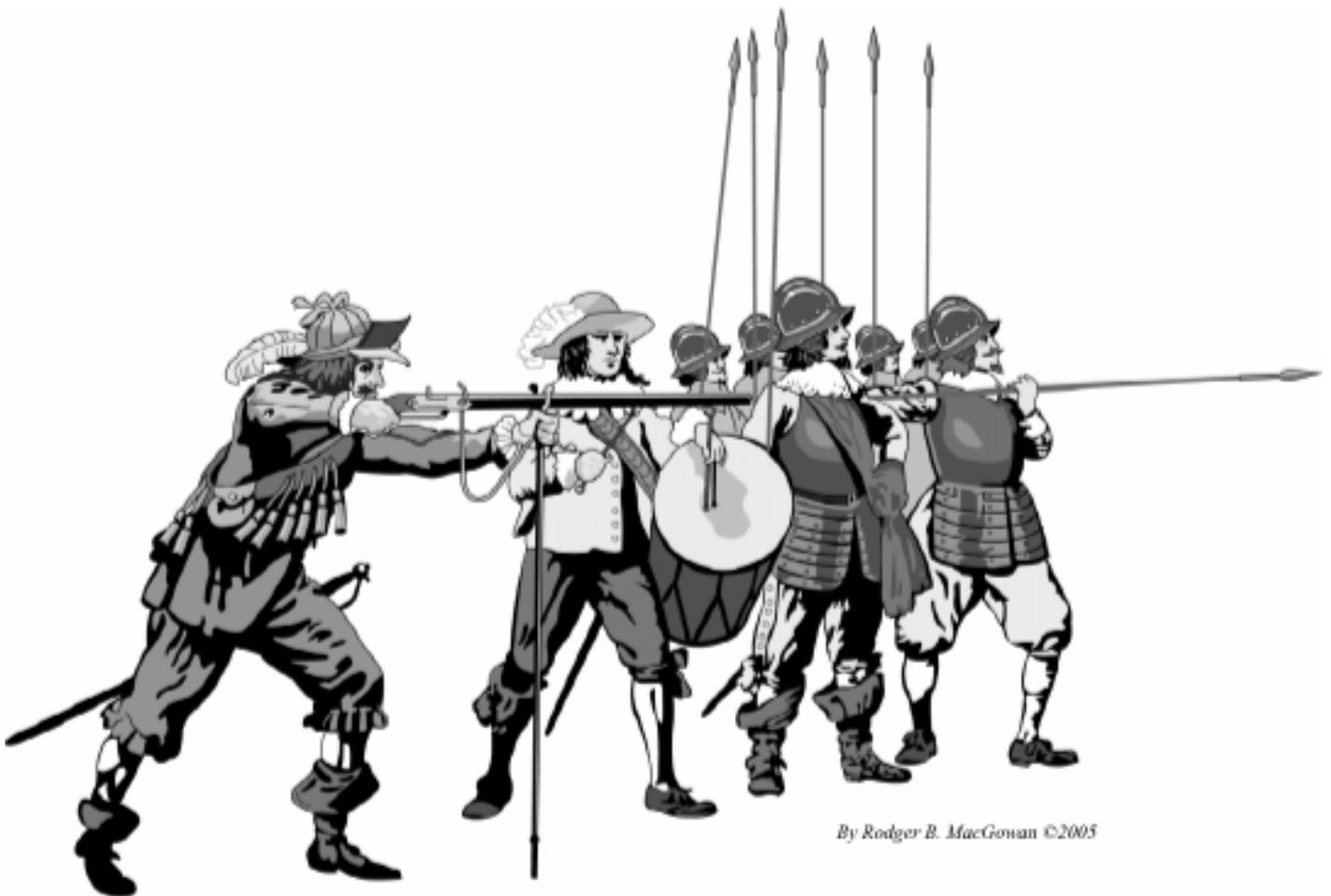


VIEILLE GARDE

Numéro 34 ♠ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♠ 3 euros – 4 CAN \$

Musket & Pike



**This Accursed Civil War
Sweden Fights On
Under the Lily Banners
Gustav Adolf the Great**

EDITORIAL

Paris, le 15 octobre 2006

Chers lecteurs de *Vieille Garde*
et fidèles de l'Académie du Wargame

Comme annoncé dans le précédent numéro, *Musket & Pike* est finement disséqué dans ce numéro de *Vieille Garde*. Seules les batailles des boîtes *This Accursed Civil War* et *Under the Lily Banners* ont été étudiées, d'abord par manque de temps mais surtout par manque de place... En tout plus de 24 batailles et variantes existent ce qui aurait explosé le plafond des 20 pages d'un numéro standard. Deux solutions se sont présentées : soit faire un numéro exceptionnel de 30 pages, qui aurait entraîné des problèmes d'organisation et de pricing (fallait-il compter deux numéros pour un abonnement ??), soit sélectionner certaines batailles, c'est ce qui a été choisi : *This Accursed Civil War* car ça plaisait à Luc et *Under the Lily Banners* pour Jérôme. Si ce numéro plaît beaucoup mais qu'il entraîne trop de frustrations, il sera toujours possible de sortir un autre VG avec des tactiques avancées et la présentation des batailles des deux autres boîtes.

Cette étude est la collaboration de deux personnes, moi-même certes, mais surtout Jérôme Rey, grand connaisseur de cette série avec comme preuve son excellente analyse de règles du *Frog of War Magazine* n°3. Jérôme a été recruté sur Strategikon suite à ses commentaires hautement pertinents. Dans la première partie de l'étude sur les principes du jeu, j'ai largement pioché dans l'article de FoW de Jérôme et les commentaires de batailles ont été également partagés entre Jérôme et moi. Merci encore à lui qui gagne ainsi sa place à l'Académie du Wargame. J'en profite également pour remercier Cassius, Gérard Boutin et Bug Danny pour les parties répétées...

Après plus de quatre années dans le 13^e Arrondissement le QG de l'Académie du Wargame, et donc *Vieille Garde*, se déplace dans le 15^e. La nouvelle adresse pour envoyer tous vos courriers est :
Luc OLIVIER – 76C, Rue Lecourbe
75 015 PARIS

Une bonne nouvelle, l'Académie du Wargame dispose maintenant d'un site web qui présente brièvement les buts de l'Académie, liste l'ensemble des Académiciens avec leurs titres, donne la liste des anciens numéros de VG disponibles et les modalités d'achats et enfin, livre en téléchargement gratuits quelques anciens numéros en pdf : actuellement les 1, 20 et 21. D'autres numéros seront bientôt disponibles suivant le temps et l'humeur du rédacteur en chef.

<http://academieduwargame.free.fr/default.html>

Autre grande nouvelle, le Hors Série n°2 de *Vieille Garde* est disponible, *La Saga du Wargame* :

Littérature Belliludique, mais uniquement en version pdf sur le site mentionné ci-dessus. Il n'est pas prévu aujourd'hui de version papier car je ne suis pas sûr de l'intérêt d'en sortir une...

Enfin un remerciement à Thierry des Sables, fidèle abonné qui se reconnaîtra et qui a eu la gentillesse de m'offrir l'apéro cet été, merci aussi à sa femme et ses enfants...

Dernière information, toute fraîche, une nouvelle compagnie de Wargame est en train de naître : **Hexasim**, fondée par Christophe Gentil-Perret. Le premier jeu est en fin de développement, *Marne 1918 Friedensturm*, conçu par Nicolas Rident et Thomas Pouchin, il devrait sortir avant Noël. Certains joueurs de Lyon à Nantes ont déjà pu participer aux *playtests*. De plus des pourparlers sont en cours pour que **Hexasim** édite et diffuse *Vieille Garde*.

Ainsi le prochain numéro peut être une étude sur *Alesia* de GMT et certainement les rubriques habituelles.

Luc, Duc de Bavière

QUIZ

Le quiz précédent n'a toujours pas été trouvé et il est donc remis en jeu. Une grosse surprise attend le premier à trouver...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 20 : *Musket & Pike*

Musket & Pike

This Accursed Civil War Sweden Fights On Under the Lily Banners Gustav Adolf The Great

Cuirassier contre Infanterie Lourde, qui est le maître ?

FICHE TECHNIQUE

Editeur : GMT (TACW 2002 – SFO 2003 – ULB 2005 – GAG 2006)

Concepteurs : Ben Hull

Développeurs : Marty Arnsdorf pour TACW, Dick Vohlers pour SFO, ULB et GAG

Sujet : Les batailles des années 1630 à 1680

Echelle pions : Chaque point de force représente entre 80 et 100 hommes : un régiment de cavalerie de 200 à 500 h, une brigade d'infanterie de 400 à 2000 h, une batterie d'artillerie de 3 à 8 canons.

Echelle carte : Une centaine de mètres par hexagone

Echelle temps : Un tour de jeu dure de 20 à 30 minutes

Temps de jeu : suivant les scénarios de 3 à 15h

DES MOUSQUETS ET DES PIQUES

Musket & Pike est une série conçue par Ben Hull et éditée par GMT, avec pour objectif de simuler tactiquement les engagements du XVII^e siècle entre 1630 et 1680. Pour l'instant les jeux couvrent la Guerre Suédo-Polonaise, la Guerre Civile Anglaise et la Guerre de Trente Ans. Par ordre chronologique, la première bataille traitée a eu lieu en 1627 : Dirschau et la dernière en 1648 : Lens. Sont d'ores-et-déjà évoquées pour la prochaine parution la guerre entre la monarchie française et les Etats généraux des Provinces-Unies (1672-1679), au travers des batailles de Seneffe avec Condé et Entzheim avec Turenne en 1674, et des batailles impliquant les Suédois à la même période : défaites pas les Brandebourgeois à Fehrbellin 1675, vainqueurs des Danois à Lund 1676.

Le système de jeu est très détaillé et très précis avec des tours durant de 20mm à une demi heure, des cartes à environ 100m l'hexagone et des unités représentant entre 3 et 8 canons, de 200 à 500 cavaliers, 100 à 300 fantassins légers et 400 à 2000 fantassins lourds.

Les règles standard en sont à leur quatrième version, librement téléchargeable sur le site de GMT. Elles prennent en compte les errata et remarques des joueurs et sont parfaitement utilisables pour l'ensemble des jeux de la série. Un livret de règles spécifiques est fourni dans chaque boîte. Il détaille les scénarios et fournit des éléments historiques et tactiques pour comprendre la période.

L'époque simulée représente la révolution militaire postérieure à la Renaissance. L'artillerie est très peu mobile, mais commence à être efficace durant la bataille. La cavalerie a perdu sa suprématie face aux piquiers et elle hésite entre des tactiques de feu par caracolade et de charge au sabre, avec des unités d'arquebusiers et de cuirassiers. Enfin, l'infanterie se divise en infanterie légère - mousquetaires et dragons - propre à harceler l'ennemi mais très vulnérable au choc et infanterie lourde regroupée en lourds carrés dotés de piques pour repousser l'ennemi et de mousquets pour infliger des pertes à distance. La taille des carrés et la proportion des piquiers et mousquets varient suivant l'armée et le moment.

Les mécanismes sont très pointus et tentent de retransmettre fidèlement les tactiques de l'époque, chaque type de troupe ayant son rôle précis dans la bataille. Après quelques parties, le joueur s'aperçoit que les types de troupes ne sont pas

égaux en valeur, ainsi les seigneurs sont réellement l'infanterie lourde et les cuirassiers, mais qui est le vrai maître entre les deux ?

LA TACTIQUE AU XVII^e SIECLE

Les composants

Comme d'habitude avec GMT, les composants sont superbes et agréables à utiliser. Chaque bataille possède sa propre *carte* avec souvent des hexagones surdimensionnés, ce qui est une bonne idée vu les empilements de marqueurs potentiels sur chaque unité. Les terrains sont très variés allant de vastes plaines à des collines boisées peu propices aux manœuvres, avec une mention spéciale pour la campagne anglaise et ses « enclosures » : haies et chemins creux... La plupart des éléments de terrain : bois, haies, fortes pentes, villages et chemins creux gênent les déplacements de troupes et perturbent leur cohésion, il faudra donc manœuvrer au mieux en attaque et se placer optimalement en défense.

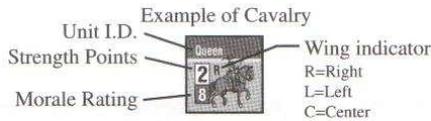
Les pions représentent des chefs, des unités de combat et des marqueurs.

Les chefs sont des commandants en chef, des commandants d'ailes et leurs remplaçants éventuels avec leur nom, un portrait et une valeur de commandement variant de -2 à 0, le moins étant le mieux. Pour les commandants d'aile, le verso indique que l'aile a été activée pour le tour (*finished*).

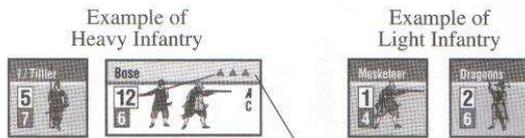
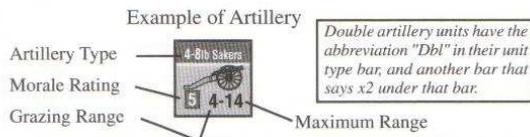
Les unités de combat représentent des cavaleries, cuirassiers et arquebusiers (absents dans TACW), des infanteries lourdes et légères et des artilleries.

Elles présentent un bandeau de couleur montrant leur nationalité, une initiale indiquant leur aile d'appartenance – gauche, droite ou centre –, un nom, une silhouette, une puissance de combat en point de force et une valeur de moral ; au verso l'unité est représentée « secouée », *Shaken* en anglais, ce qui signifie que la cohésion de l'unité est amoindrie, suite aux combats ou suite à des mouvements en terrain difficile. Les pions d'artillerie indiquent le type de pièces, le moral, la portée de mitraille - *Grazing Fire* - et la portée maximale ; le dos indique que l'unité agit. Une large part des unités de fantassins lourds est représentée par des pions rectangulaires couvrant deux hexagones ; ce seront des unités puissantes mais lentes. Certaines d'entre-elles, principalement suédoises, intègrent des unités d'artillerie, ce

qui leur donne une redoutable puissance de feu mais gêne leurs mouvements. Chaque unité présente un front, un flanc et un arrière qui vont conditionner ses mouvements et combats. A partir de SFO, l'ensemble des pions, hors chefs, sont propres à chaque bataille, ce qui évite la recherche de tel ou tel pion commun à plusieurs batailles au moment de la mise en place d'une nouvelle partie.

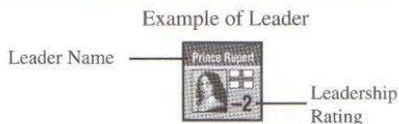


Units may have letters in front of their Strength Points; these letters and any other Wing indicators are explained in each game's Playbook.



Some two hex Heavy Infantry units have three arrows on their top edges. This indicates that the unit is a Swedish Style battalion.

2.1.3 LEADERS: Leader pieces have the Leader's name and a leadership rating from 0 to -2 (-2 being the best).



De nombreux marqueurs permettent d'indiquer différents états des unités et aides de jeu. Notamment les dégradations de la formation, du moral et les pertes en hommes. Enfin, des marqueurs « 1 ou 2 pistolets utilisés » servent pour les tirs de cavalerie.

Le dé utilisé est un dé à 10 faces, le 0 valant zéro et non pas dix.

La séquence de jeu

La séquence de jeu est complètement interactive à l'opposé du traditionnel tour de jeu de chaque joueur. La phase d'initiative initiale détermine l'aile activée d'un des deux camps, sachant que le bénéficiaire de l'initiative initiale du tour n'est pas tenu d'activer en premier l'aile dont le commandant d'aile lui a permis de remporter l'initiative, mais doit quand même respecter la hiérarchie des types d'ordres : *Charge*, *Make Ready*, *Receive Charge* et *Rally*, voir plus loin le détail. La phase d'activation permet de faire agir les unités et chef de cette aile et le commandant en chef de l'armée. Le camp opposé peut tenter de préempter l'aile. S'il échoue ou renonce, l'aile activée peut changer d'ordre puis chaque unité de cette aile peut réaliser une action : mouvement, ralliement, réorganisation ou tir, avec d'éventuelles réactions du camp inactif. Les unités d'artillerie ne tirent qu'une fois par tour, les infanteries disposent de différents types de tirs qui peuvent être éventuellement conjugués avec un mouvement d'avance ou

de retrait et sont utilisables à chaque activation, les cavaleries peuvent utiliser leurs pistolets pendant leur mouvement. Le close combat, non obligatoire, suit, puis un éventuel test de continuation pour activer à nouveau la même aile, avec un maximum de trois activations par tour. Une fois toutes les ailes des deux camps activées ou ayant passé, les phases de mouvement de déroute et de retrait des différents marqueurs de jeu bouclent le tour.

Les troupes et leur maniement

Les types de pertes

Au cours du mouvement, du tir ou de la mêlée, une unité peut subir différents types de pertes : cohésion, moral et pas de perte. Le débutant peut facilement confondre les effets de pertes de cohésion et de moral, identiquement appelés *Shaken* et *Broken*.



Formation Broken (see 12.4)

Les pertes de formation

(*Formation Hits*) n'élimineront jamais une unité, mais elles peuvent la

rendre immobile et réduire sa valeur au combat. Suite au mouvement dans certains terrains et aux tirs, une unité peut passer de *Normal* à *Shaken*, son pion est retourné. L'unité perd la moitié de sa capacité de mouvement, et combat moins bien. Une unité *Shaken* qui subit une autre perte de formation devient *Broken*. Elle ne pourra plus bouger et sera encore plus désavantagée au feu et au choc. En cas de tir, une nouvelle perte de formation deviendra une perte en hommes. Il est important de mentionner que toute mêlée entraîne une perte d'un niveau de formation, ainsi une unité fraîche ne pourra combattre que deux fois avant de se retrouver « *Broken* » immobilisée, attendant l'ordre de regroupement – *reformation* – de son chef d'armée ou de son commandant d'aile.



Moral Broken (see 12.4)

Les pertes de moral

(*Moral Hits*) sont représentées par un marqueur « *Shaken* », puis « *Broken* ». Elles sont

occasionnées soit par un test moral (TM) raté, soit directement par un résultat de mêlée. Le Moral peut être soutenu par la présence d'un chef. Une unité qui passe de *Normal* à *Shaken* perd un point à sa valeur de moral. En cas de nouvelle perte de moral, l'unité passe *Broken*. Elle recule immédiatement de 2 hexes, perd toute formation et son moral passe à 1. En fin de tour, si elle est toujours *Broken*, elle déroute de tout son potentiel de mouvement vers son bord de carte et disparaît quand elle l'atteint. Une nouvelle perte de moral détruit l'unité. Le moral peut être amélioré par un ralliement dépendant de l'ordre de l'aile et de l'action du chef de l'aile ou de l'armée.



Casualty Point (see 10.6.1)

Les pertes en hommes

(*Casualty Hits*) sont occasionnées par les tirs d'infanterie, et d'artillerie sur

une unité Formation Broken. Une unité disparaît lorsque le nombre de pertes subies égale sa force. Sa valeur de combat équivaut directement à sa force actuelle, pertes déduites. Les pertes en hommes peuvent entraîner des TM, suivant le moral initial et le nombre de pertes de la phase de combat. Suivant son moral et son effectif initial, l'unité aura un **seuil de pertes** (*Threshold Casualty*) qui, une fois atteint, entraînera des tests de Moral pour chaque perte supplémentaire, réduira son moral de 1 et ne permettra pas à l'unité de voir son Moral revenir par ralliement ultérieur à un niveau meilleur que Moral Shaken.

Il est possible de **recupérer des pertes** de cohésion et de moral, suivant les ordres et les chefs présents. Dans tous les cas, cela prend du temps, n'est pas toujours facile et peut entraîner une réaction de l'ennemi. Par contre les pertes en hommes sont définitives. Spécialement pour la cavalerie, il est possible de regrouper des unités réduites, ce qui s'appelle **l'incorporation**. Mais comme les unités de cavalerie valent beaucoup de points de victoire, l'incorporation est rarement effectuée.

Une unité en Formation *Broken*, *Moral Broken* ou en hérisson voit toute perte de formation infligée par un tir transformée en perte en hommes. Une unité jadis fringante peut se voir taillée en pièces selon la séquence : Formation *Broken* (immobilité), enchaînement de *Casualties* subies, dépassement du *Casualty Threshold*, tests de moral à chaque *Casualty* suivant et finalement *Moral Broken*, déroute et exit de la carte...

Les formations volontaires

La plupart des formations sont communes à tous les types de troupes, certaines étant choisies par le joueur, d'autres, comme les pertes de formation, sont subies lors des déplacements ou combats.

Le joueur peut décider de placer une unité en **Ordre Ouvert** – *Open Order* – ce qui lui évitera des pertes de cohésion dues aux effets de terrain lors des mouvements. Par contre l'unité sera plus vulnérable lors des mêlées. La formation « *Open Order* » est très utile si l'unité doit manœuvrer en terrain difficile. Une unité *Open Order* conserve tous ses points de mouvement après franchissement d'un obstacle. Une cavalerie en *Open Order* peut donc réaliser après franchissement d'un obstacle une interception même contre une cavalerie adverse en Formation Normale. Au contraire, si elle avait commencé son activation précédente en Formation Normale, elle serait devenue Formation *Shaken* après le franchissement du terrain difficile et donc n'aurait pu réaliser l'interception. Cela signifie qu'une unité en *Open Order* est moins vulnérable après son déplacement à travers un terrain difficile qu'une unité ayant commencé en Formation Normale, et de plus elle conserve toute sa mobilité. Par contre en cas de combat, elle sera considérée comme Formation *Shaken* et passera directement en formation *Broken* en cas de perte de formation.

L'infanterie lourde équipée de piques pourra se placer en **hérisson** – *Schiltron* – pour faire front de tout côté durant les combats : elle n'aura plus que des hexs de front. Le hérisson requiert la totalité des points de mouvement de l'unité, ou peut être tenté comme mouvement de réaction en testant le moral. Comme une unité mise en hérisson aura besoin de 3 actions de reformation pour retrouver toute sa mobilité, se mettre en hérisson est une décision à peser mûrement, d'autant qu'une unité en hérisson ne peut pas tirer ni engager de corps à corps. Un adversaire peut donc se placer adjacent et tirer *ad vitam eternam* sur l'unité en hérisson qui ne pourra riposter ! Par contre une unité en hérisson n'est pas affectée par les Formation Hit dûs au Combat et peut dans l'absolu résister à de multiples assauts au corps à corps sans voir s'émousser sa capacité de résistance.

Une unité d'infanterie lourde en Formation Normale, Formation *Shaken*, *Open Order* ou en colonne est *obligée* de tenter de se mettre en hérisson si une unité de cavalerie ennemie pénètre dans un de ses hexagones arrière. Par contre, une unité d'infanterie lourde en mouvement faisant l'objet d'une interception ne peut pas tenter de se mettre en hérisson, même si l'intercepteur vient au contact sur ses arrières.

Il existe aussi l'**ordre en colonne**, sorte de colonne de route pour les déplacements pré bataille qui rajoute deux points de mouvement à l'unité mais qui est rarement utilisée. Il est impossible d'adopter cette formation au cours de la bataille, seules certaines unités et renforts, précisés par le scénario, peuvent l'utiliser. Compte tenu de la nécessité de reformer longuement les unités d'infanterie après une marche en colonne et du coût d'un mouvement autre que droit devant, la formation de colonne est peu usitée pour les renforts d'infanterie, mises à part les situations dans lesquelles la distance à parcourir pour rallier le front serait particulièrement longue. Remarquons que les unités de cavalerie en colonne se reforment plus rapidement que les unités d'infanterie.

Les unités d'artillerie sont, par défaut, en batterie avec un tir possible sur leur front et dans leur portée. Les canons ne peuvent pas être attelés dans TACW, et donc ne peuvent pas changer d'hexagones. Ils peuvent cependant changer normalement d'angle de tir car les canons n'ont pas besoin d'être attelés pour changer d'orientation. Dans les autres jeux de la série, les canons peuvent être attelés et donc bouger. L'action d'atteler ou dételer un canon épuise toute la capacité d'action du canon pour le tour. Cela signifie par exemple que même si l'aile à laquelle appartient le canon est activée plusieurs fois dans le même tour, le canon ne pourra pas bouger dans le tour pendant lequel il est mis à l'attelage. Par contre, si un canon commence le tour déjà attelé, il pourra bouger de 2 MP à chaque activation.

L'empilement

L'empilement est généralement limité à une unité par hex à tout moment du jeu avec deux exceptions notables. D'abord l'artillerie peut s'empiler avec une infanterie ou une cavalerie, ensuite une LI de 2 points de force ou moins peut lier son sort à celui d'une cavalerie. Les possibilités d'empilement appellent plusieurs remarques.

Compte tenu du nombre de points de victoire acquis par un ennemi qui capture des canons et étant donnée leur vulnérabilité, il sera souvent judicieux en cas de posture défensive d'empiler une unité, plutôt de l'infanterie, avec de l'artillerie. Seule l'unité sur le haut de la pile peut tirer et être la cible de tirs adverses. Il faut donc, pour que le canon puisse tirer, positionner l'autre unité au bas de la pile. Celle-ci peut effectuer normalement un mouvement de réaction et tenter une interception si c'est une cavalerie. L'ordre de l'empilement ne peut être changé qu'avec une action de l'unité d'infanterie ou de cavalerie quand elle est activée **ou** à la place d'un tir de réaction de l'artillerie, qui donc n'aurait pas déjà tiré à ce tour et qui n'est possible que dans l'arc frontal et dans la portée de tir à mitraille (*Grazing Fire*) de l'artillerie. Si l'unité non-artillerie est sur le dessous de la pile, elle peut sortir de l'empilement sans devoir d'abord se placer sur le dessus de la pile. Disposer l'artillerie au bas de la pile est surtout utile quand un ennemi puissant peut venir au contact hors de l'angle de tir de l'artillerie, sans quoi il n'y aura pas non plus de possibilité de tir de réaction de l'autre unité de la pile, qui pourra simplement modifier son *Facing* pour faire face à l'attaque en mouvement de réaction. De plus, d'où que vienne l'ennemi, l'artillerie sur la pile pourra se faire détruire par un tir car elle n'a qu'un seul pas de perte.

Une unité de cavalerie empilée au début de son activation avec une unité d'infanterie légère ne disposera que de 6 MF, voire 3 MF si elle était en Formation *Shaken*, même si elle ne se déplace pas avec cette unité d'infanterie. Cette tactique d'empilement cavalerie/infanterie légère était controversée. En effet la mobilité de l'unité de cavalerie est réduite et donc sa faculté de réaliser des interceptions, même si sa résistance

au corps à corps reste identique. Néanmoins cela confère une capacité de tir accrue à l'hexagone de l'unité de cavalerie (même si les tirs des unités d'infanterie légère de faibles effectifs sont peu meurtriers) et cela permet en cas de *Casualty Hit* infligé par l'adversaire de désigner l'infanterie légère - qui ne vaut pas de point de victoire - comme l'unité touchée, en préservant la cavalerie. Cette tactique d'empilement est donc plutôt néfaste contre la cavalerie adverse, et favorable contre l'infanterie lourde adverse.

Le système de commandement

Les armées en présence sont divisées en ailes, généralement aile droite, aile gauche et centre. Certaines batailles rajoutent une aile sur un flanc ou en réserve. Chaque aile est composée d'un commandant d'aile et de troupes précises qui ne varieront pas au cours de la bataille. Généralement les deux ailes latérales sont des ailes de cavalerie mais ce n'est pas systématique. Ces ailes représentent des entités autonomes qui recevront un ordre spécifique et seront activées alternativement entre les deux camps, suivant les types d'ordres donnés. Il existe quatre ordres précis : *Charge* (Chargez !), *Make Ready* (Tenez vous prêts !), *Receive Charge* (En défense !), et *Rally* (Ralliement !). Chacun procure des avantages et inconvénients précis.



Charge oblige l'unité à s'approcher de l'ennemi et permet d'y venir adjacent mais interdit le ralliement et le regroupement. Une unité dont l'aile est en charge mais qui ne voit aucun ennemi, les unités amies ne bloquant pas la LOS pour cette règle, peut rester immobile ou se déplacer n'importe où tant quelle reste commandée à la fin de son mouvement. L'unité peut s'éloigner de l'adversaire le plus proche au début du mouvement, dès lors qu'elle termine plus près de cette unité qu'elle n'avait commencée. Cela permet par exemple à une unité de cavalerie commençant son mouvement à 2 hex de l'ennemi et qui ne pourrait bénéficier du bonus de *Momentum* au corps à corps si elle se déplaçait directement vers cet ennemi, de s'en éloigner d'un hexagone avant de revenir le charger en bénéficiant du *Momentum*. Quand une infanterie lourde de 2 hex en ordre de charge est adjacente à une unité ennemie située sur son flanc, elle peut choisir entre deux actions également permises par son ordre de charge. Soit effectuer un tir, *Skirmishing Fire*, de flanc donc. Soit pivoter pour rapprocher la moitié du pion non adjacente à cet adversaire de celui-ci ; si l'infanterie est en Formation *Shaken*, elle ne peut pas avoir la totalité de ses deux hexagones adjacents à l'adversaire à l'issue de ce mouvement de pivot, par manque de points de mouvement, mais ce premier pivot est néanmoins possible. Il pourra être suivi à l'activation suivante d'un autre pivot ou d'un *Skirmishing Fire*. Par contre elle est obligée de réaliser l'une de ces deux actions ; elle n'a pas la possibilité dans ce cas précis de ne rien faire du tout.

Proposition de règle optionnelle :

L'une des grandes satisfactions d'un joueur de M&P se produit quand les lignes adverses sont tournées. Mais la rigidité de l'ordre de Charge peut réduire la portée de cet accomplissement, en particulier quand des unités ennemies Morale Broken traînent en arrière des lignes ennemies.

Afin de donner aux unités en charge la possibilité de ne pas choisir comme cible une unité ennemie hors d'état de nuire (Morale Broken), nous proposons la règle optionnelle suivante :

L'unité en Charge passe un Test de Moral. En cas de succès, elle peut ignorer l'unité ennemie Morale Broken et peut charger en lieu et place de celle-ci l'unité ennemie suivante par ordre de proximité. Si l'unité suivante est également Morale Broken, un nouveau test est possible afin d'ignorer

également celle-ci. Et ainsi de suite. Si le test de Moral est raté, on considère que les perspectives de butin ont pris le dessus sur les considérations tactiques et que l'unité Morale Broken doit bien être considérée comme la cible de la charge.



Make Ready permet de bouger librement sans venir au contact de l'ennemi mais seul le commandant peut regrouper les unités empilées ou adjacentes.



Receive Charge permet le mouvement d'un seul hex maximum, non adjacent à l'ennemi, mais autorise le regroupement libre et le ralliement des unités empilées ou adjacentes au commandant d'aile.



Enfin, **Rally** permet les regroupements et ralliements libres, mais interdit aux unités de l'aile de terminer leur mouvement plus proche d'une unité ennemie. Attention, cela n'est pas spécifiquement mentionné dans les règles, mais les unités amies ne bloquent pas les LOS dans ce cas, de la même manière qu'elles ne les bloquent pas pour l'ordre de charge. Si une unité ennemie devient visible au cours du mouvement, elle doit être prise en compte pour la suite du mouvement. Une unité dont l'aile est sous ordre de ralliement peut se rapprocher pendant son mouvement d'une unité ennemie pourvu qu'à la fin de son mouvement elle ne soit pas plus proche d'une unité ennemie qu'au début du mouvement. Ce qui compte c'est la situation à la fin du mouvement.

Au début de la bataille un ordre est attribué à chaque aile et il déterminera la séquence d'activation durant le tour : du plus au moins agressif. Tous les ordres de *Charges* seront résolus alternativement pour les deux camps avant de passer aux *Make Ready* puis aux *Receive Charge* et enfin aux *Rally*. Si des ailes des deux camps ont le même ordre, le camp avec le plus d'ailes de l'ordre commence l'activation. En cas d'égalité, le meilleur chef d'aile avec l'ordre actif décide, puis le hasard. Tous les ordres d'un type sont résolus avant de passer à l'ordre inférieur même si un seul camp à des ordres de ce type. Ainsi il arrive régulièrement qu'un attaquant avec ses trois ailes en ordre de *Charge* agisse avant l'ennemi dont les ailes seraient en *Make Ready* ou *Receive Charge*. Néanmoins les préemptions existent pour aider le défenseur à réagir.

Changement d'ordres

Lorsque une aile est activée le commandant peut tenter de changer d'ordre suivant une table croisant l'ordre initial, l'ordre désiré, différents modificateurs et un dé. En cas de succès le nouvel ordre est immédiatement exécuté, en cas d'échec l'ordre initial est conservé, même s'il est suicidaire... Notons que l'ordre de Ralliement est obligatoire et automatique si l'aile n'est plus en état de combattre. Une aile pourra tenter d'agir deux fois d'affilé suivant un jet de continuation dépendant principalement de l'ordre courant, du bonus du chef et de quelques autres modificateurs. L'ennemi peut tenter de préempter l'activation ennemie pour activer une de ses ailes à la place, cela dépend également d'un jet de dé avec différents modificateurs.

La consultation de la *Orders Change Table* est riche d'enseignement, en particulier les suivants : il est difficile d'arrêter une charge de cavalerie quand elle est lancée, sauf à passer en ralliement ; il est généralement facile de passer à une posture de ralliement, particulièrement quand l'aile a déjà enregistré de lourdes pertes ; il est difficile de passer directement du ralliement à une posture agressive de charge, à partir de la posture intermédiaire de *Make Ready*, il est logiquement aisé de passer à un autre ordre

Préemption

Réaliser une Préemption consiste à prendre l'initiative sur l'adversaire en activant une de ses propres ailes en interrompant l'ordre normal des activations. A ordre équivalent, les probabilités de

Orders Change Table (5.7)

Current Order	Charge	Desired Order		
		Make Ready	Receive Charge	Rally
Charge	-	0-3	0-2	0-5
Make Ready	0-5	-	0-5	0-6
Receive Charge	0-3	0-5	-	0-4
Rally	0-1	0-4	0-3	-

Die Roll Modifiers:

? WC's Leadership Rating plus the AC's rating if adjacent or stacked with WC.

+1 Leader adjacent to enemy unit (not Morale Broken)

-1 Cavalry Wing changing to Charge

+1 Cavalry Wing changing to Receive Charge

-2 If changing to Rally when more than half the units of the Wing are Morale Shaken, Morale Broken or eliminated.

réussir une Préemption sont plus élevées que celles de réussir une Continuation, et vont jusqu'à 50 % pour une aile en ordre de Charge. Une aile de cavalerie en charge commandée par un Leader de très forte compétence (Leadership 2) aura même 80 % de chances de réussir à voler l'initiative à l'adversaire.

Une aile réussissant une préemption est activée avant son tour de jeu normal et peut même tenter des Continuations. Celles-ci ne peuvent être préemptées que par la seule aile ennemie qui a fait l'objet d'une Préemption, si elle avait été victime d'une Préemption réussie dès sa première activation. Attention, il y a une très grande différence entre préempter la première activation d'une aile ennemie d'une part, et préempter une Continuation d'une aile ennemie d'autre part. En effet dans le premier cas l'aile préemptée est dite « *Bypassed* » et elle sera automatiquement activée après l'activation du préempteur et ses continuations éventuelles. L'aile *Bypassed* pourra tenter des Continuations. Au contraire, dans le second cas, l'aile préemptée ne pourra plus être activée dans ce tour.

Le premier cas permet de prendre totalement l'initiative sur l'adversaire, mais celui-ci pourra être activé ensuite jusqu'à 3 fois (activation bypassed + 2 Continuations possibles) tout en lui laissant une chance de préempter les Continuations de l'aile qui l'a lui-même préempté. Le second cas laisse l'initiative à l'adversaire mais ne lui permet pas d'être activé plus d'une fois.

Il faut noter qu'une aile ayant échoué à une tentative de Préemption ne pourra pas tenter de Continuation après son activation normale. En fonction de la situation tactique, cela peut ne pas être d'un grand dommage. Une aile ayant échoué à une tentative de Préemption pourra même tenter de préempter une autre activation, avec un malus. Mais si elle rate cette seconde tentative de Préemption, elle ne pourra pas du tout être activée dans ce tour.

Pour diminuer les risques de préemption, il peut être valable de retarder l'activation de l'aile dans la séquence d'activation alternée du tour. Cela peut être réalisé de deux manières :

- Au tour précédent donner un ordre de faible priorité, par exemple *Receive Charge* à cette aile.
- Activer par priorité ce tour ci les autres formations.

De ces possibilités de Préemption découle qu'il est très important d'éviter la destruction totale d'une de ses ailes. En effet, une aile ébréchée par l'ennemi, réduite même à une seule unité combattante, détient une importance hors de proportion avec ses capacités au combat, du fait des possibilités qu'elle conserve pour réduire les activations multiples d'une aile adverse, et également parce qu'activer une aile permet d'activer automatiquement le commandant de l'armée.

Passer

Il est possible pour une aile qui n'est pas en ordre de charge de passer son tour, c'est-à-dire de renoncer à toute activation dans le tour. Passer est d'un usage peu fréquent mais cela peut s'avérer quelquefois utile, particulièrement dans les batailles où l'armée ne dispose pas de commandant en chef et quand des unités de l'aile sont au contact de l'adversaire en situation d'infériorité. Activer l'aile donne en effet à l'adversaire la possibilité de conduire des corps-à-corps contre les unités de cette aile auxquelles il aurait des unités adjacentes.

Le Tempo

Le tempo de la bataille dépend beaucoup des ordres et de leur bon roulement. Ainsi seule la Charge permet de venir au contact de l'ennemi pour l'attaquer, mais à la fin d'un assaut, il faudra passer rapidement en Ralliement pour remettre les survivants en état. Nous avons vu en observant la table, qu'il est intéressant de passer par les ordres intermédiaires, d'abord parce que le changement d'ordre est plus facile, puis parce qu'il permet de conserver plus facilement une cohésion des troupes avant le contact. Bien préparer son plan de bataille en fonction du placement et de la composition des ailes est fondamental. Puis, durant la bataille le choix des ordres et leur changement à bon escient est nécessaire à la victoire, mais pas toujours dépendant de la volonté du joueur. Ce savant mélange d'aléatoire et de réflexion, joint aux mécanismes très précis, donne souvent aux batailles une dimension cinématographique : le joueur a la sensation de voir le film de la bataille se dérouler sous ses yeux.

Il sera donc crucial de bien maîtriser la séquence d'activation et les interactions entre les 2 camps pour au moins deux raisons :

- Faire agir le plus fréquemment possible ses propres troupes par le biais de continuation non préemptées par l'ennemi ou au contraire pour réduire le nombre d'activations ennemies ;
- Pouvoir prendre l'initiative sur un adversaire au moment où il serait vulnérable, par exemple après un franchissement de terrain difficile ou avant qu'il ne puisse rallier ou reformer des troupes en mauvais état, ou au contraire pour réorganiser ses propres troupes avant qu'elles ne soient bousculées.

Le rôle des chefs

Le commandant en chef (Army Commander)

Chaque camp dispose d'un commandant en chef qui n'est pas utilisé pour donner des ordres mais peut effectuer une action chaque fois qu'une aile est activée. Ses actions possibles sont le regroupement ou le ralliement d'une unité empilée ou adjacente indépendamment de son ordre courant, ou bien l'aide au changement d'ordre, à la préemption ou à la continuation d'un commandant d'aile. Sans être fondamental, le bon placement d'un commandant en chef peut permettre à

une aile de continuer une attaque malgré les pertes ou de lancer la réserve au bon moment.

Ainsi les joueurs doivent s'interroger constamment sur le meilleur usage de leur commandant d'armée.

Il faut noter que dans certaines batailles l'un ou l'autre voire les deux camps ne disposent pas de commandant en chef. Cette situation aggrave les conséquences des déroutes (Morale Broken) puisque seul un passage de l'aile en Rally ou Receive Charge, ce qui signifie la suspension temporaire des possibilités de manœuvre d'envergure de l'ensemble de l'Aile, est alors susceptible d'éviter l'élimination de l'unité par sortie de carte.

Les commandants d'aile (Wing Commanders)

Un commandant d'aile peut, en fonction de l'ordre de son aile, influencer une ou plusieurs actions de reformation ou de ralliement dans la même activation. Ceci contrairement à un commandant d'armée qui ne peut intervenir lors d'une activation que pour une seule reformation ou un seul ralliement. Ainsi, avec un ordre *Receive Charge* ou *Rally*, le commandant d'aile peut rallier automatiquement l'unité sur laquelle il est empilé et faire bénéficier de son bonus éventuel de Leadership le jet de ralliement de toutes les unités adjacentes.

Le commandement des troupes

Lors de l'activation d'une aile, le joueur vérifie le commandement de ses unités. Seules les unités à portée du chef ou d'une unité commandée – deux hex pour l'infanterie, trois pour la cavalerie – pourront agir normalement ; les autres devront utiliser leur mouvement pour se rapprocher du chef. Les combats et tirs sont, par contre, toujours possibles. Le commandement est également vérifié pour connaître les possibilités d'interception d'une unité de cavalerie qui est inactive. Une unité *Out Of Command* doit bouger aussi vite que possible pour se remettre en commandement, même si ce mouvement venait à l'exposer à de fortes attaques potentielles, interceptions par exemple. Elle ne peut donc se contenter de se rapprocher d'unités commandées de son aile d'un seul hexagone si ce mouvement ne lui permet pas de se remettre en commandement alors qu'elle aurait assez de point de mouvement pour le faire. Elle peut encore moins le faire en empruntant des voies détournées, par exemple un mouvement en arc de cercle la conduisant d'abord à s'éloigner du rayon de commandement pour finalement s'en rapprocher ou l'atteindre avec ses derniers points de mouvement. Une unité *Out of Command* doit se rapprocher de l'unité commandée de l'aile la plus proche pour tenter de rétablir son commandement, et pas nécessairement se rapprocher du commandant d'aile.

Il est parfois possible de s'appuyer sur les règles de commandement pour éviter de lancer une action hasardeuse. Par exemple une aile relativement dispersée est en ordre de charge. Le joueur craint qu'un des flancs de son aile ne se retrouve en infériorité si ce flanc passe à l'attaque. Il peut alors tenter de bouger d'abord quelques unités du centre de l'aile afin de rompre le commandement d'un côté de sa formation. Ainsi les unités devenues hors commandement pourront ignorer l'ordre de charge et devront se rapprocher de la chaîne de commandement.

Quand une aile entre en renfort, toutes les unités sont considérées commandées même si le commandant d'aile n'est pas entré en jeu. On considère qu'il est juste au bord de la carte et donc la ligne de commandement est tracée à partir de l'hexagone d'entrée. Il peut utiliser ses facultés, c'est-à-dire dans ce cas utiliser son éventuel bonus de leadership pour modifier les tentatives de Continuation et de Prémption.

La bataille par le choc et le feu

Les réactions défensives

Chaque mouvement – hors retraite –, regroupement, ralliement ou tir peut déclencher une réaction du défenseur, sous forme de réorientation, de mouvement d'interception ou de retrait pour la cavalerie, les leaders isolés et les unités dont l'aile est en ordre de ralliement ou de tir de réaction du défenseur. Les possibilités sont nombreuses et ne facilitent pas l'attaque. Attention particulièrement à l'interception de cavalerie qui permet au défenseur de bouger et d'engager une mêlée immédiatement pour tout ennemi se déplaçant dans les 4 hexs autour de son front ou de ses flancs. Une unité peut faire plusieurs types de réactions au cours du mouvement d'une même unité adverse. Par exemple, une unité de cavalerie tente d'intercepter à 3 hexagones une cavalerie adverse et échoue à son jet d'interception. Elle pourra toujours changer, de se réorienter si cette cavalerie adverse arrive sur son flanc ou sur ses arrières. Une unité *Out of Command* peut réagir, mais ne peut pas venir adjacente à une unité ennemie à cette occasion. Elle peut donc réaliser une interception, mais elle ne le peut qu'au moment où l'adversaire devient adjacent. Ainsi elle le privera d'un bonus de *Momentum* éventuel, mais n'en aura pas elle-même.

La possibilité d'interception des unités de cavalerie est un des points cruciaux du jeu, qui au surplus accentue son caractère interactif. Une interception réussie permet de contrecarrer les mouvements. Il prive l'attaquant du bonus de *Momentum*, très important surtout pour la cavalerie, et bien souvent permet de le subtiliser au profit de l'unité ayant intercepté. Cette situation fréquente aboutit à un très fort différentiel au moment du Close Combat : + 4 alors que les corps à corps se résolvent à l'aide d'un dé 10. On passe de + 2 pour l'unité active non interceptée à + 2 pour l'unité interceptant. Franchir un obstacle de terrain en *Open Order* laisse la possibilité d'intercepter des unités adverses fraîches (ie Formation Normal). Il est très important de noter qu'une unité dont l'aile est sous ordre *Rally* ne peut pas intercepter.

Une unité qui intercepte doit se rapprocher à chaque hexagone de sa cible, contrairement à une unité active en ordre de charge, qui dispose d'une plus grande latitude de mouvement. Une cavalerie qui intercepte l'adversaire au travers ou même sur l'hexagone où se situe une unité d'artillerie amie capturée ou hors d'usage peut bénéficier du *Momentum*. Le *Momentum* est par contre perdu si l'interception amène la cavalerie à traverser une unité d'artillerie amie valide.

L'infanterie en mouvement est très vulnérable à la cavalerie adverse qui la prendrait en flagrant délit de manœuvre. Par conséquent, la meilleure manière pour la cavalerie d'attaquer l'infanterie est de réaliser une interception : dans ce cas l'infanterie ne peut tenter de tirer en réaction.

Tirs

Les tirs sont intégrés aux mouvements et réactions. Sauf effectifs nombreux, l'infanterie légère et la cavalerie sont peu efficaces, contrairement à l'infanterie lourde, surtout avec son tir par salve. L'artillerie, peu nombreuse, tire une fois par tour mais peut, à la place, changer d'orientation ou éventuellement bouger (exception : elle est immobile à TACW). Notons que certaines infanteries lourdes comprennent de l'artillerie ce qui les rend redoutables. Chaque type d'unité dispose de sa table de tir : artillerie, cavalerie, infanterie légère et infanterie lourde, avec ou sans artillerie intégrée, qui pourra infliger des dégâts différents et présente des modificateurs variés. Les effectifs de l'unité influencent les résultats des tirs. L'artillerie dispose d'une colonne différente suivant le calibre. Les tirs occasionnent quelques pertes de points de force et/ou de cohésion et peuvent déclencher des tests de Moral. Ils peuvent entraîner

la destruction à la longue de l'unité ciblée, parfois très rapidement pour une unité de cavalerie aux effectifs modestes. L'usure est particulièrement rendue par la possibilité de conduire l'unité cible au dépassement de son Casualty Threshold, ce qui affectera sa tenue au combat jusqu'au bout de la bataille.

Au début de la bataille, les unités de cavalerie disposent de deux pistolets chargés. Ils pourront tirer durant le mouvement ou pendant le choc. Recharger un pistolet nécessite une action de regroupement.

L'artillerie dispose d'une valeur de « *Grazing Fire* » qui correspond au tir à la mitraille à une portée égale à cette valeur à partir du canon. Elle permet d'attaquer toutes les unités dans la trajectoire (sauf en présence de plis de terrain) au lieu d'une seule unité comme pour un tir hors de cette portée et constitue aussi sa zone de réaction. Une cavalerie peut tenter d'esquiver ce tir, ce qui constitue une sorte de mouvement de réaction.

Les unités d'infanterie disposent de quatre types de tirs.

L'*Advancing Fire* (tir en avançant) qui permet de bouger d'un hex en avançant avant de tirer avec un malus. L'ennemi réplique à l'issue par un tir normal de réaction.

Le *Skirmishing* (escarmouche) qui permet à l'unité de tirer au lieu de bouger, sans malus. L'ennemi réplique après application du résultat avec son tir de réaction.

Le *Retreating Fire* (tir en reculant) permet à l'infanterie de tirer avec un malus avant de reculer d'un hex. L'ennemi répliquera avec le même malus. Il ne faut pas négliger la possibilité de se retirer d'un échange de tirs mal engagé avant de craquer sous la répétition des coups ; l'accumulation de *Casualties* pouvant entraîner l'affaiblissement du moral, soit par échec à un test de moral ou à la suite d'un feu de salve, soit même automatiquement après franchissement du *Casualty Threshold*.

Le *Salvo Fire* (tir de salve) est permis une fois par tour si l'unité ne bouge pas. Un marqueur est posé sur l'unité et les tirs suivants du tour auront un -1. Il occasionne généralement plus de pertes et un TM obligatoire. Le tir de salve n'est pas utilisé à *Under the Lily Banners*. La consultation des *Heavy Infantry Musketry* Tables montre que les feux de salve portent moins fréquemment que les tirs de front normaux, mais qu'ils peuvent causer plus de pertes s'ils portent.

Une unité de Moral 6 avec 30 % de chances de rater un MC non modifié, est très mal adaptée à des échanges de tirs prolongés contre une unité de moral supérieur, surtout si les feux de salve sont autorisés. Il est donc généralement préférable lorsque elle est activée d'éviter de nourrir un tel échange de son propre chef, que ce soit par un *Advancing Fire* par exemple, ou en escarmouchant (puisque ne pas tirer contre un ennemi adjacent l'empêche de tirer lui-même en réaction), voire de déclencher un *Retreating Fire*, interdit en ordre de charge. Mieux vaut tenter de régler ça au corps à corps, et, placé en situation d'offensive obligée contre une unité d'infanterie lourde de meilleur moral, préférer « l'abordage » avec le bonus de *Momentum* à un assaut sur un rythme plus pausé, en pratiquant d'abord un *Advancing Fire*.

Un différentiel de Moral de 1 est lourd dans ce jeu. L'impact du Moral se fait cependant plus sentir dans les combats au tir, à l'usure, qu'au corps à corps. Par conséquent, à effectifs équivalents, le camp ayant une supériorité au Moral doit dans les affrontements d'infanterie rechercher la victoire grâce à ses mousquets, et faire durer l'affrontement pour que la qualité parle. Le camp ayant une infériorité au Moral doit l'emporter par ses piques : brusquer les choses au corps à corps pour limiter l'impact de sa faiblesse.

Une unité d'infanterie de Moral 6 est extrêmement fragile et ne devrait jamais être envoyée au contact d'une unité adverse

de meilleur moral, sauf si la formation de celle-ci est déjà affectée par des combats précédents. Tout particulièrement si les feux de salve sont autorisés. Mieux vaut l'utiliser en défense, à moins qu'un ordre de charge ne la force à s'engager ...

Une aile de Moral globalement inférieur à son vis-à-vis ne devrait jamais être envoyée à travers bois au contact d'un adversaire de meilleur moral, sauf supériorité numérique manifeste. Ceci parce qu'une attaque à travers bois interdit par nature le *Momentum*.

Mêlée

La mêlée est plus radicale que le tir car elle peut entraîner l'élimination directe de l'unité et/ou occasionner des pertes de moral avec éventuellement un recul, aussi bien pour l'attaquant que pour le défenseur. Le vainqueur pouvant ou non occuper le terrain suivant le résultat. Attention à la cavalerie qui peut poursuivre les perdants et les anéantir mais aussi les suivre hors de la carte et disparaître définitivement du champ de bataille. Il est important de mentionner que les combats ne sont pas obligatoires mais si un défenseur n'est pas attaqué, il pourra provoquer la mêlée lui-même. Une HI à deux hexs ne peut généralement attaquer que dans son hex central, ce qui représente le placement central des piquiers avec les arquebusiers aux ailes.

Toutes les mêlées se déroulent sur la même table avec un dé et un ensemble de modificateurs : attention un maximum de +/-4 est applicable même si plus est atteint ; à l'exception notable des lanciers polonais de GAG. Sans modificateurs, l'attaquant a autant de chances de gagner une mêlée que de la perdre, avec une même chance d'anéantir l'ennemi que d'être anéanti par lui. Voyons donc les principaux modificateurs :

Bonus d'un chef quelque soit sa valeur +1 et maximum un par camp et les deux peuvent s'annuler.

Différentiel de moral entre la meilleure unité de chaque camp.

Ratio de force, classiquement entre la somme des forces de chaque camp. Il faut noter que les modificateurs de rapport de force ne sont pas strictement réversibles. Par exemple une attaque à 3 contre 5 est affectée d'un malus de -1 alors qu'une attaque à 5 contre 3 se fait sans bonus. Si une cavalerie attaque de l'infanterie lourde seulement la moitié des points de force de la HI seront comptés dans le rapport de force. Attention les modificateurs de *Strength ratio* ne sont pas très sévères. Il est donc faisable même en cas d'infériorité numérique flagrante de remporter un Close Combat. Et il arrive pour cette raison assez souvent qu'une petite unité de cavalerie élimine une belle unité d'infanterie, notamment quand le combat débouche sur une poursuite.

Matrice des types de troupes, pour représenter les avantages/inconvénients de chaque type d'unité au corps à corps. Les légers sont naturellement désavantagés face aux lourds.

Momentum, qui correspond à l'élan d'une unité fonçant sur l'ennemi d'au moins deux hexs en ligne droite dans un terrain clair. Il s'agit d'un bonus dont l'influence sera déterminante dans l'issue du corps à corps, surtout si l'attaquant est une unité de cavalerie : bonus de +2 contre un bonus de +1 pour la HI. Comme précisé précédemment, l'existence de ce bonus élevé rend cruciale la capacité d'interception des unités de cavalerie.

Les tirs de pistolet de cavalerie donnent par unité, un bonus à leur camp, les modificateurs sont cumulatifs.

L'attaque de flanc et de dos, chaque hex d'attaque donne un +1 supplémentaire.

Enfin, se rajoutent les modificateurs dus à l'état de l'unité : perte de cohésion, de moral ou Ordre Ouvert.

Fire Tables

Heavy Infantry Musketry Tables (10.0)

Die Roll	Heavy Infantry			Heavy Infantry with Regimental Artillery		
	Front	Flank	Salvo	Front	Flank	Salvo
≤0	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss
1	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss
2	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss
3	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1+FH	1	1+FH
5	1	1	1	1+FH	1	1+FH
6	1	1	2	2+FH	1	2+FH
7	2	1	2	2+FH	1+FH	2+FH+MC
8	2	1	2	2+FH+MC	1+FH	2+FH+MC
9+	2	2	2	2+FH+MC	2+FH	2+FH+MC

= number of hits
 MC = Moral Check. This is in addition to any MC required by 10.6.2 (Moral levels), 10.6.3 (Salvo Fire) and 10.6.4 (Casualty Threshold), and is covered in 10.6.5.
 FH = Formation Hit. All formation hits are considered from artillery, so if unit is already Formation Broken 10.6.6 applies.
 DEPENDER IS:
 +1 In Hedgehog
 +1 In Column
 See also the TEC for additional die roll modifiers. All modifiers are cumulative.

= number of hits
 -2 Open Order Marker
 -1 Reaction Fire vs. Moving Cavalry
 -1 Unit with Salvo Marker (10.4)
 -3 Advancing Fire (10.3.2) or Retreating Fire (10.3.4)
 -1 For each Casualty Point on a hex unit
 -1 For every two Casualty Points on a two hex unit
 DEPENDER IS:
 +1 In Hedgehog
 +1 In Column
 See also the TEC for additional die roll modifiers. All modifiers are cumulative.

Artillery Fire Table (10.8)

Die Roll	Double			Double		
	3lb	4-8lb	12 lb	4-8lb	12 lb	12 lb
≤3	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss
4	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss	FH
5	Miss	Miss	Miss	FH	FH	FH
6	Miss	FH	FH	FH	FH	FH+MC
7	FH	FH	FH	FH+MC	FH	FH+MC
8	FH	FH+MC	FH	FH+MC	FH+MC	FH+MC
9	FH	FH+MC	FH+MC	FH+MC	FH+MC	FH+MC
10+	FH+MC	FH+MC	FH+MC	FH+MC	FH+MC	FH+MC

FH = Formation Hit, MC = Moral Check
 Die Roll Modifiers:
 +2 Target is in Hedgehog or Column
 -1 Firing Artillery unit is Moral Shaken
 +/- Range Modifier (see Artillery Range Chart)

Light Infantry and Cavalry Fire Table

Die Roll	Commanded Muskets and Dragoons		Cavalry Pistol Fire	
	Miss	Miss	Miss	Miss
≤6	Miss	Miss	Miss	Miss
7	Miss	Miss	Miss	Miss
8	1	1	1	1
9+	1	1	1	1

= number of hits
 Die Roll Modifiers:
 FIRER IS OR HAS:
 -1 Formation Shaken
 -2 Formation Broken
 -3 Advancing or Retreating Fire
 -1 Open Order Marker
 +1 Arquebuser
 See the TEC for additional die roll modifiers

COMMANDED MUSKETS & DRAGOONS:
 +1 for each SP > 1
 -1 for each SP < 3
 CAVALRY:
 +1 for each SP > 3
 -1 for each SP < 3

Casualty Threshold Table (12.5)

Original	Morale	2	3-4	5-6	7-9	10-14	15+
≤6	1	1	2	3	4	5	
7	1	2	3	4	5	6	
8	NA	NA	4	5	6	7	

= Casualty Threshold of unit

Artillery Range Chart (10.8.2)

Range in Hexes	3lb	4-8lb Sakers	12lb Culverins
1	+1	+1	+1
2-3	0	0	0
4	-1	0	0
5	-1	-1	0
6	-2	-1	0
7	-2	-1	-1
8-9	-3	-2	-1
10	NA	-2	-2
11-13	NA	-3	-2
14	NA	-3	-3
15-17	NA	NA	-3

= Range Modifier

Close Combat Tables



Close Combat Table (11.0)

Die Roll Result
 ≤0 **Attacker Eliminated.** Defender MAY advance into vacated hex. Check for Cavalry Pursuit.
 1,2 **Attacker Morale Broken.** Attacker Retreat 2 hexes. Defender MAY advance into vacated hex. Check for Cavalry Pursuit

3 **Attacker Morale Shaken.** Attacker Retreat 2 hexes. Defender MAY advance into vacated hex

4 **Attacker Morale Shaken.** Attacker Retreat 1 hex. Defender cannot advance.

5 **Defender Morale Shaken.** Defender Retreat 1 hex. Attacker cannot advance.

6 **Defender Morale Shaken.** Defender Retreat 2 hexes. Attacker MUST advance into vacated hex.

7,8 **Defender Morale Broken.** Defender Retreat 2 hexes. Attacker MUST advance into vacated hex. Check for Cavalry Pursuit

≥9 **Defender Eliminated.** Attacker MUST advance into the vacated hex. Check for Cavalry Pursuit.

Close Combat Die Roll Modifiers:
 +/-1 For any attacking/defending leader (only 1 per side may be used; 11.3.2). Check for Leader Casualty.
 +/- Morale Differential (11.3.3)
 +/- Strength Ratio (11.3.4).
 [4:1 = +2; 2:1 = +1; 1:2 = -1; 1:4 = -2]

+/- Close Combat Matrix (11.3.8)
 +/- Defending Cavalry expends a Pistol Shot
 -1 For each attacking Cavalry unit expending a Pistol Shot
 +1 For each flank/rear hex defender is attacked from (11.3.7)

Apply any modifier below this line a maximum of one time per combat; otherwise all modifiers are cumulative except apply only the worst formation modifier for each side.
 Attacker is or has:
 -1 Formation Shaken or in Open Order
 -2 Formation Broken
 +1 Fired Salvo just prior
 +1 Heavy Infantry Momentum (11.3.6)
 +2 Cavalry Momentum (11.3.6)

Defender is:
 +1 Formation Shaken or in Open Order
 +2 Formation Broken

Important: The maximum final total of all Close Combat modifiers cannot be greater than +4 or less than -4.

Formation Hits: After Close Combat both sides incur a Formation Hit. If a unit is already Formation Shaken it becomes Formation Broken. If Broken or in Hedgehog, no further effect.

© 2006 GMT Games, LLC

Close Combat Matrix (11.3.8)

Attacker	Defender			Hedgehog	HI
	Cur-asser	Arquebuser	Light Inf*		
Cur-asser	0	+1	-1	+2	+1
Arquebuser	-1	0	-2	+1	0
Heavy Inf*	NA	NA	NA	0	NA
Light Inf*	NA	NA	NA	0	NA
HI no Pikes	-1	0	-1	+1	-2
HI no Pikes	-1	0	-1	+1	-2

Artillery is ignored in Close Combat (11.5)
 *See 11.6

Unable to Retreat Table (Morale Broken, 11.4.5)

Die Roll	Eliminated	Stands
≤4	≤4	5+

Die Roll Modifiers:
 -2 Base Morale ≤ 6
 +1 Base Morale = 8
 Note: If a unit Stands, return it to Morale Shaken

Cavalry Pursuit Table (11.7.2)

Die Roll	TACW	Other	Result
≤2	≤4	Break Off	Pursue and Eliminate
3-5	5-8	Mark Pursuer as Formation Broken	Pursue as Formation Broken
6+	9+	Pursue off map and Eliminate	Pursue off map and Eliminate

TACW = Use this column when playing This Accursed Civil War
 Other = Use this column when playing all other (non-England) MPBS games

Die Roll Modifiers:
 +1 Pursuing Cavalry unit under a charge order
 +1 Pursuing Cavalry unit used Momentum in Close Combat
 -2 TACW: if Cromwell is stacked with or adjacent to cavalry
 -? All but TACW: Leadership modifier of friendly leader used in the Close Combat

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

La plupart des résultats de combat obligent le perdant à **reculer d'un ou deux hexs**. Dans le cas où il ne peut pas reculer car son ou un de ses hexs de recul est occupé par une unité amie ou ennemie ou par du terrain impassable et qu'il est en formation *Broken*, il tire sur une table spéciale : la *Unable to Retreat Table*, qui prend en compte son *Moral de base*. L'unité sera soit éliminée, soit au contraire restera sur place et redeviendra moral *Shaken* si elle était *Broken*, c'est-à-dire un ralliement gratuit ! Avec ce genre de détail, on est aux antipodes du classique défenseur éliminé quand recule en ZOC...

Suivant le résultat du combat, le vainqueur peut **avancer après combat**. Il est tout à fait possible pour un défenseur attaqué par l'arrière d'avancer sur le ou les hexagones occupé(s) par l'attaquant. Le défenseur avance en conservant son *Facing* puis peut, sauf pour une unité d'infanterie double, changer son *Facing* d'un vertex. On peut donc avancer après combat sur l'arrière du pion, de même que, curiosité, des unités de Morale *Broken*, Formation *Broken* ou en hérisson peuvent avancer.

L'artillerie et la LI avec un point de force attaquées en mêlée sont automatiquement éliminées sans que le combat ait lieu et donc sans perte de cohésion. Il découle de la vulnérabilité des infanteries légères que la meilleure utilisation qui pourra parfois en être faite consistera à transmettre par leur intermédiaire le commandement plutôt qu'à les envoyer au feu.

La poursuite de cavalerie ne s'applique pas contre une unité d'infanterie légère. La règle de poursuite ajoute du piment au jeu puisqu'on ne saura jamais à l'avance ce qu'il adviendra d'une unité de cavalerie qui prend le dessus sur l'adversaire au corps à corps. Elle peut en effet se contenter d'une avance après combat normale, d'une poursuite et élimination de l'adversaire tout en restant sur la carte, mais en Formation *Broken* donc vulnérable, ou d'une poursuite hors carte avec la cavalerie indisponible pour tout le jeu. La cavalerie de la guerre civile anglaise est beaucoup moins contrôlable et moins portée à faire quartier que les autres et utilise une colonne différente sur la table de poursuite avec un bémol pour Cromwell, plus capable de retenir ses troupes. La consultation de la *Cavalry Pursuit Table* révèle que le *Momentum* confère un modificateur positif au dé de poursuite. Bénéficier du *Momentum* signifie donc aussi pour une unité de cavalerie avoir plus de chance de disparaître hors carte après le combat. Il faut donc s'interroger en fonction de la situation tactique pour savoir s'il convient ou non de demander le bonus de *Momentum* quand on est en situation d'en bénéficier. Quand la supériorité au corps à corps est manifeste et qu'on redoute de voir ses propres effectifs fondre à l'issue d'un combat victorieux, il peut être utile de s'abstenir de revendiquer le *Momentum*. A contrario, il peut au contraire paraître dans certains cas souhaitable de sortir hors carte, pour éviter une contre attaque adverse sur une unité vulnérabilisée par l'engagement qui vient de se dérouler, car cela évite la perte de points de victoire. Tout est question de contexte. Le modificateur de Leadership de cette table intervient pour toute bataille autre que se déroulant pendant la Guerre Civile Anglaise. En cas d'élimination directe de l'adversaire dans le Close Combat - Die Roll modifié de 9 ou plus - un résultat *Pursue and Eliminate* sur la table de poursuite devient : *Break Off*. De même, si plusieurs unités sont susceptibles de poursuivre, i.e. plusieurs cavaleries du camp victorieux ont participé au combat, et qu'un résultat de poursuite *Pursue and Eliminate* ou *Pursue off Map and Eliminate* est obtenu, les résultats « *Pursue and Eliminate* » des autres unités du camp de cavalerie victorieux deviennent des « *Break Off* ». Comme aucun ordre de résolution des poursuites n'est indiqué par la règle, le joueur devra réfléchir à l'ordre de résolution qu'il souhaite adopter :

commencer par l'unité à laquelle on est le moins attaché, ou peut-être par une unité ayant déjà subi des pertes – non décomptées dans les Points de Victoire en cas de poursuite ! Néanmoins comme un ordre de préséance est indiqué dans l'avance après combat (avance après combat victorieux une cavalerie attaquante dont le *Moral* est le plus élevé des unités ayant participé à l'attaque), on peut imaginer qu'il serait légitime de faire tester la poursuite d'abord par cette unité. Par contre dans ces deux situations, des résultats « *Pursue off Map* » voient bien le ou les unités de cavalerie concernées disparaître hors carte.

La perte des chefs

Lors de tout tir ou mêlée qui occasionne un résultat sur une pile contenant un chef, un 9 sur un nouveau dé entraîne le retrait du leader, sauf si la pile est entièrement détruite ou qu'une cavalerie poursuit hors carte, auxquels cas le chef est automatiquement retiré sans jet de dé. Au début du tour suivant, un nouveau dé décidera de son sort final : retour sur la carte ou disparition définitive avec détermination d'un remplaçant générique ou indiqué dans le scénario.

La perte d'un Leader, commandant d'armée ou commandant d'aile, même momentanée, peut être très handicapante. S'il peut être tentant d'empiler un Leader avec une unité en situation de Close Combat ou qui est à portée de l'ennemi, il faut y réfléchir à deux fois, en particulier avec les commandants d'armée et avec les commandants d'aile de qualité - Leadership DRM de 1 ou 2 - dont la perte est cruelle et coûte des points de victoire. Cet empilement est plus risqué encore avec les unités de cavalerie qu'avec l'infanterie étant donnés les risques associés à une poursuite après un éventuel combat victorieux. Ainsi il faut absolument éviter de réaliser une interception avec une unité de cavalerie sur laquelle serait empilé un commandant d'aile si cette aile n'a pas encore été activée. Car en cas de disparition de l'unité réalisant l'interception, par destruction au cours du combat, ou en cas de poursuite hors carte, ou simplement si le commandant est victime d'une *Leader Casualty* dans ce combat, l'ensemble des unités de l'aile ne pourra être activée dans ce tour de jeu.

La déroute

Pour la **déroute**, les unités disposent de plus de flexibilité que pour la retraite. Pour les unités d'infanterie double cela signifie que les deux parties du pion doivent bouger à chaque « hex » de déroute si possible. Mais si c'est impossible le pion peut pivoter et se déplacer comme une colonne : toujours sans *Facing* et donc sans avoir jamais à payer de MF supplémentaires pour pivoter si nécessaire. Une unité d'infanterie double dont une seule moitié parvient hors carte lors de la phase de déroute est immédiatement éliminée. La phrase « *Routing units follow the line of least resistance* » mérite d'être développée. Cela signifie que les unités en déroute choisissent le chemin le moins coûteux en points de mouvement en direction du bord de carte ami. Il est donc parfois nécessaire et obligatoire de contourner un obstacle de terrain pour dérouter conformément à la règle : par exemple éviter de monter sur une éminence pour devoir en descendre ensuite. L'unité en déroute doit quitter la carte aussi vite que possible, et donc non seulement emprunter à chaque phase de déroute le terrain le plus dégagé possible, mais également anticiper si nécessaire sur plusieurs tours quels sont le ou les chemins de déroute qui seront au total les plus courts en points de mouvement. Les mots : "*follow the line of least resistance*" s'appliquent à la fois à la présence d'autres unités des deux camps et également aux terrains non dégagés. Il faut déterminer quel est le chemin de déroute le plus rapide, i.e. qui nécessite le moins de points de mouvement, pour rejoindre le bord de carte même si cela n'est pas une ligne droite.

LA DYNAMIQUE DE LA BATAILLE

Les conditions de victoire sont communes pour l'ensemble des scénarios. Elles sont principalement liées aux pertes infligées. La différence de points entre les camps, propre à chaque bataille, produit un résultat variant de match nul, à victoire et défaite marginale ou décisive. Certains scénarios incluent en plus des objectifs géographiques. La victoire est calculée à la fin du nombre de tours donnés pour le scénario ou lorsqu'un des camps abandonne le champ de bataille. L'abandon est automatique lorsque l'ensemble des ailes du camp est en ordre de ralliement à la fin d'un tour, ce qui peut être un choix du joueur mais ne donnera qu'un match nul au mieux. Les renforts qui ne sont pas encore entrés en jeu ne sont pas pris en compte pour la vérification de l'abandon éventuel du champ de bataille. L'intérêt d'abrégier la bataille est d'éviter des pertes trop importantes qui occasionneraient une défaite plus cinglante. Souvent la bataille débute avec un camp qui peut gagner sans rien faire, donc l'autre doit absolument attaquer pour renverser la tendance, mais s'il constate que la partie est perdue il vaut mieux qu'il limite les dégâts : historique et intelligent.

Il est important de comprendre que la bataille est gagnée par un différentiel de Points de Victoire (PV). Avec des HI et des cavaleries à 10 PV pièce, il suffit souvent de détruire une aile pour assurer la victoire à condition de ne pas subir des pertes similaires, inversement le défenseur s'efforcera d'équilibrer les pertes.

Le plan classique d'une bataille est d'attaquer avec les ailes de cavalerie les ailes ennemies dans le but de les détruire, puis d'attaquer le centre par les flancs, tandis que le centre ami, qui a attendu patiemment la victoire des ailes de cavalerie, attaque frontalement. Ce schéma n'est pas systématiquement applicable mais représente quand même le plan de base à adapter à la plupart des batailles simulées.

Les batailles de la série **Musket&Pike**

A l'origine Ben Hull a édité les premiers jeux sous forme de DTP à compte d'auteur, ainsi ont été édités *This Accursed Civil War* en 1999, *Nördlingen 1634: Habsbourg High Tide Water* en 2001 et *Alerheim: Showdown in Bavaria* en 2001. Publiés avec des règles assez compliquées et des graphismes plutôt primaires, ces jeux ont heureusement été simplifiés et améliorés graphiquement pour être republiés par GMT quelques années plus tard.

Comme pour GBoH, il est intéressant de mentionner le site de Christophe Dugravot : <http://musketandpike.free.fr> qui liste l'ensemble des scénarios et les pourcentages de victoires par batailles.

This Accursed Civil War (2002)

TACW est réédité en boîte avec quatre des batailles d'origine : *Edgehill 1642*, *1st Newbury 1643*, *Marston Moor 1644*, *Naseby 1645* et une nouvelle bataille *2nd Newbury 1644* ; deux batailles ont été supprimées : *Cheriton* et *Cropedy Bridge*. TACW simule des engagements de la Guerre Civile Anglaise, les batailles sont généralement petites et elles se jouent assez vite même si l'équilibre n'est pas toujours bon et que le terrain avec ses haies et chemins creux n'est pas propice aux manœuvres militaires.

Légende des tableaux :

Nombre = Nombre de pions + LI, artillerie exclue
Force = Somme des points de force +LI, artillerie exclue
Moral = Moyenne du moral, LI et artillerie exclus
HI = Heavy Infantry (Infanterie Lourde)
C = Cavalerie
LI = Light Infantry (Infanterie Légère – mousquetaires et dragons)
A = Artillerie

La première colonne indique l'aile avec la valeur du chef d'aile ou du Commandant d'Armée (ligne Total) et la mention Cav si l'aile considérée est une aile de cavalerie.

Match Nul = Fourchette de PV pour un match nul, au dessus le Parlementaire/Français gagne, en dessous c'est le Royaliste/Bavarois/Espagnol

Edgehill (23 octobre 1642)

Royalistes	Nombre	Force	Moral	HI/CL/A
Gauche -1 cav	5+2	13+4	7,7	0/5/2/0
Centre -1	5	92	6,8	5/0/0/0
Droite -2 cav	6+2	18+5	6,9	0/6/2/0
Total 0	20	132	7,15	5/11/4/2

Parlementaires	Nombre	Force	Moral	HI/CL/A
Gauche 0 cav	4+6	15+6	6	0/4/6/0
Centre -1	10	122	7	6/4/0/2
Droite 0 cav	1+3	14+6	6	0/1/3/0
Total -1	24	163	6,42	6/9/9/2

Match nul (*Draw*) : -10 à -29 VP

Ce scénario reproduit la courte victoire des Royalistes sur les Parlementaires au début de la Guerre Civile Anglaise. C'est un petit scénario assez court et rapide à jouer, une excellente initiation pour les autres batailles de la boîte. Le terrain est relativement dégagé et les troupes peu nombreuses dans les deux camps. Historiquement les deux ailes de cavalerie royalistes emportèrent les deux ailes parlementaires mais les suivirent loin du champ de bataille, laissant les infanteries s'affronter. Cependant le centre parlementaire comprenait une troisième ligne de cavalerie qui mit en difficulté l'infanterie lourde royale. La bataille se termina avec les deux camps épuisés, seul l'abandon du terrain par les Parlementaires le lendemain matin assura la victoire royaliste. Si les joueurs trouvent le camp royaliste trop favorisé, ils peuvent jouer la règle optionnelle qui diminue les tirs royalistes : -1 pour les HI et seulement un pistolet pour la cavalerie.

Dans GAG une nouvelle version de la bataille est proposée basée sur des nouveaux documents parus depuis TACW. L'ordre de bataille, les valeurs de certaines unités et le déploiement ont été revus, ce qui rend le scénario modifié assez différent de l'original.

Stratégie Royaliste : Le Royaliste a l'air favorisé car, comme historiquement, il a de grandes chances de gagner la bataille de cavalerie sur les deux ailes. Mais contrairement à l'histoire, il devra éviter d'avoir toute sa cavalerie qui poursuit hors carte, notamment l'excellent chef de cavalerie, le Prince Rupert en évitant de sur engager les unités lors des combats. L'aile droite de cavalerie du Prince Rupert peut commencer le scénario en ordre ouvert et passer par les haies à droite pour mieux flanquer l'ennemi. L'aile gauche de cavalerie de Wilmot attaquera moins féroce ment assurant la liaison avec les HI. La ligne d'infanterie royaliste au centre avancera tranquillement en attendant que la cavalerie des ailes ait nettoiyé les côtés et neutralisé la réserve de cavalerie parlementaire de la troisième ligne du centre. Ensuite les forces conjuguées du centre et des deux ailes devraient pouvoir broyer le centre ennemi.

Stratégie parlementaire : Avec des ailes de cavalerie aussi faibles, ce ne sera pas facile. Le mieux est d'étendre la ligne du centre en « U » pour couvrir les ailes en espérant que la cavalerie en fuyant entraînera un maximum de cavaleries ennemies. La HI est puissante mais elle risque de passer rapidement en hérisson si la cavalerie ennemie l'attaque de dos, sinon par le feu, elle peut faire du dégât. Avec la troisième ligne de cavalerie du centre, il est possible de renforcer l'aile droite de cavalerie de Fielding pour tenter de neutraliser l'aile gauche ennemie de Wilmot. Avec de la chance il est possible de gagner le combat sur cette aile,

tandis que les mousquetaires font perdre du temps au Prince Rupert. La bataille se jouera alors au centre avec les survivants...

First Newbury (20 septembre 1643)

Royalistes	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/A
Gauche -2 cav	15	60	7,3	0/15/0/0
Centre -1	4+3	63+9	7	4/0/3/5
Droite 0 cav	*	*	*	*
Total 0	22	132	7,2	4/15/3/5

Parlementaires	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/A
Gauche -1 cav	3	3	*	0/0/3/0
Centre -1	8	80	6,6	8/0/0/5
Droite 0 cav	14+2	50+2	6,7	0/14/2/0
Total -1	27	135	6,7	8/14/5/5

Match nul (Draw) : -11 à -39 VP

Ce scénario simule la courte victoire défensive des Parlementaires sur les Royalistes. C'est un scénario qui dure longtemps – 20 tours – mais sur une demi-carte. Une règle spéciale de break permet de raccourcir le jeu. Le Royaliste peut déclarer un break de 4 tours si aucune unité ennemie n'est adjacente et qu'aucune aile parlementaire n'est en ordre de charge. Une autre particularité de la bataille est d'avoir un placement non précisé à l'hex près, avec pour les deux camps la possibilité de choisir dans quelle aile placer la cavalerie, le Parlementaire se plaçant en premier. Enfin, chacun des 7 hexs de la Round Hill, rapporte 5 points de victoire au Royaliste.

Stratégie Royaliste : Le Royaliste doit agir car sans action, l'ennemi gagne. Suivant où le Parlementaire placera sa cavalerie, il faudra se placer en nombre à peu près égal à l'opposé. Cependant disposer toute la cavalerie sur l'aile gauche du Prince Rupert est un choix cohérent car sur l'autre aile, il y a peu de place et le terrain est assez encombré. Le Prince Rupert pourra ainsi viser la destruction de l'aile ennemie puis attaquer de dos le centre ennemi. Pendant ce temps, le centre attend la fin de la bataille de cavalerie, puis s'approche tranquillement de Round Hill pour le dernier round.

Stratégie parlementaire : Sans rien faire, le Parlementaire gagne, il faudra donc tenir et durer... Pour le placement de cavalerie, l'aile gauche étant peu propice aux grandes manœuvres, il sera plus judicieux de quasiment tout placer à droite pour contrer Rupert. La première ligne d'infanterie du centre peut se placer sur le chemin qui passe au milieu de Round Hill avec l'artillerie pour attendre l'infanterie ennemie. Si le Royaliste gagne la bataille de cavalerie, la deuxième ligne d'infanterie peut s'installer sur le flanc droit. Avec sa puissance de feu et le terrain, s'il y a peu de survivants ennemis, la victoire est sûre.

Marston Moor (2 juillet 1644)

Royalistes	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/A
Gauche -1 cav	7+5	21+5	7	0/7/5/0
Centre 0	19+4	79+4	6,8	15/4/4/5
Renforts - 1	3	12	5	3/0/0/0
Droite 0 cav	15	37+5	7,5	1/9/5/1
Total -2	53	149+14	6,9	19/20/14/6

Parlementaires	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/A
Gauche -2 cav	16	39+10	7,1	0/11/5/0
Centre 0	14	156	6,8	14/0/0/10
Droite -1 cav	16	38+8	6,4	0/12/4/0
Total 0/-1/0	46	233+18	6,8	14/23/9/10

Match nul (Draw) : 0 à 19 VP

Ce scénario reproduit la large victoire de l'armée combinée anglo-écossaise des Parlementaires sur les Royalistes. C'est

un scénario qui comporte seulement 5 tours, mais sur une carte normale et avec des effectifs conséquents. Le terrain est dégagé : les pentes et tranchées n'ont aucun effet sur les troupes et seule une haie coupe le front sur la moitié du champ de bataille. C'est donc un magnifique terrain pour la manœuvre sans les obstacles habituels nécessitant le passage en « *Open Order* ». Il est possible de rallonger le jeu en débutant plus tôt (option déconseillée pour l'équilibre du jeu). L'arrivée du contingent royaliste en provenance de York peut se faire de quatre manières différentes. La plus séduisante pour l'intérêt de la partie est l'option 2 ; celle-ci permet en effet le renforcement du Centre royaliste dès le début de la bataille, combiné à la possession d'une aile supplémentaire arrivant en renfort au tour 1, très faible mais bien commandée par Newcastle. Le tableau ci-dessus a été réalisé avec cette option.

Stratégie Royaliste : Avec moins de moyens et une partie aussi courte, le Royaliste doit jouer la montre et tenter d'équilibrer les pertes. L'aile droite de Lord Byron est condamnée face à Cromwell mais elle peut lui liquider des troupes et avec de la réussite temporiser suffisamment pour l'empêcher de se rabattre sur les hommes de Tillier. L'aile gauche de Lord Goring n'aura aucun intérêt à franchir la haie comme historiquement mais attendra patiemment l'ennemi. Quand au centre, s'il devra se contenter de subir l'assaut ennemi, il pourra le faire dans une bien meilleure position si il installe son artillerie groupée sur la rangée 21, en retrait de la haie sur la ligne initialement occupée par l'infanterie et non pas adjacente à celle-ci. En effet le Royaliste peut espérer priver le Parlementaire d'une victoire décisive, et donc faire mieux qu'historiquement, s'il parvient à empêcher la capture de son parc d'artillerie. Celle-ci sera bien plus difficile si l'infanterie parlementaire doit franchir la haie avant de tomber sous le feu des canons à très courte distance ainsi que de l'infanterie royaliste. La réserve de cavalerie du centre est cruciale car elle peut renforcer l'aile de cavalerie qui craquera en premier, sans doute celle de Byron, ou procéder à des interceptions si l'infanterie parlementaire prend le dessus sur son vis-à-vis.

Stratégie parlementaire : L'armée parlementaire est coalisée avec un contingent anglais et un contingent écossais, les deux couleurs de pions égayant admirablement le champ de bataille. Le Parlementaire a certainement le plus de chance de gagner car il a plus de troupes. Néanmoins la courte durée de la partie, face à un adversaire multipliant les Prémption, ne permettra pas de mettre en ligne la totalité de l'infanterie. L'avantage numérique doit donc être relativisé. En outre, le commandement en chef parlementaire est partagé entre trois chefs, un seul étant activé au hasard pour chaque activation d'aile. Leur efficacité globale fera sans doute pâle figure comparée à l'action du Prince Rupert, avec notamment un risque élevé de ne pas pouvoir rallier les unités en déroute.

Cromwell sur l'aile gauche est presque sûr de détruire l'aile ennemie mais il n'aura pas forcément le temps de se reformer pour attaquer le centre. L'imposante artillerie écossaise sera d'un faible secours une fois passé le tour initial, l'artillerie de la Guerre Civile anglaise ne se déplaçant pas au cours des batailles. Confronté à une défense en retrait de la haie, le médiocre Lumsden aura sans doute intérêt à ne porter l'attaque que sur le flanc Ouest de l'infanterie adverse. Fairfax aura intérêt à se diriger à l'Est le long de la haie, éventuellement en *Open Order*, soit pour fixer Goring, soit même pour l'attaquer effectivement si Cromwell piétine contre Byron.

Second Newbury (27 octobre 1644)

Royalistes	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/A
Gauche -1	7+2	22+5	7,3	1/4/4/2
Centre (+North)-1	17+2	53+6	7,6	1/13/5/3
Droite (+Doug)-1	8	38	7,5	3/0/5/3
Boy (Donning) 0	1	3	*	0/0/1/1
Total 0	37	122	7,5	5/17/15/9

Parlementaires	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/A
Extrême droite -1	7	48	7,3	3/4/0/3
Gauche -2 cav	8	28	7,4	0/8/0/0
Centre -1	5	56	7,2	5/0/0/2
Droite -1 cav	7	24	7	0/7/0/0
Total -2	27	156	7,2	8/19/0/5

Match nul (*Draw*) : 10 à 39 VP

Ce scénario simule l'occasion manquée par les Parlementaires de détruire l'armée Royaliste par un double enveloppement avec d'un côté l'armée de Manchester, composée d'une seule aile et de l'autre l'armée de Waller composée des trois ailes classiques. C'est un scénario court, seulement 6 tours, mais avec de nombreuses troupes un peu dans tous les sens. Seule la moitié de la carte sera sans doute utilisée car elle est traversée par la Lambourn, une rivière infranchissable avec seulement trois ponts plus un pont de bateaux parlementaire. L'armée de Waller arrive au nord-est et va chercher à traverser rapidement face à une partie de l'aile droite royaliste, tandis que le reste des troupes des deux camps est installé au sud de la rivière. Une artillerie et un mousquetaire royalistes sont positionnés dans le château de Donnington sur une colline au nord de la rivière mais ils vont certainement rester immobiles toute la bataille. Le placement des unités des deux camps n'est pas imposé à l'hex près, ce qui n'est pas facile. Ce n'est pas un scénario simple à jouer car la situation n'est pas classiquement une bataille avec deux armées face à face. De plus, le Parlementaire gagne 5 points de victoire (PV) pour six hexs précis sur la carte. Enfin, le scénario propose des règles optionnelles qui permettent d'augmenter le nombre de tours de jeu, de varier les axes d'attaques parlementaires et l'arrivée de certains renforts royalistes.

Stratégie Royaliste : L'ennemi arrive de deux côtés à la fois. À droite, Ashley doit bloquer Manchester pour l'empêcher de capturer des PV et gagner du temps. Goring au centre va devoir choisir s'il aide à gauche ou à droite. Comme l'essentiel de l'ennemi va arriver de la gauche, il faudra certainement soutenir Maurice. Sur l'aile gauche, Maurice va prendre l'essentiel de l'armée ennemie de plein fouet, il risque de plier rapidement mais devra faire le maximum de dégâts à l'ennemi. L'idée est de gagner du temps pour attendre Goring et profiter du terrain peu favorable aux mouvements : pentes raides et chemin de haies. Les deux unités qui sont dans le château de Donnington doivent y rester et, à mon avis, les deux options (Northampton et Douglas) sont à prendre immédiatement.

Stratégie parlementaire : L'effort de l'attaque est clairement dans le camp du Parlementaire et il faudra foncer car seuls 6 tours sont disponibles. L'aile d'extrême gauche de Manchester n'est pas très puissante mais elle est opposée à un ennemi aussi peu puissant. Il y a 15 PV à capturer mais il faudra ruser avec la cavalerie et y aller prudemment. Le reste de l'armée devra attaquer beaucoup plus massivement avec ses trois ailes. L'aile droite de cavalerie de Balfour va agir en débordant sur la droite. Skippon, au centre, va attaquer frontalement à travers la colline et le village. Les débuts de l'aile de Cromwell ne seront pas faciles à travers les chemins de haies mais son arrivée décalée le désigne clairement comme une réserve de deuxième vague.

Naseby (14 juin 1645)

Royalistes	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/A
Droite -2 cav	7+2	19+2	7,7	0/7/2/0
Centre -1	13	63	7,2	7/6/0/2
Gauche 0 cav	5+2	15+2	6,8	0/5/2/0
Total 0	29	101	7,3	7/18/4/2

Parlementaires	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/A
Droite -2 cav	12	34	7	0/12/0/0
Centre -1	10+3	67+9	6,3	9/0/3/4
Gauche 0 cav	10	30	7	0/10/0/0
Okoy 0	3	6	*	0/0/3/0
Total -1	38	146	6,7	9/22/7/4

Match nul (*Draw*) : 10 à 29 VP

Ce scénario simule l'écrasante victoire des Parlementaires qui mis un terme définitif aux espoirs royalistes. C'est un scénario assez rapide à jouer car, s'il y a beaucoup de tours – 15 –, il n'y a que peu de troupes dans les deux camps. Le terrain n'est pour une fois pas haché de haies. Il se caractérise essentiellement par la présence de Dust Hill, colline pentue sur laquelle est établi le Centre Royaliste. L'ensemble des troupes parlementaires est situé au sommet d'une seconde colline pentue qui fait face à Dust Hill.

Stratégie Royaliste : La bataille ne va pas être facile car les effectifs sont en infériorité flagrante, avec en particulier une aile Gauche particulièrement étriquée et un commandement en chef médiocre. Néanmoins, l'infanterie royaliste dispose d'un net avantage de qualité sur son vis-à-vis. La stratégie optimale pourrait être de tenter de replier les ailes de cavalerie sur Dust Hill et ne pas hésiter à commencer la partie en *Open Order* pour les unités de cavalerie dans la plaine, afin de se rapprocher du soutien qui pourrait offrir les unités de cuirassiers présentes au sein du Centre Royaliste. Cela vaut tout particulièrement pour l'aile Gauche qui ne peut faire face seule à la cavalerie de Cromwell. L'idée est d'empêcher la cavalerie parlementaire d'emporter facilement le morceau. En cas d'échec de cette stratégie, il n'y aura pas de honte à livrer le champ de bataille afin d'éviter une extermination de l'infanterie, forcée en hérissons par la cavalerie adverse, et rejointe par l'infanterie parlementaire.

Stratégie parlementaire : La tâche du Parlementaire est bien plus facile. Même si les ordres initiaux sont attentistes, les conditions de victoire et le nombre de troupes poussent à l'attaque. Mais il ne faut surtout pas engager le centre adverse positionné sur Dust Hill avant que la cavalerie parlementaire n'ait pris le dessus, sous peine de cruelles désillusions : différentiel de Moral, ascension de la colline, qui plus est sous le feu de la modeste artillerie royaliste à courte portée. Il faut préalablement engager le combat de cavalerie, en pensant à utiliser Cromwell pour limiter les poursuites hors carte. Cette tâche devrait être accomplie sans trop de difficulté en prenant son temps. Une réorganisation des cavaleries survivantes est au programme, avant une attaque du centre ennemi isolé sur trois axes, en faisant enfin entrer dans le bal les troupes de Skippon : l'infanterie du Centre. Les mousquetaires de Okay sont utiles au harcèlement des unités ennemies déjà engagées, les Formation *Broken* de préférence.

Cheriton (29 mars 1644)

Royalistes	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/A
Appleyard -1 cav	4	12	*	0/0/4/0
Droite -1 cav	6	22	7	0/6/0/0
Centre -1	5 (+1)	24 (+8)	7	3(+1)/0/0/2
Gauche 0	7	24	7,2	2/4/0/1
Total -1	22 (+1)	82 (+8)	7,1	5(+1)/10/4/3

Parlementaires	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/A
Droite -1 cav	4 (+1)	13 (+8)	7	0/4(+1)/0/0
Centre 0	9	33	7,2	5/0/4/4
Gauche -1 cav	8+4	30+4	6,6	0/8/4/0
Total -2	25 (+1)	80 (+8)	6,9	5/12(+1)/8/4

Match nul (Draw) : 10 à 19 VP

Cheriton était inclus dans la première version DTP du jeu et a été publié par GMT en jeu bonus dans le C3i n°17 de 2005. Ce scénario présente une victoire parlementaire historique entre deux armées quasiment équivalentes. Le champ de bataille est affreux, tronçonné par des chemins bordés de haies et avec un bois qui couvre une sixième de la carte. Le placement est libre dans une bande de quatre rangées d'hexagones, chaque camp à un bout de la carte. Deux options existent pour simuler ou non le combat d'infanterie légère qui eut lieu dans le bois. La première option l'ignore et remplace les légers par une HI. La deuxième option fournit quatre LI par camp avec un chef pour le Royaliste. Sans chef parlementaires et avec des LI royalistes plus fortes, la deuxième option avantage plutôt le royaliste, surtout par l'octroi d'une quatrième aile.

Stratégie Royaliste : Sans rien faire le Royaliste gagne, il faudra donc opter pour la défensive. Le placement est à étudier de prêt pour accueillir l'ennemi convenablement. L'aile droite de cavalerie de Stuart peut se positionner sur deux rangs sur les rangées 15xx et 13xx en retrait des haies pour intercepter l'ennemi arrivant en « ordre ouvert » ou désorganisé. Le centre de Paulet se place en ligne en 16xx sur le plateau accoudé au bois et l'aile gauche de Lisle en retrait et orienté vers l'Est pour couvrir la sortie du bois. Il est possible de placer l'aile gauche à gauche du bois pour bloquer l'ennemi plus loin, mais cela me semble dangereux car l'aile sera vraiment isolée. La stratégie serait d'attendre l'ennemi, lui occasionner des pertes et tenir les douze tours.

Stratégie parlementaire : Le Parlementaire est obligé d'attaquer pour gagner, il faudra donc se placer au plus prêt de l'ennemi en ligne sur la rangée 34xx avec les troupes en « ordre ouvert » pour passer les haies. Douze tours est un laps de temps suffisant pour attaquer tranquillement. D'abord l'aile droite ennemie avec l'aile gauche de Haselrigge, comme elle est plus nombreuse, l'avance peut se faire en « Make Ready », pour réorganiser les troupes après la dernière haie avant de partir à la charge. Le centre de Potley suit en abandonnant les canons. Il va classiquement laisser les cavaleries s'affronter, avant d'attaquer le centre ennemi en conjonction avec les cavaleries survivantes. La faible aile droite de Balfour doit faire le tour du bois par la droite pour fixer, voire déborder la gauche ennemie. Avec un bon timing et un peu de chance, le plan marchera...

Sweden Fights On (2003)

SFO reprend *Nördlingen 1634* et y ajoute *Wittstock 1636*, 2nd *Breitenfeld 1642*, avec trois scénarios couvrant différents moments de la bataille et *Jankau 1645*, avec également trois scénarios. SFO simule des engagements de l'armée suédoise durant la Guerre de Trente Ans, après la mort de Gustave Adolphe. Les batailles sont plutôt de grande envergure et pas toujours équilibrées. Il est à noter que des règles et aménagements sont proposés pour jouer les batailles de *Lion of North* : *Breitenfeld* et *Lützen*, paru également chez GMT dans une autre série. Nous avons choisi pour des contraintes de pagination de vous présenter ici les batailles de TACW et ULB ; cela ne signifie pas que les deux autres boîtes de la gamme sont inintéressantes. Elles sont tout à fait dignes d'Elles sont tout à fait dignes d'intérêt.

Under The Lily Banners (2005)

ULB simule des batailles où l'armée française est présente dont *Alerheim 1645*, paru précédemment en DTP.

Cinq batailles sont proposées pour simuler les engagements majeurs de l'armée française entre 1643 et 1648. Ces batailles sont de tailles variables et ne se limitent pas à de grandes batailles rangées.

Rocroi (19 Mai 1643)

Français	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/Aq/A
Droite - 2 cav	14	43	7,1	0/12/0/2/0
Centre 0	15	120	6,6	15/0/0/0/3
Réserve - 1	7	36	6,9	3/3/0/1/0
Gauche cav	9	31	6,6	0/8/0/1/0
Total - 2	45	230	6,7	18/23/0/4/3

Espagnol	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/Aq/A
Droite - 2 cav	8	31	7,2	0/7/0/1/0
Centre - 1	20	194	6,5	20/0/0/0/4
Gauche 0 cav	13+3	42+6	6,7	0/13/3/0/0
Total 0	41	267+4	6,6	20/20/3/1/4

Match nul (Draw) : 40 à 59 VP

Rocroi demeure la bataille de la Guerre de Trente Ans la plus célèbre en France. L'issue de cet affrontement très disputé porta un coup sévère à la réputation de l'armée espagnole, considérée alors comme la meilleure en Europe. Les efforts de Richelieu, mort quelques mois auparavant, pour améliorer l'armée française n'avaient pas été vains. Ce scénario, de 20 tours, indécis se dispute sur un terrain très dégagé, dont la seule véritable coupure est constituée du peu profond Ruisseau Sainte Anne, séparant la Gauche française de la Droite espagnole.

Stratégie Française : Le poids de l'attaque repose sur les épaules du joueur français. Son atout principal est constitué par la présence d'une aile de réserve qui permettra une plus grande flexibilité dans la manœuvre. C'est bien peu ! L'ouverture la plus évidente consiste à faire donner la cavalerie de l'aile droite de Gassion contre celle de l'aile gauche d'Albuquerque, dans l'espoir de bousculer celle-ci pour pouvoir engager par la suite les seconde et troisième lignes de l'infanterie adverse, constituées d'Allemands et Wallons moins coriaces que la redoutable infanterie d'Espagne. Il est sans doute souhaitable d'envoyer la réserve sur la droite française, afin de soutenir les efforts des survivants de l'aile de Gassion si elle arrive à prendre le dessus. En effet la présence d'infanterie dans la réserve permettra d'engager rudement - érosion par le feu - dans la deuxième partie de la bataille tout hérissé ennemi qui devrait se former sous les coups de boutoir de la cavalerie. Le centre d'Espanan doit se contenter de tenir ses positions : il n'a aucune chance de remporter un assaut qu'il conduirait contre le centre de Fontaine avant que celui-ci ne soit tourné par la Cavalerie. L'aile gauche de La Ferté peut se contenter de tenter de neutraliser l'aile droite espagnole d'Isenburg qui lui est très légèrement supérieure : meilleure qualité moyenne de la troupe.

Stratégie espagnole : L'Espagnol peut se contenter dans un premier temps d'observer les développements des combats sur sa Gauche. Cependant, pour ne pas subir, Albuquerque ne doit pas hésiter à lancer une charge contre Gassion. En effet la qualité médiocre des cavaliers espagnols ne garantit pas qu'ils réussissent en masse leurs interceptions. En cas d'issue trop défavorable des combats sur la Gauche espagnole, Isenburg pourra décider de prendre le risque de courir sus à La Ferté, en traversant le Ruisseau Sainte Anne. Le Centre Espagnol, pléthorique, peut être tenté de d'étendre son front, particulièrement sur sa Gauche. Il n'est pas sûr

qu'il s'agisse d'une bonne idée, car cela ouvre à terme la porte à d'éventuelles ruptures dans la ligne de commandement. Un assaut des splendides Tercios espagnols contre Espenan peut être envisagé, mais la faiblesse des effectifs de chaque unité prise individuellement le rend dangereux, particulièrement en l'absence de possibilités de feux de Salve. Cet assaut pourra avoir lieu plus confortablement en cas d'engagement et de succès d'Isenberg contre La Ferté.

Freibourg (Fribourg) est une dure bataille divisée en deux scénarios des 3 et 5 août 1644. Les deux fois, l'infanterie française doit assaillir une puissante position défensive bavaroise.

Schönberg (3 Août 1644)

Français	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/Aq/A
Droite - 2	22+2	89+10	7,4	8/14/2/0/1
Centre -1	11+1	80+4	7	10/1/1/0/2
Gauche 0 cav	9	30	7,3	0/8/0/1/0
Total - 2	42+3	199+14	7,2	18/23/3/1/3

Bavarois	Nombre	Force	Moral	HI/C/LI/Aq/A
Droite - 2	19+2	99 + 8	7,5	5/8/2/6/4
Gauche - 1	6+4	33 + 16	7	6*/0/4/0/0
Total -2	25+6	132+ 24	7,4	11/8/6/6/4

Match nul (Draw) : 0 à 9 VP (De nombreux points de victoire – 170 ! – sont attribuables au Français, et au seul Français, cf errata page 27 du rulebook version 4.0, pour la prise d'objectifs géographiques).

La première partie de la bataille de Freiburg im Breigsau se déroule sur un terrain particulièrement compartimenté. La Gauche bavaroise est retranchée au sommet du Schönberg : redoutes, abatis ... et elle est attaquée par le centre français au travers de vignobles. L'aile droite bavaroise sous De Werth peut également s'appuyer sur une ligne retranchée, moins puissante, et sur la possession de plusieurs villages. Turenne, lancé avec l'aile droite française dans une manoeuvre de contournement au débouché difficile à l'Est de la colline, et surtout Palluau à gauche, seront confrontés à cette puissante aile droite bavaroise.

Ce scénario jouable en une après-midi est très technique du fait du terrain accidenté et sa durée courte - entre 5 à 8 tours avec 70 % de probabilités de s'arrêter dès la fin du tour 5 - ne permet pas de rattraper des erreurs tactiques. Il est très approprié à l'étude en solitaire de l'optimisation de l'emploi des forces, en particulier pour l'analyse des capacités de mouvement distinctes en fonction de la formation de chaque unité. C'est donc un excellent scénario de perfectionnement, après quelques parties sur un terrain plus plat, et c'est un scénario plus agréable qu'il n'y paraît à première vue. Les tactiques des deux camps sont en partie tracées par avance, avec un choix d'options somme toute limité.

La supériorité numérique de l'ordre de bataille français est en grande partie illusoire : l'ensemble de la droite française de Turenne entre progressivement en cours de jeu, et on peut considérer à tout le moins que les 14 unités de cavalerie de cette aile auront une influence marginale sur le déroulement de la partie, à moins que Turenne ne réalise de nombreuses continuations et que la pluie ne vienne que tardivement mettre un terme aux combats. La tâche du Français est donc plus ardue que celle du Bavarois.

Stratégie Française : De nombreux points géographiques dont la prise accorderait au Français des points de victoire sont hors de portée.

Si l'on considère les objectifs raisonnablement atteignables, on peut compter à l'Ouest 30 points : les redoutes du Bohl et la chapelle Saint Wolfgang, le Sternschanze paraissant hors

d'atteinte. A l'Est, le Gaishauf peut éventuellement tomber, pour 10 points de victoire. La prise de Merzhausen est improbable. La possession des redoutes est donc l'enjeu principal des affrontements et le Français aura à ce titre intérêt à faire soutenir le centre d'Espanan par le Duc d'Enghien. L'ensemble des unités de l'aile devront opter pour la formation *Open Order*, du fait de la présence des vignes. Pour ne pas perdre de temps, en vue de l'attaque de Saint Wolfgang, l'unité d'infanterie lourde Mazarin Italien doit entrer par 2828 et il faut penser à la faire appuyer par une autre unité pour un second assaut si le premier échouait. Cela permettra de lancer un assaut sur la chapelle avec le bénéfice du *Momentum* assez tôt dans la partie. La manoeuvre initiale du Centre est cruciale et demande de l'attention afin de la combiner avec le respect des obligations de l'ordre de Charge initial de la Formation, qu'il sera nécessaire de conserver pour augmenter les chances de continuation. Le Français n'aura guère le loisir de détruire des abatis, à moins que cela ne puisse être fait grâce au Duc d'Enghien par une action de reformation sur une unité adjacente à un abatis.

L'aile gauche de cavalerie de Palluau a un rôle pour le moins ardu dont la définition appartiendra de surcroît à l'adversaire, selon que de Werth ait adopté une tactique offensive à l'encontre de Palluau ou conservatrice, en protection contre la progression de Turenne. Proche du bord de carte, et sans champ de manoeuvre pour s'échapper, il serait très vulnérable en cas d'attaque de Werth : sortie le tour même, probablement sans possibilité de ralliement, pour les unités dont le moral craquerait. Dans cette hypothèse, Palluau n'aura pas d'autre choix que de grouper ses unités autour du Holzgraben pour diminuer sa vulnérabilité. Si Werth se porte au devant de Turenne, il sera possible d'opter pour une posture plus agressive et d'envisager de menacer les villages de Wendligen et surtout de St Georgen.

Si Turenne a le bonheur de voir sa route dégagée très rapidement, par exemple par les mousquetaires agissant initialement en même temps qu'Espanan (cf Errata Officiel Version 4.0 des règles), il faudra penser à faire rentrer une partie des unités de cavalerie en colonne : 10 points de Mouvement et pas de Formation Hit causés par le terrain, afin d'avoir la possibilité d'étendre en fin de partie le commandement jusqu'à loin au Nord, de manière à envisager une prise de Adelhausen peu probable mais possiblement décisive. Si le bouchon saute tardivement, il faudra plutôt agir en direction de Uffhausen.

Enfin, en raison des difficultés de terrain rendant les assauts hasardeux, il faudra savoir prendre le risque si nécessaire d'engager le moment venu au corps à corps Espanan pour la prise d'une redoute et/ou Turenne pour l'attaque de Merzhausen ou de Gaishof s'il est tenu.

Stratégie bavaroise : L'emploi de la Gauche bavaroise est prédéterminé : il faut tenir les redoutes, ce qui n'entraînera aucune manoeuvre de grande envergure. Une opportunité de contre-attaque pour rejeter le Français des redoutes si elles sont tombées pourra éventuellement se présenter.

De Werth, appuyé par von Mercy, devra quant à lui choisir dès le départ sa stratégie, avec deux options. L'option agressive consistera à tenter de courir sus aux hommes de Palluau, avec de fortes probabilités de succès, mais en permettant ainsi à un Turenne qui aurait la chance de prendre le dessus rapidement sur le bouchon installé sur l'Hexental d'occuper sans autre opposition le village de Gaishof, voire de prendre à terme Merzhausen. Pour qu'Adelhausen tombe il faudrait que le Détachement Royer succombe dès le premier tour et que Turenne soit vraiment très actif, bon manoeuvrier, et que la pluie tarde à tomber. L'option prudente consistera à se porter au devant de Turenne, et notamment à envoyer une ou deux unités d'infanterie en *Open Order* tenir le château Gaishof, tout en défendant les

villages du Nord de la carte contre Palluau, en en renforçant les garnisons par l'artillerie. Cela en étendant la ligne de commandement, ce qui permettra alors utilement affecter les arquebusiers à la tâche de faire le lien entre les points Nord et Sud-Est de l'aile droite. Dans les deux cas, de Werth doit se placer en position de lancer une contre attaque éventuelle sur Saint Wolfgang par les unités d'infanterie lourde autour de Wendlingen soutenues par des canons.

Josephsberg (5 Août 1644)

Français	Nombre	Force	Moral	HI/C/Li/Aq/A
Droite - 2	10+2	42 + 10	7,4	5/5/2/0/2
Centre -1	12+1	69 + 4	7,1	10/2/1/0/1
Gauche 0 cav	17	58	7,5	0/16/0/1/0
Total - 2	39+3	169 + 14	7,3	15/23/3/1/3

Bavarois	Nombre	Force	Moral	HI/C/Li/Aq/A
Droite - 2 cav	14	53	7,8	0/8/0/6/0
Gauche - 1	11+2	79 + 8	7,1	11/0/2/0/4
Total -2	25+2	132 + 8	7,4	11/8/2/6/4

Match nul (Draw) : - 9 à 9 VP (70 points de victoire sont attribuables au Français pour la possession d'objectifs géographiques sur le Schlierberg).

La seconde partie de la bataille de Freiburg im Breisgau retranscrit en 18 tours, avec un break possible de 4 tours, l'assaut français sur une position tenue par la gauche bavaroise, très fortement retranchée : redoutes, abatis, tranchées ... sur les hauteurs du Schlierberg. Le Schlierberg étant au surplus une colline dont les flancs sont couverts de vignobles et dont la partie méridionale est fortement boisée, on comprend qu'Enghien aurait mieux fait de s'abstenir de donner l'assaut !

Fort logiquement, l'infanterie française, déjà entamée par les combats de l'avant-veille, a été saignée à blanc et les Bavarois de von Mercy ont remporté une large victoire. La cavalerie bavaroise est concentrée au pied Nord Ouest du plateau, et son déploiement est contrarié par la rivière Dreisam, infranchissable, et le village d'Adelhausen. L'aire de jeu tient sur le quart d'une carte habituelle. Cette dimension réduite ainsi que les difficultés de terrain - les marqueurs Open Order seront à la fête - se conjuguent pour rendre le scénario quelque peu étriqué et d'un agrément de jeu médiocre. Pas de place ici a priori pour les larges manœuvres qui constituent l'un des attraits de *Musket & Pike*.

Il faut néanmoins rendre justice au scénario puisqu'il permet de s'expliquer facilement les raisons du fiasco français.

Les deux joueurs devront s'astreindre à appliquer intégralement 6.3.3 et à noter secrètement les unités disposées au début du scénario en Formation *Open Order*, compte tenu du grand nombre d'unités susceptibles d'être concernées et pour entretenir le brouillard de guerre.

Par souci du détail, nous noterons que les points de Force en jeu donnés en page 18 du Play Book pour l'infanterie française sont erronés : il n'y a pas 90 points français en jeu, mais 75 (15 unités d'infanterie à un seul hexagone).

Stratégie Française : De par la nature particulière du champ de bataille, le Français ne pourra guère profiter de sa supériorité numérique. A la lumière du déroulement historique de la bataille, le joueur français doit comprendre que l'assaut sur le Schlierberg est voué à l'échec. Un assaut direct des troupes d'Espanan au centre est suicidaire, à moins d'un effondrement rapide de la cavalerie bavaroise permettant une prise entre deux feux des positions fortifiées avec un contournement par le versant Est effectué par la cavalerie. Tout cela reste très hypothétique !

Un contournement mené comme historiquement par l'aile droite d'infanterie de Turenne à travers bois n'offre qu'une très mince probabilité de succès.

Il faut donc s'abstenir de répéter les erreurs commises par Enghien et très probablement renoncer à la prise des objectifs géographiques. Il faut d'ailleurs noter que si le Français n'engage pas le combat, il n'est pas considéré comme perdant le scénario : ce serait un match nul en l'absence de perte des deux côtés. Ceci dit ce n'est quand même pas au Bavarois d'attaquer et il faudra d'une manière ou d'une autre que le Français trouve un moyen d'engager les hostilités. La meilleure chance de remporter la bataille paraît donc reposer en réalité sur l'aile de Cavalerie française, malheureusement commandée par le peu compétent Guiche. En effet, il apparaît viable, compte tenu du déploiement initial des cavaliers de l'aile droite de Jean de Werth, coincés entre le Dreisam et le bord de carte de retraite bavarois et gênés par les vignobles du Schlierberg et le village d'Adelhausen, d'opter pour une posture agressive à leur rencontre. Il y aura peu de temps offert au Bavarois pour récupérer les unités dont le moral aurait craqué !

Si la tenue au feu des cavaliers franco-weimariens est légèrement moins bonne que celle de leurs adversaires bavarois, ils disposent d'une légère supériorité numérique, qui sera difficile à exploiter compte tenu du terrain mais pourra jouer en fin de partie. De plus, la forte proportion d'arquebusiers dans les rangs de la cavalerie bavaroise affaiblit sa tenue au choc. Cet avantage est néanmoins atténué par une capacité supérieure à infliger des pertes au tir.

La grande expérience de Werth et le fait que les voies de repli du Français, unités en retraite ou en déroute, se situent sur ses voies de progression rend cette tactique incertaine, mais elle semble tout de même plus engageante qu'un assaut sur le Schlierberg. Cette tactique implique notamment de tenter, dès le premier tour, de subtiliser l'initiative à Werth avec Guiche, appuyé par Enghien, pour réduire encore l'espace de déploiement ouvert au Bavarois. En cas de succès dans les premiers affrontements, permettant d'engranger suffisamment de points de victoire pour remporter une victoire marginale, il ne faudra pas hésiter à temporiser voire chercher à rompre le combat si cela paraît pouvoir être effectué sans risque d'y laisser trop de plumes, afin de reporter le fardeau de l'attaque sur les Bavarois. Le manque de panache est parfois payant !

Une variante attrayante de cette tactique générale consiste à réhabiliter la manœuvre en faisant conduire le gros de l'attaque contre de Werth par l'infanterie d'Espanan soutenue par Enghien, et non plus principalement par Guiche. Pour ce faire il faudra passer Espanan en *Make Ready* et se porter vers le Nord, entre le Schlierberg - dont les pentes permettront de se soustraire pour l'essentiel aux tirs de l'artillerie bavaroise - et le Hölderlebach. L'intérêt de cette tactique réside dans le fait qu'une unité de cavalerie détruite rapporte 10 VP, contre 5 VP seulement pour une unité d'infanterie d'un seul hexagone. Voilà qui pourrait bien causer souci aux cavaliers de Werth !

En complément de cette variante, Turenne pourra se décaler légèrement vers le Nord Ouest, à l'orée du bois, pour cueillir la gauche bavaroise dans les vignobles si celle-ci était amenée à partir à l'assaut en quittant ses positions suite aux déconvenues que le Français espère infliger à Werth.

Stratégie bavaroise : Le joueur bavarois devra se contenter d'un rôle très passif, même s'il ne doit pas commettre d'erreur dans le maniement de sa cavalerie.

Concernant le choix des troupes de première et de seconde ligne de son aile gauche, il semble que les unités de Moral 8 placées à l'extrémité Sud de la seconde ligne puissent

verrouiller à peu près irrévocablement le débouché du bois méridional. Le positionnement d'un canon de 12 lb dans la redoute du Wonnhalde achèvera de rendre un assaut victorieux par Turenne très improbable. Les autres canons seront idéalement placés à l'extrémité septentrionale du dispositif, afin de désorganiser la cavalerie franco-weimarienne dans son affrontement avec Werth. Il faudra ici se rappeler que le *Grazing Fire* ne s'applique pas si le tir se fait à travers une pente 10.8.3.

Quant à la cavalerie bavaroise à faire soutenir impérativement par von Mercy, il faudra en principe tenter d'élargir son déploiement vers l'Ouest dès le premier tour, afin d'en limiter la vulnérabilité aux assauts de Guiche. Si néanmoins c'était l'infanterie française qui se présentait la première, la possibilité d'un repli à l'est du Schlierberg devrait être sérieusement envisagée.

Il faudra systématiquement prévoir à l'arrière des unités de pointe un espace de repli - gestion des retraites et dérouté - et se placer en *Make Ready* pour augmenter les chances de réussir des interceptions.

Interruption momentanée des combats :

La règle 3 du scénario prévoit la possibilité d'une interruption des combats pendant 4 tours dans certaines conditions. Cette interruption pourra être demandée par chacun des joueurs afin de remettre en condition l'ensemble des effectifs (des deux camps). La durée effective du scénario sera donc le plus souvent réduite à 14 tours.

Mergentheim (5 Mai 1645)

Français	Nombre	Force	Moral	HI/C/Li/Aq/A
Droite 0	6	34	6,1	5/1/0/0/0
Renforts - 2 cav	3	9	7,3	0/3/0/0/0
Gauche - 1 cav	8	25	7,9	0/8/0/0/0
Total	17	68	6,9	5/12/0/0/0

Bavarois	Nombre	Force	Moral	HI/C/Li/Aq/A
Droite 0 cav	9+2	22+4	7,7	0/3/2/4/0
Centre - 1	9	43	7,1	8/0/0/1/3
Gauche - 2 cav	7	23	7,6	0/2/0/5/0
Total - 2	25+2	88+4	7,4	8/5/2/10/3

Match nul (Draw) : - 10 à - 19 VP

La bataille de Mergentheim (ou Marienthal), désastreuse pour l'infanterie française, fut la résultante de brillantes manœuvres préparatoires des Bavarois commandés par le Lorrain Von Mercy, qui s'était déjà illustré à Freiburg l'année précédente. La surprise stratégique qu'il réussit à obtenir déboucha sur un affrontement tactique inégal dont l'issue inéluctable conduisit à la disgrâce de Turenne.

Ce scénario déséquilibré mais idéal pour la prise en main du système se dispute essentiellement sur un terrain faiblement vallonné pris entre deux bois d'importance, avec la présence d'un bosquet sur le front de l'infanterie française. Afin d'en améliorer l'intérêt ludique, nous recommandons chaudement de faire entrer les renforts conduits par Turenne dès le troisième tour, c'est-à-dire au plus tôt de ce que permet leur table d'arrivée aléatoire.

Stratégie française : Le Français doit se fixer un défi raisonnable, à savoir éviter une victoire décisive du Bavarois. La défaite ne fait en effet guère de doute tant ses troupes sont dominées, en effectif mais aussi en qualité, particulièrement en ce qui concerne l'infanterie, peu susceptible d'une bonne tenue au feu et privée de soutien d'artillerie. Ce déséquilibre est fortement aggravé par l'absence d'un commandant en chef qui rendra la récupération des unités en déroute improbable, alors même que l'adversaire dispose d'un commandant particulièrement compétent.

Dans cette situation ultra-défensive, il faudra en premier lieu tenter un maximum de préemptions sur les continuations adverses, probablement nombreuses du fait de la qualité de l'encadrement bavarois, pour limiter l'action du Bavarois. Les positions initiales sont assez bonnes, bien que l'occupation du Bosquet face à l'efficace artillerie bavaroise soit gênante. Il est donc envisageable, surtout au premier tour, en cas d'échec de la première Préemption tentée par chaque aile sur Continuation adverse d'essayer une deuxième Préemption après une autre continuation adverse réussie, au risque en cas de second échec de ne pouvoir être activé ce tour. La meilleure tactique que l'aile gauche de cavalerie de Rosen pourrait employer semble être de s'évertuer à conserver le déploiement initial en ligne de ses cavaliers afin de limiter l'impact de l'avantage numérique bavarois. A cette fin, il ne faudra tenter d'interception qu'une fois l'adversaire adjacent, et s'abstenir en cas de réussite de l'interception, probable compte tenu de la qualité des cavaliers, d'enclencher le combat pour conserver la formation en ligne. Cette tactique est envisageable compte tenu de la forte proportion d'arquebusiers dans les effectifs de cavalerie adverse : ceux-ci, même avec le Momentum en cas d'interception ratée, ne bénéficieront pour les meilleurs d'entre eux que d'un + 1 au corps à corps. Une tactique plus agressive de Rosen ne pourrait fonctionner qu'en cas de réussite insolente et durable dans les corps à corps.

L'aile droite d'infanterie de Du Passage doit serrer les fesses et ne pas hésiter à déclencher des *Retreating Fire* une fois que ses troupes seront engagées. En effet ses fantassins sont vraiment fragiles : ils atteignent leur *Casualty Threshold* avec 2 pertes seulement, après quoi toute perte supplémentaire leur amènera à tester un Moral de 5 avec + 1 au dé. Soit 50 % de chances de partir en déroute, sans commandant d'armée pour remettre les troupes sur pied, dès la troisième perte. Avec de la chance cependant, Du Passage pourra être soutenu par Turenne avant un effondrement total. Quelle que soit la tactique employée, l'infanterie est condamnée, mais une cavalerie bien conduite pourra limiter l'ampleur de la défaite.

Stratégie bavaroise : C'est du tout cuit ! Il faudra simplement que l'infanterie recherche la décision par le feu et non par les piques : cette option est en effet plus aléatoire. Le meilleur emploi des cavaliers de l'aile gauche de De Werth est probablement d'effectuer la jonction avec celle de l'aile droite de Geleen, trop faible pour envisager seul de bousculer Rosen. Si la cavalerie française conserve sa position linéaire, il faudra être patient et mettre à profit l'avantage au tir des Arquebusiers pour tenter de l'éroder progressivement.

Alerheim (3 Août 1645)

Français	Nombre	Force	Moral	HI/C/Aq/A
Droite 0	14	53	6,7	4/9/1/1
Centre -1	12	61	6,9	10/1/1/3
Gauche - 1	11	56	6,1	6/5/0/0
Gauche - 2	13	42	7,8	0/12/1/1
Gauche - 2	24	98	6,8	6/17/1/1
Total - 2	50	212	6,8	20/27/3/1

Bavarois	Nombre	Force	Moral	HI/C/Aq/A
Droite 0	14	51	6,6	2/8/4/0
Centre -1	13	68	7	10/0/3/3
Gauche - 2	13	50	7,5	2/4/7/0
Total - 2	40	169	7	14*/12/14/3

Match nul (Draw) : - 19 à - 1 VP (Le contrôle de l'Eglise d'Alerheim rapporte 10 VP).

Cet excellent scénario de 10 tours retrace la difficile victoire de la coalition, commandée par le Duc d'Enghien, des troupes franco-weimariennes assistées de mercenaires soldés

par la Landgravine Amélie-Elisabeth de Hesse-Cassel, sur les Bavaoises et Impériaux à nouveau menés par le Maréchal lorrain von Mercy.

Le village d'Alerheim tenu par les Bavaoises est au centre de la carte. Une ligne fortifiée établie à l'arrière du village prend appui au Nord sur une colline occupée par l'aile Droite bavaoise. Au Sud se trouve entre les deux camps un ravin, mal reconnu par les Français qui le croient infranchissable. Une trouée s'étend sur quelques hexagones entre Alerheim et le ravin.

Stratégie Française : Historiquement, l'infanterie française fut décimée sous les murs d'Alerheim. L'attaque directe du village, position très puissante, est donc fortement déconseillée. La meilleure chance française consiste à viser dans un premier temps la destruction de l'aile droite bavaoise sous Geleen, très inférieure aux troupes de Turenne, en particulier à l'excellente cavalerie weimarienne. Ensuite, si une victoire décisive n'est pas acquise à ce stade, une attaque enveloppante du village pourra être tentée, en coordination avec les hommes de Marchin au centre qui auront pu contourner le village par le Sud. Gramont doit adopter une posture prudente, à moins que De Werth (gauche bavaoise) ne vienne appuyer Geleen, auquel cas Gramont pourra tenter de s'infiltrer entre le ravin et Alerheim, ou de s'y frayer un passage de vive force si Ruischenberg (centre bavaois) est venu fermer la porte. Si le ravin n'est pas franchi par le Bavaois et que la trouée est fortement défendue, Gramont pourra envisager un contournement par le Nord d'Alerheim.

Stratégie bavaoise : Il faut tenter de défendre au mieux l'aile droite en tirant toutes les ficelles possibles : placement de Geleen en *Make Ready* pour augmenter les chances d'interception et de Prémption, affectation de von Mercy au soutien de Geleen : bonus aux préemptions et changements d'ordre, réorganisation des troupes, en prenant garde toutefois à ne pas donner l'occasion au germanophone Turenne de donner de la voix - règle 9 « Parlez de Turenne » -, tentative de placer une partie des effectifs de Geleen à l'abri des fortifications centrales, pour y bénéficier du soutien de la droite du centre bavaois, y compris de ses canons à placer sur le plateau. Turenne pourrait être vulnérable juste après son ascension du plateau, soit en Formation *Shaken*, soit en *Open Order*, et il sera peut être possible de le charger avantageusement pendant un court laps de temps, avant sa reformation. L'abandon du Wennenberg par les deux unités d'infanterie de l'aile droite est une tactique à considérer, afin d'éviter les effets d'une rupture du commandement, préjudiciable à la tenue de ces deux unités, après l'engagement des combats. Le Centre pourra jouer un rôle d'appui à l'aile droite, par la proximité de son flanc droit et ses tirs d'artillerie, ainsi qu'en tentant systématiquement de préempter les continuations de Turenne : avec une partie longue de 10 tours, celui-ci ne doit pas musarder. L'emploi des hommes de Werth est moins évident. Il peut être tentant de chercher à reproduire le déroulement historique des opérations en courant sus à Gramont en traversant le ravin. Mais la forte proportion d'arquebusiers dans l'aile gauche bavaoise contrebalance l'avantage d'un moral globalement meilleur, rendant cette tactique hasardeuse. Une alternative plus prudente pourrait être de se contenter d'un rôle défensif, un ravin demeurant impassable pour le Français permettant de se consacrer au blocage de la trouée, tout en multipliant également les tentatives de Prémption contre les Continuations de Turenne. Une troisième option consiste à déplacer cette aile vers la droite pour soutenir physiquement Geleen dans ses combats contre Turenne. Il faudra alors que la Gauche de Ruischenberg vienne défendre la trouée. Dans

les trois cas, certaines des unités de Werth pourront utilement commencer la partie en *Open Order*.

L'option Hesse Cassel

La règle spéciale 11 du scénario prévoit la possibilité de scinder l'aile gauche française en deux, permettant ainsi aux troupes hessoises de combattre sous commandement indépendant, avec d'ailleurs un commandant très capable (Geiss - 1). Cette option est à explorer, tant il semble raisonnable de considérer que les Hessois aient produit leur effort sous commandement autonome. Cette règle prévoit notamment que Enghien ne serait alors pas activé lors des activations hessoises, ce qui permet d'éviter de trop désavantager le Bavaois. A cette fin, nous préconisons également d'interdire à Geiss de réaliser des préemptions. L'application de cette option devrait voir un Turenne plus actif, son aile devient une aile de cavalerie, et des Hessois moins mobiles, Geiss étant moins à même que Turenne de réaliser des Continuations, avec de possibles difficultés de coordination entre les deux.

Lens (20 Août 1648)

Français	Nombre	Force	Moral	HI/C/A
Droite -1 cav	10	31	6,8	0/10/0
Centre -1	15	90	7	12/3/4
Gauche -1 cav	9	27	7	0/9/0
Erlach -1 cav	3	9	7	0/3/0
Total - 2	37	157	6,9	12/25/4

Espagnols	Nombre	Force	Moral	HI/C/Aq/A
Droite 0 cav	12	38	6,3	0/12/0/0
Centre -1	22	111	7	16/5/2/6
Gauche -1 cav	10	30	7	0/10/0/0
Total -1	44	179	6,8	16/27/2/6

Match nul (Draw) : 100 à 119 VP

Ce scénario retrace la défaite de l'armée des Flandres face aux troupes françaises, qui allait aboutir à l'indépendance des Provinces Unies.

Deux scénarios sont proposés : un engagement de cavalerie au tout début de la bataille, très petit et idéal pour s'initier aux combats de cavalerie et la bataille historique, un gros morceau. La bataille se livre en 12 tours sur un terrain essentiellement nu et propice à la manœuvre, avec cependant quelques pentes douces, plus rapprochées les unes des autres sur la gauche française.

Stratégie française : La victoire est loin d'être acquise. D'une part, le différentiel de points de victoire à enregistrer pour l'emporter est très élevé. D'autre part, les effectifs sont légèrement inférieurs à ceux de l'armée des Flandres. Heureusement, une bonne partie de l'infanterie espagnole ne possède pas de piques. Mais surtout, le Français dispose d'un avantage dans la qualité de commandement qu'il va devoir optimiser. Cet avantage résulte d'un niveau moyen des commandants d'aile plus élevé et de la présence d'une aile supplémentaire, qui confèrera une souplesse tactique intéressante. Il faudra en tirer partie pour multiplier les activations et préempter les continuations espagnoles. Le centre français est inférieur à son homologue, qui est de plus soutenu par une puissante artillerie. Ce ne sera donc probablement pas l'instrument principal de la victoire. Une victoire grâce à la cavalerie est plus envisageable : en affectant l'aile Erlach au soutien de la Gauche ou de la Droite française, le Français jouira d'une supériorité manifeste sur l'aile de cavalerie espagnole qui lui fait face. Il peut être utile de conduire cette attaque avec l'aile Gauche française, puisque l'aile Droite espagnole est l'aile de cavalerie espagnole la plus faible. Son Moral Moyen faible rend les interceptions moins probables et son commandement est quelconque. La victoire sur l'Aile doit être visée très

rapidement, en 3 ou 4 tours, pour que les troupes victorieuses aient le temps de se rabattre utilement sur le centre espagnol. La partie est courte et il faudra engranger un nombre considérable de points de victoire ! L'aile droite française pourra dans un premier temps temporiser ou soutenir le centre droit français. Après l'engagement du centre espagnol par la cavalerie française, le centre français pourra adopter une posture plus agressive, pour éventuellement venir réduire par le feu les hérissos constitués par l'Espagnol face aux assauts de cavalerie. L'aile Droite française pourra se jeter dans la bataille simultanément.

Stratégie espagnole : L'Espagnol doit user le Français, c'est-à-dire marquer des points de victoire, pour éviter qu'un possible effondrement de fin de partie ne conduise à la défaite. Il doit donc engager le Centre français et avoir pour cela le courage de venir le chercher avec son propre Centre : passage en Charge relativement tôt dans la partie, en faisant suivre les canons. Il y a un avantage annexe à cette option : les unités dont le moral sera rompu devront parcourir plus de terrain avant d'être éliminées hors carte. Avec cette tactique, les Arquebusiers Croates seront certainement mieux positionnés à l'extrême gauche du Centre Espagnol, afin d'éviter qu'ils ne lancent une Charge intempestive sur les Cuirassiers Français. L'aile de cavalerie visée par l'attaque principale du Français devra manœuvrer le plus longtemps possible pour retarder l'échéance puis idéalement passer en ordre de charge au dernier moment afin de maximiser ses chances d'interception. L'autre aile de cavalerie pourra engager son vis-à-vis au moment où le Centre français sera contacté. C'est à peu près du 50/50 et tout échange sur la base de 1 pour 1 rapproche l'Espagnol de la victoire.

Gustav Adolf the Great (2006)

GAG est le quatre volume paru chez GMT, il comprend cinq batailles de l'armée suédoise commandée par Gustave Adolphe : *Dirschau 1627*, *Honingfelde 1629*, *Breitenfeld 1631*, *Alte Veste 1632* et *Lützen 1632*.

Enfin, avec des règles un peu simplifiées mais respectant l'essentiel de la série, *Paris vaut bien une Messe*, paru dans Vae Victis n°50, simule deux batailles des Guerres de Religion : Dreux 1562 et Ivry 1590. Moncontour a été publié comme jeu bonus dans VV65. Deux autres batailles sont en cours de tests ou prêtes à être publiées lorsque Vae Victis donnera son feu vert : St Denis et Arc.

CONCLUSION : COMPLEXE MAIS PASSIONNANT

La série *Musket & Pike* n'est pas facile à appréhender : les règles sont longues et les mécanismes précis. Il faudra investir du temps pour maîtriser le système. Heureusement, la qualité de la simulation et le nombre de jeux parus rendent l'investissement largement rentable. La meilleure boîte pour commencer la série demeure à ce jour ULB, pour plusieurs raisons : taille des batailles variable - de la bataille de taille modeste pour apprendre à la grande bataille -, terrain assez agréable permettant les manœuvres, à l'exception du terrain de la bataille de Freiburg, diversité des nations représentées, présence d'un exemple détaillé de début de partie. Ensuite SFO est parfait pour de grandes batailles. GAG semble du même niveau, même si les rédacteurs n'ont pu à ce jour en

tester toutes les batailles, avec sans doute un petit plus touchant à la plus grande diversité des effectifs causée par le traitement des batailles suédo-polonaises. TACW est un peu en retrait : terrain souvent difficile - maudit bocage -, troupes peu diversifiées, batailles assez modestes en effectifs, mais satisfera les joueurs ayant pu apprivoiser le système. Nous déconseillons cependant de débiter par TACW. Dans tous les cas, il sera impératif de télécharger sur le site de GMT Games la dernière version des règles (4.0) et ses quelques errata. *Paris Vaut Bien Une Messe*, avec ses règles allégées et ses deux batailles équilibrées est également un bon moyen d'appréhender la série, mais les simplifications apportées dans ce jeu en encart de Vae Victis ne rendent pas totalement justice à la richesse de *Musket & Pike*.

À la question initiale de savoir qui est le plus fort entre le cuirassier et la HI, la réponse est peu aisée. Il est vrai que chaque protagoniste est puissant, capable de détruire son adversaire d'un coup. Une HI peut pulvériser des cavaliers par le feu, tandis qu'un cuirassier pourra anéantir une HI par le choc. La capacité de tir étant d'une unité d'infanterie en Mouvement étant suspendue, une unité de cuirassiers surprenant une infanterie en flagrant délit de mouvement (interception) possède l'avantage. Mais une unité d'infanterie statique sera un adversaire bien plus coriace. Comme les deux valent 10 VP chacun : match nul ?

Jérôme Rey, Electeur des Querelles d'Allemands
Luc Olivier, Duc de Bavière

BIBLIOGRAPHIE

Versions DTP

Paper Wars #35 May/June 2000 – pp (TACW)

Paper Wars #42 Nov/Dec 2001 – pp 39-40 (Nördlingen)

This Accursed Civil War

Vae Victis #45 Juillet-Août 2002 – pp

Paper Wars #46 July/August 2002 – pp 20-23

Line of Departure #48 Winter 03/Spring 04 – pp 8-13

Sweden Fights On

Paper Wars #55 Sept/Oct 2004 – pp 38-40

C3i #17 2005 – pp 26-29

Under The Lily Banners

Vae Victis #65 Nov-Dec 2005 – pp 8-10

Série M&P

Line of Departure #55 Spring 06 – pp 16-22

Frog of War #3

<http://musketandpike.free.fr>

L'ACADEMIE DU WARGAME

Académicien n°36 : Jérôme Rey, né en 1972, joue depuis 20 ans et a débuté sur *Cry Havoc*, *Raphia*, *East and West* pour le premier jeu "sérieux". Son jeu préféré reste ASL. Dans son esprit, l'Académie doit permettre aux joueurs de se faire une opinion éclairée sur les jeux présentés et favoriser ainsi la pratique du Wargame. Il est nommé Académicien suite à l'étude sur *Musket & Pike* publiée dans ce numéro. Son titre est Electeur des Querelles d'Allemands. Bienvenue à l'Académie !

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 76C, Rue Lecourbe 75015 PARIS - Abonnement 15 € pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles - Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro :** Christophe Gentil-Perret, Luc Olivier, Jérôme Rey, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 60 exemplaires - **Site Web :** [HTTP ://academieduwargame.free.fr](http://academieduwargame.free.fr)
email : panzer@free.fr