

# Pax Baltica

## La Grande Guerre du Nord 1700 – 1721

### SCENARIOS

Placer les blocs dans les territoires comme indiqué au placement du scénario, à pleine puissance sauf indication contraire. Chaque nation contrôle tous les territoires de sa couleur nationale, à moins qu'une garnison d'une nation différente soit placée.

#### A.1 PROCHAIN ARRÊT À MOSCOU (1707-1710)

*Karl XII a atteint l'apogée de sa puissance. L'armée russe a été vaincue et le Danemark est sorti de la guerre. Auguste II a perdu la couronne polonaise au profit de la marionnette suédoise Stanislaw Leszczyński et Karl occupe la mère patrie saxonne. Cependant, Pyotr I a commencé à réformer son armée et est prêt à reprendre le combat.*

*Le scénario se termine après la défaite suédoise de Poltava, tournant de la lutte pour la suprématie de la Baltique.*

**Note de conception** : ce scénario, par son temps de jeu court et sa situation passionnante, en fait un excellent scénario de tournoi ainsi qu'une bonne introduction à Pax Baltica.

**Durée** : été 1707 à l'hiver 1710 (15 tours, 1-2 heures)

#### Règles spéciales

- Pour le premier tour seulement, le joueur suédois est considéré comme ayant lancé un "5" pour le nombre d'actions et gagne les égalités.
- Le niveau de PR suédois est de 32 pour tenir compte des territoires perdus d'Ingermanland et de Nyen.
- La règle Cavalier de la nuit (2.3) n'est pas appliquée dans ce scénario.
- Placer un bloc au début de la piste d'attrition suédoise (ligne *Suède pas en Russie*).
- Nyen est maintenant Sankt-Peterburg avec une garnison russe de force 4. Les flottes russes ne sont pas construites mais disponibles.
- Les armées russes Menshikov, Repnin et Golitsyn ont été réformées. Golitsyn commence parmi les unités disponibles (*Replacement pool*).
- Tous les alliés (à l'exception de l'Ukraine, mais

incluant la Saxe et le Danemark) sont inactifs et ne peuvent pas être activés dans ce scénario (pas d'activation). Noter que la Pologne est un territoire de transit et peut être pénétrée ou traversée sans limites. L'Ukraine peut se révolter (activation) et le niveau PR russe réduit est pris en compte dans le calcul des conditions de victoire.

• **Règle facultative / Tournoi** : si un joueur lance un événement, ce joueur reçoit une action après la résolution de l'événement. Ignorez 3.2 lors de l'utilisation de cette règle optionnelle / de tournoi.

#### Placement

##### SUÈDE

**Pommern** : *Pommerska, Ostgota*

**Livland** : *Lewenhaupt*

**Nyland** : *Vellinck*

**Skane** : *Sodra Skanska*

**Småland** : *flotte Wachtmeister, flotte Watrang*

**Malopolska** et / ou **Wielkopolska**, sans dépasser la valeur de Fourrage : *Karl XII, Rehnskiold, Dalregementet, Kronoberg.*

**Garnisons** : *Warszawa, Krakow, Gardinas*

*Note : la principale armée suédoise vient d'imposer la trêve à la Saxe.*

##### RUSSIE

**Rus Biala** : *Sheremetev*

**Lietuva** : *Repnin (réformée)*

**Kujawy** : *Menshikov (réformée)*

**Velikaya** : *Ogilvy*

**Moskva** : *Pyotr I*

**Nyen** : *Schnewentz*

**Smolensk** : *Woronjetski*

**Garnisons** : *Narva, Sankt-Peterburg*

#### Conditions de victoire

##### Pendant la partie

Immédiatement et si, à tout moment, Karl XII est

éliminé, la Russie contrôle tout le territoire de Suède proprement dit, ou la Suède perd les deux capitales polonaises :

VICTOIRE TRIOMPHALE DE LA COALITION.

Immédiatement et si, à tout moment, Pyotr I est éliminé ou une trêve est imposée à la Russie :

VICTOIRE TRIOMPHALE SUÉDOISE.

### À la fin du scénario

Soustraire le niveau PR de la Russie de celui de la Suède :

20	VICTOIRE MAJEURE SUÉDOISE
12 à 16	VICTOIRE MINEURE SUÉDOISE
4 à 8	VICTOIRE MINEURE DE LA COALITION
0 ou moins	VICTOIRE MAJEURE DE LA COALITION

## A.2 SUR LA ROUTE DE LA GLOIRE (1700-1710)

*La Saxe, le Danemark et la Russie ont déclaré la guerre à la Suède. Le scénario commence juste après que la Suède, les Pays-Bas et la Grande-Bretagne aient mis le Danemark hors de la guerre. Maintenant, la Suède fait face seule à la Saxe et la Russie.*

*Le scénario se termine après la bataille historique de Poltava, le début de la fin pour la Suède en tant que puissance majeure et première grande victoire de l'armée russe.*

**Durée** : automne 1700 à l'hiver 1710 (42 tours, 3-7 heures)

### Règles spéciales :

- Pour le premier tour seulement, le joueur suédois est considéré comme ayant lancé un "5" pour le nombre d'actions et gagne les égalités.
- Placer un bloc au début de la piste d'attrition suédoise (ligne *Suède pas en Russie*).
- Retirer les deux régiment polonais du remplacement saxon. Ajouter ces blocs au remplacement à la fin du tour lorsqu'un bloc suédois entre en Pologne.
- En raison des deux armées russes sur le Calendrier (*Year Track*), le niveau PR russe est de -8 (à 24). Toutes les armées russes sont non réformées (étoile transparente). Les flottes russes ne sont pas en jeu.

- **Règle facultative / Tournoi** : Il n'y a pas d'activation des alliés (sauf l'Ukraine) avant l'interphase de 1704.

### Placement :

SUÈDE
<b>Västergötland</b> : <i>Eljsborg, Kronoberg</i>
<b>Pommern</b> : <i>Pommerska, Ostgota</i>
<b>Estland</b> : <i>Vellinck, Estlandska</i>
<b>Kattegat</b> : <i>flotte Wachtmeister, flotte Watrang, Karl XII, Sodra Skanska, Dalregementet</i>

RUSSIE
<b>Ingermanland</b> : <i>Pyotr I, Sheremetev, Schneventz, Kazanski</i>
<b>Novgorod</b> : <i>Repnin</i>
<b>Compte tour annuel (Year Track)</b> : <i>Ogilvie (1702), Golitsyn (1704)</i>

SAXE
<b>Livland</b> : <i>Flemming, (polonais) Lubomirski</i>
<b>Garnisons</b> : <i>Warszawa, Krakow</i>

### Conditions de victoire

À la fin du scénario, calculer les PVs comme suit :

- Ajouter le niveau de PRs de la Suède.
- +4 PVs pour chaque capitale polonaise contrôlée par la Suède.
- *Fäderneslandet* (Patrie) : -8 PVs si un ou plusieurs territoires en Suède proprement dits sont contrôlés par la Coalition.
- *Mein Schatz* (Mon précieux) : -4 PVs si la Saxe contrôle Livland.
- *Vi oer rode, vi oer hvide* (Nous sommes rouges, nous sommes blancs) : -4 PVs si le Danemark contrôle au moins trois des territoires suivants à la fin du jeu : *Holstein-Gottorp, Bremen-Verden, Wismar, Skane,*

### Tableau des points de victoire

40 ou plus	VICTOIRE MAJEURE SUÉDOISE
32 à 36	VICTOIRE MINEURE SUÉDOISE
28	VICTOIRE HISTORIQUE DE LA COALITION
12-24	VICTOIRE MINEURE DE LA COALITION
8 ou moins	VICTOIRE MAJEURE DE LA COALITION

### A.3 LA FIN EST PROCHE (1710-1721)

Le scénario commence après la bataille de Poltava, première victoire glorieuse de l'armée russe. Karl XII parvient à échapper dans l'Empire ottoman avec quelques milliers d'hommes et reste là en exil jusqu'en 1713. Pendant ce temps, le Danemark, le Hanovre et la Prusse déclarent la guerre à la Suède et les Russes conquièrent la Finlande et les provinces baltes.

La fin historique du scénario voit la Russie entrer sur la scène européenne comme puissance majeure, alors que la sœur de Karl XII hérite d'une Suède brisée et en faillite.

**Durée** : printemps 1710 à l'hiver 1721 (48 tours, 4-8 heures)

#### Règles spéciales :

- Pour le premier tour seulement, le joueur suédois gagne les égalités de lancer du nombre d'actions.
- Le niveau de PR suédois est de 32 pour tenir compte des territoires perdus d'Ingermanland et de Nyen.
- Nyen est maintenant Sankt-Peterburg avec une garnison russe de force 4 . Les blocs de la flotte russe sont en jeu. Toutes les armées russes sont réformées (étoile noire).
- Placer un bloc sur le 3 du tableau d'attrition suédoise (ligne *Suède pas en Russie*). Le Hanovre a fait défection et peut être activé comme allié de la Coalition.
- La Suède contrôle les deux capitales polonaises : le niveau PR de Saxe est fixé à 12. Tous les blocs polonais sont disponibles.
- Le cavalier de la nuit : Karl XII est parti en exil (2.3) à l'été 1709; il a échoué à revenir une fois.

#### Placement

SUÈDE	
<b>Vastergdtland</b> :	<i>Elfsborg</i>
<b>Srmland</b> :	Rehnskiold, flotte Wachtmeister, flotte Wattrang
<b>Nyland</b> :	Vellinck (3 points de force)
<b>Pommern</b> :	<i>Pommerska, Ostgota</i>
<b>Garnisons</b> :	Warszawa, Cracovie, Gardinas

#### RUSSIE

**Moskva** : Pyotr I  
**Ladoga** : Golitsyn  
**Livland** : Menshikov, Sheremetev  
**Sivershchyna** : Kazanski  
**Nyen** : *Stubinski*, flotte Botsis  
**Poltava** : Cosaques  
**Garnisons** : Nyen, Narva

#### DANEMARK

Le Danemark vient de rentrer dans la guerre.  
 Construire et déployer immédiatement de nouveaux blocs danois en dépensant 16 PR.

#### SAXE

La Saxe vient de rentrer dans la guerre.  
 Construire et déployer immédiatement de nouveaux blocs saxons (et polonais) en dépensant 12 PR.

#### Conditions de victoire

À la fin du scénario, calculer les PVs comme suit :

- Ajouter le niveau PR de la Suède.
- +4 PVs pour chaque capitale polonaise contrôlée par la Suède.
- *Fäderneslandet* (Patrie) : -8 PVs si un ou plusieurs territoires en Suède proprement dits sont contrôlés par la Coalition.
- *Mein Schatz* (Mon précieux) : -4 PVs si la Saxe contrôle Livland.
- *Vi oer rode, vi oer hvide* (Nous sommes rouges, nous sommes blancs) : -4 PV si le Danemark contrôle au moins trois des territoires suivants à la fin du jeu : Holstein-Gottorp, Bremen-Verden, Wismar, Skane.

#### Tableau des points de victoire

40 ou plus	VICTOIRE MAJEURE SUÉDOISE
20 à 36	VICTOIRE MINEURE SUÉDOISE
16	VICTOIRE HISTORIQUE DE LA COALITION
8-12	VICTOIRE MINEURE DE LA COALITION
4 ou moins	VICTOIRE MAJEURE DE LA COALITION

#### A.4 LA GRANDE CAMPAGNE (1700-1721)

La Saxe, le Danemark et la Russie ont déclaré la guerre à la Suède. Le scénario commence juste après que la Suède, la Hollande, le Lünebourg et l'Angleterre ont sorti le Danemark de la guerre. Maintenant, la Suède fait face seule à la Saxe et la Russie.

La fin historique de ce scénario voit la Russie entrer comme puissance majeure sur la scène européenne, tandis que la Suède en pièces et en faillite a perdu les provinces baltes, Viborg, Bremen-Verden et Vorpommern.

**Durée** : automne 1700 à l'hiver 1721 (86 tours, 7 à 14 heures)

##### Règles spéciales

- Pour le premier tour seulement, le joueur suédois est considéré comme ayant lancé un "5" pour le nombre d'actions et gagne les égalités.
- Placer un marqueur sur le début de la piste d'attrition suédoise (ligne *Suède pas en Russie*).
- Séparer les deux régiments polonais des autres unités disponibles (*remplacement pool*) saxonnes. Ajouter ces blocs aux unités disponibles à la fin du tour lorsqu'un bloc suédois entre en Pologne.
- En raison des deux armées russes sur le compte tour annuel (*Year Track*), le niveau PR russe est de -8 (à 24). Toutes les armées russes sont non réformées (étoile transparente). Les flottes russes ne sont pas en jeu.
- **Règle facultative / Tournoi** : Il n'y pas d'activation des alliés (sauf l'Ukraine) avant l'interphase 1704.

##### Placement

SUÈDE
<b>Västergötland</b> : Elfsborg, Kronoberg
<b>Pommern</b> : Pommerska, Ostgota
<b>Estland</b> : Vellinck, Estlandska
<b>Kattegat</b> : flotte Wachtmeister, flotte Wattrang, Karl XII, Sodra Skanska, Dalregementet

#### RUSSIE

**Ingermanland** : Pyotr I, Sheremetev, Schnewentz, Kazanski

**Novgorod** : Repnin

**Compte tour annuel (Year Track)** : Ogilvie (1702), Golitsyn (1704)

#### SAXE

**Livland** : Flemming, (polonais) Lubomirski

**Garnisons** : Warszawa, Krakow

##### Conditions de victoire

À la fin du scénario, calculer les PVs comme suit :

- Ajouter le niveau de PR de la Suède.
- +4 PVs pour chaque capitale polonaise contrôlée par la Suède.
- *Fäderneslandet* (Patrie) : -8 PVs si un ou plusieurs territoires en Suède proprement dits sont contrôlés par la Coalition.
- *Mein Schatz* (Mon précieux) : -4 PVs si la Saxe contrôle Livland.
- *Vi oer rode, vi oer hvide* (Nous sommes rouges, nous sommes blancs) : -4 PV si le Danemark contrôle au moins trois des territoires suivants à la fin du jeu : Holstein-Gottorp, Bremen-Verden, Wismar, Skane.

##### Tableau des points de victoire

40 ou plus	VICTOIRE MAJEURE SUÉDOISE			
20 à 36	VICTOIRE MINEURE SUÉDOISE			
16	VICTOIRE HISTORIQUE DE LA COALITION			
8-12	VICTOIRE MINEURE DE LA COALITION			
4 ou moins	VICTOIRE MAJEURE DE LA COALITION			

*Note de traduction* : L'exemple de jeu et les différentes notes n'ont pas été traduites.

##### Traduction française :

Laurent Martin (règles v1 et 1.1)

Edmond de Seroux (règles v1.2 et scénarios)