile et celles qui combattirent lors de la Guerre de Trente Ans. Typiquement, les armées de la 30YW étaient 1,5 à 3 fois plus grandes que les armées de la Guerre Civile (La ECW fut choisie comme point de départ pour la MPBS parce que les batailles étaient plus petites, facilitant ainsi l'apprentissage du système). Les armées plus importantes, plus professionnelles, de la 30YW combattirent lors de plus grandes batailles de destruction qui firent plus de pertes en pourcentage parmi les troupes engagées. L'artillerie fut utilisée en plus grandes concentrations que pendant la ECW, les armées de la 30YW ayant de deux à cinq fois plus de pièces que leurs homologues de la ECW. L'artillerie de la 30YW était également mieux organisée et plus mobile pendant les engagements. Le contrôle des unités de cavalerie étaient un énorme problème pendant la ECW, encore plus que les cavaliers mercenaires des armées de la 30YW, coûtant la victoire à plusieurs reprises. Beaucoup d'officiers anglais et écossais servirent dans l'armée suédoise, et adoptèrent certaines de leurs méthodes dans la ECW.

Cartes

Les joueurs peuvent remarquer certaines différences entre les noms de lieux imprimés sur les cartes du jeu et les noms de ces mêmes lieux dans des cartes ou livres récents. Les noms des lieux qui figurent sur les cartes du jeu sont tirés de cartes suédoises, et même ces noms peuvent être différents du suédois moderne car les cartes ont été dessinées avant la réforme de l'orthographe suédoise qui eut lieu au tournant du 20^{ème} Siècle. Beaucoup de noms de lieux étaient et sont encore différents selon les langages locaux (Germain et Tchèque), donc par soucis d'uniformité j'ai opté pour le Suédois. Il y a une exception: Jankau était nommé Jankowitz sur les cartes suédoises, mais est connu dans la plupart des sources sous sa forme germanique Jankau (les historiens modernes utilisent le nom moderne des lieux, comme Jankov). Je tiens à dire que les cartes et les informations que j'ai reçues de Stefan Andersson à Uppsala en Suède, n'ont pas de prix.

Potentiels des unités

Les unités ont deux potentiels : la Taille et le Moral.

La taille est à la base de 80 à 120 hommes par point. Cette marge permettant les arrondis, cela aide à l'équilibre. La taille des unités de cavalerie au combat

est soit de (2 ou 3), (3 ou 4) ou (4 ou 5). Chaque unité de cavalerie représente 2 escadrons, ce qui représente un régiment. Alors que les escadrons étaient typiquement de 2 Troupes ou Compagnies, le problème est que ces compagnies pouvaient aller de 30 à 80 hommes.

L'échelle de moral est basée sur le pourcentage des résultats d'un combat donné. L'échelle est recrue/bleu = 6, ligne/bon = 7 et élite/fort potentiel = 8. Le moral est la combinaison du moral actuel (relaté par les actions historiques), de l'équipement (toutes les cavaleries n'étaient pas équipées de la même manière — de meilleures protections pouvaient relever le moral par exemple) et de l'effectif arrondi. J'ai augmenté le moral des régiments qui apparurent sur de longues périodes dans de multiples batailles en les considérant comme étant vétérans.

“Trois anneaux concentriques”

Le système est basé sur un principe de triplettes :

- Etats de la Formation : Normal, Eprouvé, Brisé
- Etats du Moral : Normal, Eprouvé, Brisé
- Facteur de commandement : Leaders exceptionnels (-2), Bons Leaders (-1), Autres Leaders (0)
- Facteur de Moral : Elite ou Vétérans (8), Ligne (7), Recrues ou Bleus (6)

J'ai trouvé cela intuitif, car la plupart d'entre nous a tendance à catégoriser les choses en bon, mieux, et meilleur, ou mauvais, pire, et le plus mauvais. Ces triplettes peuvent être indexées pour créer une matrice de valeurs et d'interactions, et c'est d'ailleurs le modèle mathématique qui tourne sous le capot de MPBS. Il est basé sur un modèle que j'avais utilisé initialement pour analyser la charge de travail d'un client, qui fonctionnait très bien pour indiquer des niveaux d'effectif.

Cohésion contre Pertes, Formation et Moral

D'autres systèmes utilisent la Cohésion pour exprimer les effets des pertes, de la formation et du moral. J'aurais facilement pu couvrir cette période de la même manière. Cependant, étant donné la popularité de certains de ces autres systèmes, la MPBS n'aurait pas paru différente. Puisque les batailles de cette époque dans cette région étaient plus réduites que dans les périodes antérieures et futures, j'y ai vu l'opportunité d'éclater ces facteurs et de les traiter individuellement, et ainsi d'apporter une sensibilité particulière.

Séparer la Formation et le Moral s'harmonisait également avec le sous-système des Ordres. Ce sous-système fut emprunté aux excellents travaux de Rob Markham, mais j'ai réduit le nombre d'ordres et les ai adapté aux états de Moral et de Formation. Cela oblige le joueur à changer d'Ordres pendant la bataille et souligne les différences de qualité des leaders. Cela ajoute également de la tension et de l'incertitude, produisant la sensation du risque. Cela oblige aussi les joueurs à planifier en profondeur les contingences.

Les Tirs

Parce que le tir par volées est asynchrone, cela incite vraiment à tenter une Prémption afin d'effectuer une volée au bon moment. Historiquement, étant données les formations utilisées et les techniques de tir, les tirs de mousquets à distance étaient extrêmement mortels, et étaient ce qui tuait le plus sur les champs de bataille du 17^{ème} Siècle. A Marston Moor, plus de 4000 hommes furent tués en moins de deux heures de combat, et les batailles de la Guerre de Trente Ans avaient d'aussi lourdes pertes. N'oubliez pas que ces mousquetaires n'avaient qu'une douzaine de charges pendant la bataille, et la plupart n'en utilisèrent qu'une petite partie. Rappelez vous également que ces armes avaient le même calibre et la même puissance que les mousquets du 18^{ème} Siècle alors que les formations étaient plus profondes et plus serrées. Au final, le résultat fut que le pourcentage de chances de toucher sa cible était bien plus élevé que dans les périodes qui suivront.

La Mêlée

Le combat au corps à corps est toujours décisif dans le système, comme il l'était historiquement. Aucun soldat ne pouvait rester côte à côte, parer et attaquer, plus de 20 minutes. Cela ne se passait tout simplement pas comme ça. Certains autres jeux traitant de la même période ont tendance à ralentir à mesure que l'engagement principal grossit, avec les lignes bloquées dans la mêlée pendant des périodes de temps irréalistes. J'ai voulu conserver le mouvement dans les parties. Je pense que non seulement le résultat y parvient, mais récompense également le joueur qui maintient une réserve. Notez que bien que décisive, la mêlée n'entraîne pas de pertes. Certes, les hommes subissaient des pertes par les coups de mousquets, de piques et d'épées, mais pas dans les mêmes proportions que ce qu'infligeaient les tirs de mousquets. Un point de perte représente entre 25 et 50 hommes tués ou sérieusement blessés, et la perte d'effectif due aux blessés.

Effets de la Formation

Les effets de la Formation couvrent deux problèmes apparemment opposés : l'encombrement et la dispersion. Généralement, les unités d'infanterie sous pression ont tendance à se gêner, alors que les troupes montées se dispersent. En réalité, une unité

montée se dispersait sur une zone de sept hexagones, ce qui fait que dans le jeu le pion représente le centre du groupe et les bannières. Bien que cela puisse paraître étrange à certains, c'est la raison pour laquelle une unité de cavalerie en Formation Brisée ne peut bouger. Pour simplifier, tout cela est simulé par les Formations Eprouvée et Brisée car elles sont causées par des facteurs similaires et parce que leurs effets sur le combat et le mouvement sont similaires.

CREDITS

Conception du système et du jeu : BEN HULL

Développement : DICK VOHLERS

Edition des règles : Pat Hirtle

Directeur artistique, Dessin de couverture et

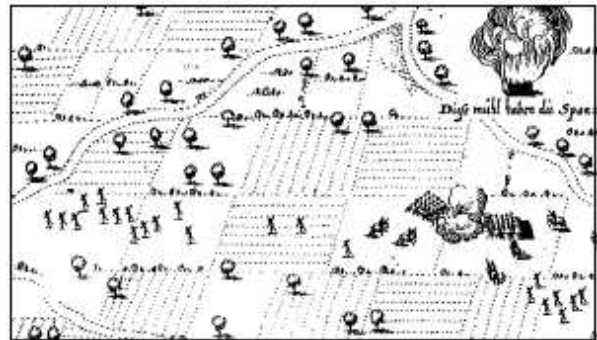
Conception de la boîte : Rodger B. MacGowan

Dessin des pions : Rodger B. MacGowan et Mark Simonitch

Dessin de la carte et présentation des règles : Mark Simonitch

Coordination de la Production : Tony Curtis

Producteurs : Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, et Rodger B. MacGowan



Résumé des zones de Réaction & d'Interception

Une unité éligible peut réagir selon ce qui suit :

Type de Réaction	Action ennemie de déclenchement	Emplacement du déclenchement	Distance
Tir de Réaction d'artillerie	Tir	Arc frontal	Jusqu'à la portée de tir max
Tir de Réaction d'artillerie	Tout autre déclenchement	Arc frontal	Jusqu'à la portée de tir tendu
Tir de Réaction hors artillerie	Tout déclenchement	Front ou flanc	Hexagone adjacent
Changement d'orientation	Mouvement	Flanc ou arrière	Hexagone adjacent
Hérisson (volontaire)	Mouvement de cavalerie	Front ou flanc	Jusqu'à 2 hexagones
Hérisson (obligatoire)	Mouvement de cavalerie	Arrière	Hexagone adjacent
Retraite	Mouvement	Toute direction	Jusqu'à 2 hexagones
Interception	Mouvement ou avance après combat	Arc d'interception	Jusqu'à 4 hexagones