

Cinq Batailles de la Guerre Civile Anglaise

This Accursed Civil War

Edgehill 1642 • 1er Newbury 1643 • Marston Moor 1644 • 2nd Newbury 1644 • Naseby 1645



LIVRET DE JEU

Table des matières

1. Déterminer le Vainqueur	2	6. Naseby — 14 Juin 1645	14
2. Edgehill — 23 Octobre 1642	2	7. Notes historiques	16
3. 1 ^{er} Newbury — 20 Septembre 1643	4	8. Notes du concepteur	21
4. Marston Moor — 2 Juillet 1644	7	9. Bibliographie	23
5. 2 nd Newbury — 27 Octobre 1644	10	10. Crédits	24

Déterminer le Vainqueur

Les Royalistes gagnent des Points de Victoire pour les pertes Parlementaires, et vice-versa. La victoire est calculée en soustrayant les VP royalistes au total des VP parlementaires. Les points de victoire (VP) sont calculés ainsi:

<i>Evènement</i>	<i>Points de Victoire</i>
Unité de cavalerie éliminée	10
Par point de Perte de cavalerie sur la carte à la fin	2
Unité d'infanterie de deux hexagones éliminée	10
Unité d'infanterie lourde d'un seul hexagone éliminée	5
Par point de Perte d'infanterie lourde sur la carte à la fin	1
Mousquetaires et Dragons	0
Unité d'artillerie de 3lb capturée	5
Unité d'artillerie de 4-8lb capturée	10
Unité d'artillerie de 12lb capturée	15
Chaque commandant d'Aile éliminé	10
Commandant d'Armée éliminé	20
Le Roi Charles éliminé	50

Déploiement des leaders

A moins qu'un hexagone ne soit spécifiquement désigné pour un leader, un commandant d'Armée doit être placé avec une unité amie, et un commandant d'Aile doit être placé avec une unité amie de son Aile.

Edgehill

23 Octobre 1642

Nord-Ouest d'Oxford dans le Warwickshire

Le Roi Charles Ier contre l'Armée du Parlement sous le commandement de Robert Devereaux, Comte d'Essex

Historique

Edgehill fut le premier engagement majeur de la première guerre civile anglaise. L'armée du Roi, composée d'environ 14.000 soldats sous son commandement personnel, affronta l'armée du Parlement, similaire en taille, menée par Sir Robert Devereaux, Comte d'Essex. Contrairement à la guerre de 30 ans qui a fait rage sur le continent, la guerre civile anglaise a été marquée par des engagements majeurs indécis. Stratégiquement, le Roi devait prendre Londres. Ceci fait, la rébellion aurait cessé. Essex concéda ses terres et son armée retraits en désordre après le combat de Warwick. Ayant ainsi pris l'initiative, le Roi fonça sur Londres (bien qu'il fut retardé par la férocité des combats), et pouvait transformer son succès tactique en victoire stratégique.

Certaines faiblesses résidaient dans les deux camps, les Royalistes luttèrent pour essayer d'aligner suffisamment d'infanterie de bonne qualité face à celles de son rival du Parlement. Le Roi avait nettement l'avantage du nombre et de la qualité de ses cavaliers. Le cas inverse était celui du Parlement. Cette situation allait durer un certain temps.

Prélude

Charles Ier leva ses troupes à Nottingham le 22 août. Le Roi était supporté par le Nord, le Pays de Galles et le Cornwall; le Parlement par le Sud et l'Est. L'armée du Parlement était basée à Northampton. Le Roi alla à Shrewsbury pour y gagner des renforts. Essex marcha sur Worcester, essayant de déployer son armée entre le Roi et Londres, alors que l'armée du Roi grossissait à Shrewsbury. Le 12 octobre, le Roi estima qu'il était suffisamment fort pour marcher sur Londres et écraser la Rébellion. Essex fit mouvement pour l'intercepter. Le samedi 22 octobre, le Roi était à Edgecote et Essex à Kington. Entre eux se trouvaient Edgehill et le hameau de Radway.

La bataille

Selon la suggestion du Prince Rupert, le Roi déploya son armée sur la crête de Edgehill, presque un escarpement, espérant obliger Essex à attaquer en terrain défavorable. Rupert menait la cavalerie sur la droite du Roi, Sir Jacob Astley les cinq brigades d'infanterie au centre, et Lord Wilmot avait ses cavaliers à gauche. En face se trouvaient Essex avec Sir James Ramsey en face de Rupert, Essex et Balfour au centre avec trois énormes brigades d'infanterie, et Lord Fielding sur la droite. Au bout d'un certain temps, (probablement de 9h à 15h) il devient clair qu'Essex n'allait pas partir à l'assaut d'une telle position imprenable. A 15h, l'armée royale descendit la colline et lança une attaque générale. La cavalerie des deux flancs balaya la faible cavalerie parlementaire et les poursuivit jusqu'à Kington, quelque 2 miles plus loin. Il ne restait plus que l'infanterie au combat. Le centre de la ligne parlementaire rompit et se débanda avant que les Royalistes n'arrivent à portée de mousquet. Essex était sur le point de subir une défaite écrasante. Dans le trou vinrent sa brigade de réserve de cavalerie ainsi que les régiments de Sir William Balfour et de Sir Philip Stapleton. La cavalerie chargea vigoureusement et le centre royal réagit en formant le Schiltron (NdT : formation en cercle) ou le Hérisson. Ni Balfour ni Stapleton ne purent briser le Schiltron, mais sans aucune cavalerie adverse autour, ils contournèrent l'infanterie et fondirent sur l'artillerie royale. Ils auraient pu toutes les capturer sans la présence d'esprit d'un officier d'artillerie qui fit rendre les attelages inutilisables, et durent donc se débrouiller sans équipement. L'attention se tourna alors sur le Schiltron royal qui était sous les tirs de progression de l'infanterie de Skippon. Ayant subi des pertes

considérables, le Schiltron céda et l'infanterie parlementaire repoussa les forces royalistes. C'est à ce moment là que les cavaliers royalistes revinrent. Ils n'envisageaient pas de charger l'infanterie parlementaire qui se battait durement, mais leur simple présence suffisait pour qu'Essex soit inquiet. La majorité de la nuit fut émaillée d'alertes, mais les Royalistes tenaient toujours leur position avantageuse et avaient une cavalerie encore bien supérieure. Essex se retira. Environ 1500 à 2000 hommes furent perdus. Le Roi hésita alors et perdit l'initiative. Sa manœuvre sur Londres vira à Turnham Green le 14 novembre, puis il se retira à Reading.

Durée : 9 tours, la partie commence à 15h [3 p.m.]

Déploiement de l'Armée Royale

COMMANDANT D'ARMÉE : Le Roi Charles Ier
COMMANDANT D'AILE SENIOR : Rupert

Aile Droite (Cavalerie)

COMMANDANT D'AILE : Rupert (Rempl : Maurice)

1^{ERE} LIGNE: *Du Nord au Sud*

Unités	Hex
1 x Mousquetaires (3-6)	3103
1 x Dragons (2-6)	3104
<i>Usher et le régiment de Dragons de Duncombe sont sous le Gen. Aston</i>	
King's LG (2-8)	3105
Prince of Wales (3-7)	3106
Rupert (3-8)	3107
I/Maurice (3-7)	3108

2^{NDE} LIGNE:

II/Maurice (3-7)	3306
Byron (4-7)	3308

Aile Centrale

COMMANDANT D'AILE : Astley (Rempl: Lisle)

1^{ERE} LIGNE:

1 x 12lb (Culverins)	3011
1 x 4-8lb (Sakers)	3012
Gerard (18-7)	3109 & 3110
<i>Régiments du Col. Charles Gerard, de Sir Lewis Dyvie et de Sir Ralph Dutton</i>	
Fielding (18-6)	3112 & 3113
<i>Régiments de Sir Thomas Lundsford, du Col. Richard Bolle, de Sir Edward Fitton et de Sir Edward Stradling</i>	
Wentworth (18-6)	3115 & 3116
<i>Régiments de Sir Gilbert Gerard, Sir Thomas Salusbury et Lord Molyneux</i>	

2^{NDE} LIGNE :

Belasyse (18-7)	3310 & 3311
<i>Régiments de Sir John Belasyse, de Sir William Pennyman, et du Col. Thomas Blagge</i>	
Byron (18-8)	3314 & 3315
<i>Garde rapprochée du Roi, les régiments du Lord General et de Sir John Beaumont</i>	

Aile Gauche (Cavalerie)

COMMANDANT D'AILE : Wilmot (Rempl: Caernarvon)

1^{ERE} LIGNE:

Caernarvon (3-7)	3117
Grandison (3-7)	3118
Wilmot (3-7)	3119
2 x Dragons (2-6)	3120, 3121
<i>Dragons du Col. Edward Grey et de Rupert (commandés par le Lt. Col Innes) embrigadées sous le Col. Grey</i>	

2^{NDE} LIGNE:

Digby (2-7)	3317
Ashton (2-7)	3319

Déploiement du Parlement

COMMANDANT D'ARMÉE : Robert Devereaux, Comte d'Essex (doit commencer avec son régiment d'infanterie [Lord General]).

COMMANDANT D'AILE SENIOR : Balfour

Aile Gauche (Cavalerie)

COMMANDANT D'AILE : Ramsey

La trahison d'au moins une troupe de cavaliers de cette Aile les désavantagea alors qu'ils étaient déjà surclassés par les hommes de Rupert.

Unités

Unités	Hex
Ramsey (4-6)	1804
Waller (4-6)	1805
Goodwin (4-6)	1806
Ind. Troops (3-6)	1605
6 x Commanded Muskets (1-4)*	1804, 1805, 1806, 2004, 2103, 2203

**400 viennent du régiment du Col. Denzill Holles et 200 de celui du Col. Thomas Ballard*

Aile Centrale

COMMANDANT D'AILE : Balfour (Rempl: Stapleton)

Un autre officier était désigné pour être le commandant en second, mais il semble qu'il se soit absenté le jour de la bataille. J'ai mis Balfour en tant que leader car il prit la situation en main.

1^{ERE} LIGNE:

Brigade de Meldrum :

Meldrum I (18-7) 1816 & 1817
 Meldrum II (18-7) 1813 & 1814
Régiments de Sir John Meldrum, de Lord Robartes, de Sir William Constable, et de Sir William Fairfax
 Brigade du Col. Charles Essex :
 C. Essex I (20-6) 1810 & 1811
 C. Essex II (20-6) 1807 & 1808
Régiments du Col. Charles Essex, de Lord Wharton, de Lord Mandeville, et de Sir Henry Cholmley (les hommes du Col. Charles Essex s'enfuirent avant l'avancée des Royalistes)

2^{NDE} LIGNE:
 Ballard (14-7) 1608 & 1609
Régiments de Lord Brooke, du Col. Holle et du Col. Ballard
 Lord General's (20-7) 1611 & 1612
La Lord General (Essex engagea un double régiment)

3^{EME} LIGNE : Réserve de cavalerie
 Essex (4-7) 1512
 Essex LG (2-8) 1513
 Bedford (2-8) 1514
 Balfour (4-7) 1515

ARTILLERIE :

Le général d'artillerie Du Bois ne pu acheminer à temps la plupart de l'imposante artillerie parlementaire

1 x 4-8lb (Sakers) 1812
 1 x 3lb (Falcons) 1815

Aile Droite (Cavalerie):

COMMANDANT D'AILE : Fielding

Le Comte de Bedford était général de cavalerie et aurait dû commander cette Aile, mais il fut notablement absent lors de cette jonction critique. La "Brigade de Réserve de Cavalerie " sous les ordres de Balfour devait certainement rejoindre Fielding, mais vu le développement de la situation, Balfour resta pour aider l'infanterie — probablement quand la brigade de Charles Essex se débanda.

Fielding (4-6) 1920
 3 x Dragons (2-6) 2020, 2021, 2022
Col. John Brown et les Dragons du Col. James Wardlawe

Éléments de Carte :

Le ruisseau et le champ labouré imprimés sur la carte ne sont là que par référence historique et n'ont aucun effet sur le jeu.

Ordres historiques :

ROYALISTES : Tous les ordres sont — *Charge*

PARLEMENT : Tous les ordres sont — *Réception de Charge [Receive Charge]*

Conditions de victoire :

Victoire décisive parlementaire: 11 ou plus
 Victoire marginale parlementaire: 10 à -9
 Match nul : -10 à -29
 Victoire marginale royaliste: -30 à -49
 Victoire décisive royaliste: -50 ou moins

Résultats historiques :

Total des VP (sans compter les leaders)

ROYALISTES

Cavalerie 110
 Infanterie 50
Canons 25
 Total 185
 % Pertes 22%

PARLEMENT

Cavalerie 90
 Infanterie 60
Canons 15
 Total 165
 % Pertes 42%

Différence Parlement/Royalistes : 40 – 70 = -30

RESULTAT HISTORIQUE : Victoire royaliste marginale

COMMENTAIRE : Une victoire décisive pour le Roi aurait pu mettre fin à la rébellion avant qu'elle ne commence vraiment. Pour l'obtenir, l'armée royale devait défaire l'armée parlementaire et ainsi l'empêcher d'interférer avec la marche royaliste sur Londres. Tout autre résultat inférieur signifiait un match nul, et la guerre continuait.

Règles optionnelles :

1. Les brigades d'infanterie lourde royalistes étaient mal équipées et souffrent d'un -1 sur la table Musket. La cavalerie royaliste avait également peu de pistolets et est donc limitée à 1 seul tir au lieu de 2.

1^{ère} bataille de Newbury

20 Septembre 1643

Sud d'Oxford dans le Berkshire

Le Roi Charles Ier contre l'Armée du Parlement sous le commandement de Robert Devereaux, Comte d'Essex

Historique

Dans les mois qui suivirent Edgehill, les circonstances semblaient aller en faveur du Roi. La stratégie conservatrice du Parlement était due en partie à sa volonté de se réconcilier avec le Roi, selon ses conditions. L'armée d'Essex resta donc concentrée pour tenir le Roi en respect. La 1^{ère} bataille de Newbury est significative car ce fut la première

victoire majeure du Parlement. En effet, tout comme les autres batailles, la victoire n'était pas écrasante, et elle n'entraîna pas de victoire stratégique. L'absence d'issue à Breitenfeld ou Nördlingen peut être expliquée par le principe de la guerre civile où l'objectif n'était pas d'anéantir l'ennemi. Une fois encore, nous voyons l'infanterie parlementaire sous les ordres de Philip Skippon remporter la décision, malgré la défaite de la cavalerie. Essex prouva qu'il était un général compétent en choisissant un terrain favorable, en s'y déployant très tôt, et donc en laissant le Roi l'attaquer sur le terrain de son choix.

Prélude

Le 10 avril 1643, le Roi assiégea Gloucester, une importante place forte parlementaire. Essex, pour le contrer, quitta Londres le 26. Charles leva le siège le 5 septembre, et se retira à Sudeley Castle. Essex entra à Gloucester trois jours plus tard. De Gloucester, Essex alla à Tewkesbury. L'armée du Roi fit mouvement jusqu'à Evesham afin de rester au contact. Le 15, Essex quitta Tewkesbury et vira sur Londres. Les Royalistes menèrent une marche forcée et interceptèrent Essex à Newbury, en entrant dans la ville quelques heures avant Essex. Charles était alors entre Essex et Londres, sur la route principale. Depuis la ville d'Enborne, Essex surveilla les terres situées au sud-Ouest de Newbury. Il remarqua une petite colline connue sous le nom de Round Hill. Elle avait de nombreux enclos, et était naturellement propice à la défense. Avant l'aube du 20, il avait envoyé son infanterie de vétérans prendre la colline, ce qu'elle fit sans opposition. Au lever du soleil, l'armée parlementaire avait déployé ses 14,000 hommes.

La bataille

A 7h du matin, l'armée du Roi avança au sud le long de Wash Hill Road et découvrit à sa grande surprise que l'armée du Parlement l'attendait. Le centre royaliste, mené par Astley, engagea une attaque sur Round Hill et fut repoussé. La cavalerie de Lord Byron fut sommée de les soutenir et l'attaque fut renouvelée, mais en vain. Sur le flanc sud, un endroit appelé Wash Common, Rupert, lors d'un dur combat, mis en déroute les cavaliers rebelles. L'infanterie parlementaire située dans les enclos restait inébranlable. Toute la journée la bataille pour Round Hill fit rage et les Royalistes parvinrent presque à prendre les hauteurs, mais Essex, qui gardait ses brigades londoniennes d'élite en réserve, contre-attaqua les Royalistes épuisés qui refluèrent. La bataille finit en un duel d'artillerie qui dura jusqu'à la nuit tombée. Charles, battu, se retira à Oxford pendant la nuit. Au matin, Essex reprit sa route jusqu'à Londres. Environ 3.500 hommes tombèrent à Newbury.

Durée : 20 tours, la partie commence à 8h [8 a.m.]

Déploiement de l'Armée Royale

COMMANDANT D'ARMÉE : Le Roi Charles Ier
(Rempl: Lord Forth)

COMMANDANT D'AILE SENIOR : Rupert

Centre

COMMANDANT D'AILE : Astley

DEPLOIEMENT : Le long de Wash Hill Road n'importe où entre 3100 et 2511.

ARTILLERIE :

1 x 12lb (Culverins)

2 x 4-8lb (Sakers)

2 x 3lb (Falcons)

Vavasour (15-8)

Les régiments de Welsh et de Marcher présents au siège de Gloucester et ceux de Sir William Vavasour, du Prince Charles, du Col. Samuel Sandys, du Col. Richard Herbert et du Lt. Col Arthur Blayney

Byron (15-8) (Sir Nicholas)

Les régiments d'Oxford — la Garde du Roi, ceux du Col. Gerard, du Col. Thomas Pinchbeck, de Lord Percy, de Sir Thomas Blackwell, de Sir Thomas Tyldesley, du Col. William Eure, du Col. Conyers Darcy et de Sir Henry Vaughan

3 x Mousquetaires (3-6)

*Les Mousquetaires de Bristo, menés par Wentworth Belasye (15-6) et Gerard (15-6) (Sir Gilbert Gerard)
Les régiments du Culham Camp qui avaient participé à l'assaut sanglant de Bristol*

Aile gauche (Cavalerie)

COMMANDANT D'AILE : Rupert

DEPLOIEMENT : Au sud de la ligne xx11, sans aller plus loin à l'Ouest que Wash Hill Road

Aile droite (Cavalerie)

COMMANDANT D'AILE : Byron

DEPLOIEMENT : Pas plus à l'Ouest que Wash Hill Road, pas plus au sud que Sandleford Castle Road (cette Aile chevauche l'Aile centrale).

Unités de cavalerie disponibles :

Le joueur royaliste assigne les unités suivantes aux Ailes de cavalerie. Toutes les unités d'une même brigade doivent être assignées à la même Aile. Historiquement, Rupert avait quatre brigades et Byron n'avait que la sienne car le terrain situé sur l'aile droite n'était pas favorable aux chevaux. Cependant la brigade participa de façon notable à la bataille au pied de Round Hill, et ce fut la mort de Lord Falkland lors de cette action qui inspira la citation de laquelle est tirée le nom de ce jeu. Les commandants de brigade son choisis comme remplaçants pour l'Aile à laquelle ils sont assignés.

BRIGADE DE CAVALERIE DE RUPERT :
I/Rupert (4-8), II+III/Rupert (2 x 4-7)

BRIGADE DE CAVALERIE DE BYRON (Sir John):
I/Byron (4-8), II+III/Byron (2 x 4-7)

BRIGADE DE CAVALERIE DE CAERNARVON :
I/Caernarvon (4-8), II+III/Caernarvon (2 x 4-7)

BRIGADE DE CAVALERIE DE WILMOT :
I/Wilmot (4-8), II+III/Wilmot (2 x 4-7)

BRIGADE DE CAVALERIE DE GERARD (Col.
Charles Gerard) :
I/Gerard (4-8), II+III/Gerard (2 x 4-7)

Déploiement du Parlement

COMMANDANT D'ARMEE : Le Comte d'Essex
COMMANDANT D'AILE SENIOR : Skippon

Centre

COMMANDANT D'AILE : Skippon
DEPLOIEMENT: Pas plus à l'Est que la ligne 19xx,
pas plus au Nord que la ligne xx05 (Cope Hall) et pas
plus au Sud que la ligne xx11 (Wash Common Farm).

ARTILLERIE :
1 x 12lb (Culverins), 2 x 4-8lb (Sakers), 2 x 3lb
(Falcons)

¹^{ERE} LIGNE: *Du Nord au Sud*

Robartes (10-7)
Skippon (10-7)
Barclay (10-6)
Holborne (10-6)

*Ceux-ci comprenaient les régiments de Tyrell,
Martin, Robartes, Constable, Skippon, Barclay,
Holmstead, Holbourne, Langham, Bulstrode et
Thompson — L'armée était très affaiblie par une
épidémie de Typhus.*

RESERVE : Jusqu'à 2 hexagones de 1408 :
Les London Trained Bands (15-7).
*Les régiments Rouge et Bleu des Bandes Armées
Londoniennes du Col. Randall Mainwaring*
Les Auxiliaires londoniens (15-7)
*Les Auxiliaires Rouges, Bleus et Oranges des
London Trained Bands*

Essex (5-7)
Springate (5-6)
Les régiments de Springate et de Brooke

Aile gauche (Cavalerie):

COMMANDANT D'AILE : Middleton
DEPLOIEMENT : Jusqu'à 3 hexagones de Skinners
Green

3 x Commanded Muskets (1-4)
*Sous le commandement du Maj. Richard Fortescue
du régiment de Bulstrode*

Aile droite (Cavalerie):

COMMANDANT D'AILE : Stapleton
DEPLOIEMENT : Pas plus au Nord que la ligne xx12
et pas plus à l'Est que Bell Hill Road

Unités de cavalerie disponibles :

Assignez aux Ailes de cavalerie les régiments montés
suivants :

Essex LG (2-8) Bedford (2-8)
*Ceux-ci sont les troupes de Cuirassiers de l'Essex,
les régiments de Balfour et de Bedford regroupés
ensemble comme à Edgehill pour plus de puissance*
Essex (4-7) Balfour (4-7) Delbier (3-7)
Behre (4-7) Middleton (4-7) Ramsey (4-6)
Groby (3-6) Goodwin (4-6) Meldrum (4-6)
Denbigh (4-6) Norton (3-6) Harvey (3-7)
2 x Dragons (1-5)

Ordres historiques :

ROYALISTES : Rupert — Charge, Astley —
Préparation [*Make Ready*], Byron — *Préparation*

PARLEMENT: Tous les ordres sont — Réception de
Charge [*Receive Charge*]

Conditions de Victoire :

COMMENTAIRE : *Une fois encore, Charles a une
opportunité pour détruire l'armée du Parlement et
marcher sur Londres. Il a besoin d'une victoire
décisive pour sécuriser ses communications et
empêcher les rebelles de revenir dans leur place forte
de Londres.*

Victoire décisive parlementaire: 20 ou plus
Victoire marginale parlementaire: -10 à 19
Match nul : -11 à -39
Victoire marginale royaliste: -40 à -70
Victoire décisive royaliste : -70 ou moins

Résultats historiques :

Total des VP (sans compter les leaders)

ROYALISTES	PARLEMENT
Cavalerie 160	Cavalerie 140
Infanterie 40	Infanterie 70
Canons 45	Canons 45
Total 245	Total 225
% Pertes 29%	% Pertes 27%

Différence Parlement/Royalistes : 70 - 70 = 0

Résultat historique : Victoire marginale
parlementaire

Règles spéciales :

1. La bataille commença tôt le matin et dura toute la journée. Si aucune unité n'est adjacente et qu'aucune Aile parlementaire n'a d'ordre de Charge, le joueur royaliste peut déclarer une pause. Une pause dure 4 tours et toutes les unités de chaque camp passent automatiquement en ordre Réception de Charge. Toutes les unités sur la carte reviennent en Moral Normal et en Formation Normale ou en Ordre Eparsé [Open Order], et la cavalerie peut recharger ses deux pistolets. Tout ceci n'affecte aucunement les effets du Seuil de Pertes.

2. Le joueur royaliste gagne 5 VP supplémentaires pour chaque hexagone de "Round Hill" occupé (1607, 1608, 1706, 1707, 1708, 1807, 1808) à la fin de la partie.

3, Les fermes indiquées sur la carte n'ont aucun effet sur le jeu.

Marston Moor

2 juillet 1644

Sud-Ouest de York dans le Yorkshire

Le Prince Rupert de Palatine contre Alexander Leslie, Comte de Leven commandant les armées alliées d'Ecosse, ainsi que les Ligues du Nord et de l'Est.

Aperçu

La plupart du Nord de l'Angleterre a été une place forte royaliste pendant les deux premières années de la guerre et grandement contesté entre William Cavendish, Marquis de Newcastle, pour le Roi et la Ligue du Nord de Ferdinando Fairfax. Les Ecosseis rejoignirent l'armée de la Ligue de Fairfax, et celle de la Ligue Est du Comte de Manchester (pour un total de 27.000 hommes environ). Cette armée alliée fit le siège de la deuxième plus grande ville d'Angleterre, York. Newcastle défendit habilement la cité contre les tentatives de prise d'assaut. Le Roi envoya le Prince Rupert avec de puissantes forces de cavaliers et fantassins vétérans au secours de York, obligeant Leven à lui livrer bataille. Marston Moor fut la plus grande et la plus sanglante bataille de la guerre. Les forces totalisaient 45.000 hommes et deux heures de combat sans merci laissèrent plus de 4.000 morts. L'armée alliée rassembla ses puissantes infanteries et cavaleries en une combinaison décisive qui détruisit toute l'infanterie royaliste. Rupert s'échappa de justesse avec les reste de sa cavalerie.

Prélude

Rupert leva le siège dans une brillante manœuvre face à une force supérieure. L'armée alliée avec sa taille et ses difficultés de commandement s'est avérée

difficilement manœuvrable. Elle s'était retirée à l'Ouest à quelque sept miles quand elle fut poursuivie par l'armée de Rupert. A Marston Moor, étant en hauteur, l'armée alliée fit demi-tour et se rangea. Rupert déploya son armée à 500 yards des alliées, derrière un fossé. Les forces se faisaient face en ordre de bataille vers 15h. L'infanterie de Newcastle, réclamant ses soldes, ne quitta pas York avant 16h ce qui les fit arriver à Marston Moor quand la bataille était déjà jouée.

La bataille

Quand la pluie eut cessé, les armées se faisaient face. Un duel d'artillerie fit rage pendant un moment et prit fin vers 18h. Rupert tint un conseil de guerre. Sur sa droite se tenait Lord Byron, au centre Eythin et l'infanterie vétérante de Rupert dont les lignes s'étiraient extrêmement le long du large front couvert par l'ennemi, et Lord Goring était à gauche. Eythin avait de grandes craintes quant au déploiement, estimant qu'il était trop près. Les alliés étaient constitués d'Oliver Cromwell et de la puissante cavalerie de la Ligue Est sur la gauche, de quatorze brigades d'infanterie au centre sous les ordres du général écossais Lumsden, et de Thomas Fairfax avec les restes de la cavalerie parlementaire sur la droite. Le commandement général de l'armée alliée était assuré par le vieux Comte écossais de Leven, alors que Fairfax et Manchester l'assistaient. Quand le conseil de Rupert prit fin vers 19h et qu'ils estimèrent que la journée était passée, les alliés lancèrent une attaque générale. Byron dû prématurément charger pour répondre à un coup d'essais des Dragons écossais de Faser situés devant lui. La cavalerie de Fairfax attaqua par dessus une berme bordée de haies et subit de lourdes pertes par les "commanded muskets" positionnés à cet endroit. Fairfax perça avec quelques uns de ses hommes et poursuivit quelque peu des Royalistes, puis disparut de la bataille. Goring contre-attaqua alors et écrasa tout le flanc droit parlementaire. La plupart de ses hommes poursuivit les cavaliers adverses qui s'enfuyaient, laissant ainsi l'infanterie tranquille. Ceux qui ont essayé de contourner le flanc des Ecosseis se cassèrent le nez sur un solide Schiltron. Quand l'attaque de Goring réussit, Leven, Fairfax et Manchester, croyant que la bataille était perdue, cessèrent le combat et s'enfuirent. Manchester revint à la fin, comprenant son erreur. La bataille se passait un peu mieux pour les Parlementaires sur le flanc gauche. Cromwell et la partie gauche de la ligne d'infanterie forçaient le passage et progressaient. Le régiment d'élite de Rupert se lança dans la mêlée, mais les troupes "Ironsides" bien équipées et disciplinées finirent par les submerger et détruisirent entièrement l'Aile droite de Rupert. Aussitôt, l'écossais David Leslie seconda habilement Cromwell quand il se retira pour tenter un coup du lapin. Cromwell revint et, contrairement à Goring, put garder le contrôle de son Aile et la mena au delà les lignes de Rupert pour

l'attaquer par l'arrière. A côté de Cromwell se trouvait le fier Général Crawford avec deux brigades d'infanterie de Manchester. Le fossé n'était pas aussi profond qu'il l'était plus loin à l'Est et il s'élança en contournant le flanc. Au centre, les Ecosais et l'une des brigades de Fairfax se brisèrent sur la défense solide des vétérans de l'infanterie de Rupert. A la nuit tombante, tout était perdu pour l'armée royaliste. Les "Tuniques Blanches" ["Whitecoats"] de Newcastle furent massacrés dans une dernière tentative. Une réelle victoire décisive avait été remportée. York tomba le 16, la ville de Newcastle le 16 octobre. L'un des plus loyaux supporters du Roi, le Marquis de Newcastle, s'enfuit en exil. Le seul point positif pour le Roi fut en Ecosse. Le peu de forces laissées par l'invasion de l'Angleterre favorisa James Graham, Comte de Montrose, qui rallia les Highlanders à la cause du Roi.

Durée : 5 tours, la partie commence à 19h [7 P.M.]

Déploiement royaliste:

COMMANDANT D'ARMEE : Prince Rupert (1515)
COMMANDANT D'AILE SENIOR : Goring

Aile droite (Cavalerie):

COMMANDANT D'AILE : Lord Byron (*cavalerie de Rupert*)

"Forlorn Hope"

Unités	Hex
Rupert/Byron (12-8)	2307 & 2308
<i>Les fameux "Tuniques Bleues" de Rupert et les "Tuniques Rouges" de Byron, cette brigade était commandée par le Col. Napier</i>	
Trevor (4-7)	2108

1^{ERE} LIGNE (Cavalerie de Rupert menée par Lord Byron) :

Byron (3-8)	2202
Urry (2-7)	2204
I/Vaughn (3-7)	2206
Tuke (2-7)	2001
1 x 3lb (Falcons)	2204
5 x Commanded Muskets (1-4)	Empilés avec ou adjacents à toute autre unité

2^{NDE} LIGNE (Cavalerie de Rupert menée par Lord Molyneux) :

Molyneux (2-7)	1802
Tyldesley (3-7)	1804
Leveson (2-7)	1806
I/Rupert (4-8)	1808

Aile Centrale

COMMANDANT D'AILE : SgtMaj.Gen. Henry Tillier (*infanterie de Rupert*). WC de remplacement : Newcastle, Eythin.

1^{ERE} LIGNE : *De l'Ouest vers l'Est*

Warren (5-7)	2110
I/Tyldesley (5-7)	2112
II/Tyldesley (4-7)	2114
I/Broughton (5-7)	2116
II/Broughton (4-7)	2118
Gibson (4-7)*	2120
II/Tillier (4-7)	2122
I/Tillier (5-7)	2124
4 x Commanded Muskets (1-4)	Sur la ligne 22xx entre 2211 et 2224

*Composé des restes des régiments de Earnley et de Gibson

ARTILLERIE :

1 x 12lb (Culverins), 3 x 4-8lb (Sakers), 1 x 3lb (Falcons)
Déployés sur les lignes 21xx ou 22xx entre xx11 et xx24.

2^{NDE} LIGNE :

I/Chaytor (5-7)	1917
II/Chaytor (4-7) <i>alias Cheater</i>	1919
<i>Le Col. Henry Chaytor était récemment arrivé d'Irlande</i>	
Millward (3-6)	1921
<i>également identifiée comme Derbyshire, un bataillon à pied des Midland composé des infanteries de Millward, Freschville et de Eyre</i>	
Chisenall (5-7)	1923

RESERVE : (sous le commandement du Prince Rupert)

Rupert LG (2-8)	1515
Widdrington (4-7)	1517
I/Blakiston (3-7)	1718
II/Blakiston (2-6)	1719

Aile gauche (Cavalerie)

La cavalerie du Nord de Newcastle fut embrigadée à partir d'environ 18 régiments affaiblis

COMMANDANT D'AILE : Goring

1 ^{ERE} LIGNE :	
Freschville (2-7)	2125
Eyre (2-7)	2127
I/Lucas (4-7)	2229
II/Lucas (3-7)	2330
2ND LINE:	
I/Langdale (4-7)	1926
II/Langdale (4-7)	1928
Carnaby (2-7)	2130
5 x Commanded Muskets (1-4)	Empilés ou adjacents aux autres unités adjacent

Contingent de York

Newcastle/Eythin (*alias Gen. James King, ce sont les restes de l'infanterie de Newcastle*)

OPTION 1 (arrive tôt) :

Placez la totalité du Contingent de York avec l'Aile centrale

Whitecoats I (5-7)	1911
Whitecoats II, III (2 x 5-6)	1913, 1915
York I, II, III (tous des 4-5)	1710, 1712, 1714

OPTION 2 (arrive partiellement):

Placez les trois unités de Whitecoat (I,II,III) avec l'Aile centrale comme indiqué ci-dessus.

Au tour 1, les trois unités de York (I, II, III) peuvent entrer en 1031.

OPTION 3 (arrive tard*) :

Tour 1 : Les Whitecoats I (5-7), II, III (5-6) entrent en 1031

Tour 3 : Les York I, II, III (4-5) entrent en 1031

*Beaucoup plus historique

OPTION 4 (arrive très tard) :

N'utilisez aucune unité du Contingent

Déploiement Allié

Ecoissais (Vert)

Ligue de l'Est de Manchester (Rouge)

Ligue du Nord de F. Fairfax (Rouge)

COMMANDANTS D'ARMEE : Lord Leven, Manchester, F. Fairfax (voir les Règles Spéciales)

COMMANDANTS D'AILE SENIOR : Lumsden pour Leven, Cromwell pour Manchester, et T.Fairfax pour F. Fairfax.

Aile droite (Cavalerie)

COMMANDANTS D'AILE : T. Fairfax (Rempl : Lambert)

1^{ERE} LIGNE (Cavalerie de la Ligue du Nord sous les ordres de T. Fairfax) :

Fairfax I (3-7)	2922
Fairfax II (3-7)	2923
Fairfax III (3-7)	2924
Fairfax IV (3-7)	2925
Fairfax V (3-7)	2926

INFANTERIE LEGERE ECOSSAISE :

3 x Commanded Muskets (2-5)	2923, 2924, 2925
1 x Dragons (2-6)	2927
<i>Ceux du Col. Thomas Morgan</i>	

2^{NDE} LIGNE (Cavalerie de la Ligue du Nord sous les ordres de Lambert):

Lambert I (3-6)	3122
Lambert II (3-6)	3123
Lambert III (3-6)	3124
Lambert IV (3-6)	3125

3^{EME} LIGNE (Cavalerie écossaise sous les ordres d'Eglinton) :

Balgonie (4-6)	3321
Eglinton (4-6)	3323
Dalhousie (3-6)	3325

Les régiments de cavalerie de la Ligue du Nord étaient ceux de Lord Fairfax, de Sir Thomas Fairfax, de Sir William Fairfax, du Col. Charles Fairfax, du Col. Hugh Bethell, du Col. Francis Boynton, du Col. John Lambert et de Sir Thomas Norcliffe. Certains étaient affaiblis et le placement individuel de ces unités dans les deux lignes n'est pas clair, de nombreuses sources établissant que celles de Sir T. Fairfax et de Bethell étaient en première ligne.

Aile centrale

COMMANDANT D'AILE : Lumsden. (WC de remplacement : Crawford, Baillie, puis Hamilton).

1^{ERE} LIGNE :

I/Crawford (14-8)	2908 & 2909
<i>Manchester et Montagu</i>	
II/Crawford (13-8)	2911 & 2912
<i>Pickering and Russell</i>	
I/Fairfax (10-8)	2914 & 2915
<i>Constable and Fairfax</i>	
II/Baillie (12-7)	2917 & 2918
<i>Rae et Hamilton</i>	
I/Baillie (12-7)	2920 & 2921
<i>Maitland and Crawford-Lindsay</i>	

ARTILLERIE ECOSSAISE :

2 x 12lb, 5 x 4-8lb, 3 x 3lb se déploient entre 2808 et 2822 le long de la ligne 28xx ou entre 2908 et 2921 le long de la ligne 29xx.

2^{NDE} LIGNE:

I/Lumsden (10-6)	3109 & 3110
<i>Yester et Livingstone</i>	
II/Lumsden (10-6)	3112 & 3113
<i>Coupar et Dunfermline</i>	
III/Lumsden (10-6)	3115 & 3116
<i>Kilhead et Cassillis</i>	
IV/Lumsden (10-6)	3118 & 3119
<i>Buccleugh et Loudoun</i>	

3^{EME} LIGNE :

II/Fairfax (10-8)	3308 & 3309
<i>Bright et Overton</i>	
III/Fairfax (10-8)	3311 & 3312
<i>Thornton et Dodding</i>	
V/Lumsden (12-6)	3314 & 3315
<i>Erskine et Dudhope</i>	
Manchester (13-8)	3317 & 3318
<i>Crawford et Hobart</i>	

BRIGADE DE RESERVE
Réserve (10-6) 3512 & 3513
Hepburn et Unidentified

Aile gauche (Cavalerie)

COMMANDANT D'AILE : Cromwell (2907)
(Rempl: Leslie)

1^{ERE} LIGNE (Cavalerie de la Ligue Est sous les ordres du Maj. Gen. Cromwell) :

NOTE DU CONCEPTEUR : Il y avait 4 troupes de Dragons écossais aux ordres du Col. Hugh Fraser et 5 troupes de la Ligue Est aux ordres du Lt. Col. John Lilburne, certaines sources évoquant qu'elles auraient combattu montées, mais le Gen Lumsden ne relata pas que la division était des Dragons et étant donné le terrain qui entourait Tockwith, il est plus probable qu'elles se soient battues à pied à la manière classique des Dragons.

I/Manchester (4-7)	2904
III/"Ironsides" (3-8)	2905
II/"Ironsides" (3-8)	2906
I/"Ironsides" (4-8)	2907

INFANTERIE LEGERE ECOSSAISE :
3 x Commanded Muskets (2-5) 2905, 2906, 2907
1 x Dragons (2-6) 2903

INFANTERIE LEGERE ANGLAISE :
1 x Dragons (2-6) 2902

2^{NDE} LIGNE (Cavalerie de la Ligue Est sous les ordres du Commissaire Général Vermuyden) :

II/Manchester (4-7)	3103
Vermuyden (3-7)	3104
Fleetwood (4-7)	3105
Norwich (3-7)	3106

3^{EME} LIGNE (Cavalerie écossaise sous les ordres du Maj. Gen. Leslie) :

Leslie (4-7)	3303
Kirkudbt (4-6)	3305
Balcarres (3-6)	3307

Ordres historiques :

ROYALISTES : Byron — Charge, Tillier — Réception de charge, Goring — Réception de charge
ALLIES: Tous les ordres sont — Charge

Conditions de victoire :

NOTE DU CONCEPTEUR : Avec Naseby, Marston Moor fut l'une des rares victoires décisives de chaque camp pendant cette guerre. Les Alliés devaient détruire la majeure partie de l'armée royaliste pour obtenir la victoire. C'était le contrôle de tout le Nord qui était en jeu.

Victoire décisive parlementaire : 50 ou plus
Victoire marginale parlementaire : 20 à 49
Match nul : 0 à 19
Victoire marginale royaliste : -1 à -20
Victoire décisive royaliste : -21 ou moins

Résultats historiques :

Total des VP (sans compter les leaders)

ROYALISTES	PARLEMENT
Cavalerie 200	Cavalerie 230
Infanterie 100	Infanterie 140
Canons 55	Canons 85
Total 355	Total 455
% Perte 56%	% Perte 31%

Différence Parlement/Royalistes : 200 – 140 = 60

RESULTAT HISTORIQUE : Victoire décisive alliée

Règles spéciales :

1. RIVALITE DE COMMANDEMENT : Les trois commandants d'Armée commencent tous en jeu et quand une Aile alliée est activée, le joueur allié jette un dé pour voir quel commandant est activé. Les commandants d'Armée ne peuvent influencer que les unités de leur couleur.

Dé	Commandant d'Armée activé
0-3	Manchester
4-6	F. Fairfax
7-8	Leven
9	Aucun n'est activé

2. SURPRISE : Au premier tour à cause de la surprise, les Alliés reçoivent un -1 à toutes leurs tentatives de Continuation et de Prémption.

2^{nde} bataille de Newbury 27 Octobre 1644

Sud d'Oxford dans le Berkshire

Le Roi Charles 1^{er} contre l'armée du Parlement sous les ordres de Sir William Waller

Historique

Ce désastre précipita la création de la Nouvelle Armée. Trois armées parlementaires se rassemblèrent et prirent le Roi par surprise juste au Nord de Newbury. Avec une large supériorité numérique, l'opportunité de mettre fin à la guerre était à leur portée, mais le nombre de divisions à commander et les personnalités entamèrent leur capacité à agir.

Sir William Waller fut placé au commandement et envisagea un ambitieux double enveloppement des positions fortes du Roi. Les courtes journées d'automne et un longue marche firent que l'attaque fut une course contre l'obscurité pour décapiter et détruire l'armée du Roi une bonne fois pour toute. Cet échec porta un sérieux coup au moral des Parlementaires, "Nos victoires, le prix incalculable du sang versé, si vaillamment obtenus et, ce qui est encore plus pitoyable, si gracieusement accordés, semblent avoir été mis dans un sac percé; ce que nous avons gagné d'un côté, nous le perdons de l'autre. Les fonds sont épuisés; le pays est ravagé. La victoire d'été ne s'est avérée être qu'un conte d'hiver... Le cœur des hommes défailloit quand ils virent cela" — *Un Parlementaire inconnu*

Prélude

La seconde campagne de Newbury débuta avec la défaite totale d'une armée parlementaire aux ordres d'Essex à Lostwithiel. Le Roi eut une occasion en or qu'il gâcha. En prenant son temps, il perdit l'initiative. Allant lever le siège de Donnington Castle situé juste au Nord de Newbury, le Roi ne fit rien de précipité. Pendant que le Roi hésitait, trois armées, celles de Waller, Essex et Manchester arrivèrent. Cela offrait à celles-ci un énorme avantage de puissance. Néanmoins, les rebelles avaient de sérieux problèmes. L'armée de Waller était réduite jusqu'à n'être que l'ombre d'elle même. Manchester était en conflit avec Cromwell, estimant que toute la gloire que celui-ci avait reçu à Marston Moor lui avait été usurpée. Essex avait perdu son enthousiasme et la confiance de l'armée. Essex était malade et le commandement de l'armée combinée revint à Sir William Waller. Lors d'un conseil de guerre tendu qui se déroula la nuit précédant la bataille, le double enveloppement de Waller est entériné. Le plan nécessitait que l'attaque de Manchester se fasse en coordination avec celle de Waller dans la direction opposée, le signal étant donné par un tir de canon. L'idée du signal paraît une peu hasardeuse car cela présuait que les Royalistes ne fassent pas usage de leurs canons.

La bataille

La marche de Waller autour de Newbury prit plus de temps que prévu. Manchester avait secrètement fait installer un ponton par dessus la Lambourn. Manchester attaqua en premier, prenant par erreur le tir d'un canon royaliste pour le signal, ou voyant que la lumière du jour décroissait. Astley lança tout ce qu'il avait et stoppa Manchester à Shaw House (un manoir avec une haie et un fossé qui faisaient office de fort naturel). Non loin derrière Manchester, la principale force de Waller s'écrasa contre les troupes de Maurice près du village de Speen. L'infanterie de Skippon, qui désirait ardemment laver la honte de Lostwithiel, mena l'assaut et recaptura les canons qu'ils avaient perdu à cet endroit. De puissantes

contre-attaques menées par les brigades de cavalerie royalistes stoppèrent l'avance de Waller. Les haies empêchèrent la cavalerie parlementaire d'avoir un champ de manœuvre suffisant pour pouvoir employer toute sa puissance. L'excellente cavalerie de Cromwell fut prise en sandwich entre les infanteries de Lambourn et de Skippon, tout en subissant le tir des canons du château de Donnington, ce qui annula ses capacités offensives. L'obscurité couvrit le champ de bataille avant que les troupes rebelles n'aient joint leurs forces. Le Roi put alors retirer entièrement son armée avec artillerie et bagages cette nuit là.

Durée : 6 tours, la partie commence à 15h [3 p.m.]

Déploiement royaliste

COMMANDANT D'ARMÉE : Le Roi Charles 1^{er}
COMMANDANT D'AILE SENIOR : Goring

Aile gauche

COMMANDANT D'AILE : Maurice
DEPLOIEMENT : jusqu'à 3 hexagones de village de Speen

Western Foot (10-7)

Régiments du Col. Joseph Bampffield, de Sir Thomas Basset, de Sir Henry Cary, du Col. Piers Edgecumbe, de Sir Edmund Fortescue, du Col. William Godolphin, de Sir John Grenville, du Prince Maurice (commandé par Philip Champerton), du Col. Thomas Pigot, du Col. Thomas St. Aubyn, du Col. John Stocker, et du Col. Jo-seph Wagstaffe

I/Maurice (3-8)

II/Maurice (3-7)

III/Maurice (3-7)

Régiments de Sir Thomas Basset, de Sir Henry Cary, du Col. Piers Edgecumbe, du Col. James Hamilton (bien qu'il soit également cité dans la brigade de Cleveland), et du Col. Giles Strangeway

1 x 4-8lb (Sakers), 1 x 3lb (Falcons)

3 x Commanded Muskets (1-4)

Aile centrale

COMMANDANT D'AILE : Goring

DEPLOIEMENT : Au Sud de la rivière Lambourn, jusqu'à 10 hexagones du village de Donnington.

Blage (12-8)

La garde du Roi, les régiments du Lord General, de Sir Jacob Astley, de Sir Henry Bard, du Duc d'York, de Sir James Pennyman, de Lord Percy, et de Sir Lewis Dyve

I/Goring (3-8), II/Goring (3-7), III/Goring (3-7)

(anciennement la brigade de Lord Wilmot, qui fut arrêté pour trahison) Les régiments du Lord General, de Prince Maurice, de Gerard Croker et de Thomas Howard

I/Bennet (3-8), II/Bennet (3-8)

Les régiments de Sir Humphrey Bennet, de Sir George Vaughn, de Sir Edward Waldgrave et du Col. Andrew Lyndsay

I/Cleveland (4-8), II/Cleveland (4-7)

Les régiments du Comte de Cleveland, de Sir Nicholas Crispe, du Col. Dutton Fleetwood, du Col. James Hamilton, du Col. Richard Thornhill et du Col. Thomas Culpeper

I/Wentworth (3-8), II/Wentworth (3-7), III/Wentworth (3-7)

Les régiments du Prince of Wales, de la Reine et du Col. Richard Neville

King's LG (2-8)

1 x 4-8lb (Sakers)

2 x 3lb (Falcons)

2 x Dragons (2-6)

3 x Commanded Muskets (1-4)

Aile droite

COMMANDANT D'AILE : Astley

I/Lisle (10-8) (1 hexagone doit être dans la Shaw House)

II/Lisle (10-7) (A portée de commandement de Lisle I)

Alias "The Reading Brigade" : Les régiments du Col. Charles Lloyd, du Col. George Lisle, du Col. Anthony Thelwell, du Col. John Owen, du Col. William Eure, de Sir Thomas Blackwell, de Sir Theophilus Gilby, du Col. John Stradling et de Sir Henry Vaughn.

Astley (8-8) (au Sud de R. Lambourn à portée de commandement)

Les régiments de Lord Hopton, de Sir Allan Apsley, du Col. John Talbot, du Col. Francis Cooke, de Sir William Courtney, de Sir Bernard Astley, du Col. Matthew Appleyard, du Col. Henry Shelley, de Sir John Paulet, du Col. Walter Slingsby, de Sir Edward Rodney et un contingent de Trained Band du Somerset.

ARTILLERIE : Dans tout hexagone adjacent à ou empilé avec une brigade d'infanterie.

1 x 12lb (Culverins)

1 x 4-8lb (Sakers)

1 x 3lb (Falcons)

INFANTERIE LEGERE : Dans tout hexagone adjacent à ou empilé avec une brigade d'infanterie.

5 x Commanded Muskets (1-4)

UNITES A COMMANDEMENT INDEPENDANT :

A Donnington Castle (Donnington Castle ne peut être capturé — il est imprenable en terme de jeu):

1 x Musketeers (3-6)

1 x 4-8lb (Sakers)

Brigade de cavalerie de Northampton

Cette brigade avait été imprudemment déployée la

veille.

UNITES : Northampton, I/Nrthmptn (3-8), II/Nrthmptn (3-8)

OPTION 1: (Rappelée) revient du bord Sud sur un jet de dé de 0 à 1 chaque fois qu'une Aile royaliste est activée

OPTION 2: (Pas abandonné) assignez la brigade de cavalerie moins le leader à l'Aile centrale

Colonel Douglas

Le Col. Douglas fut envoyé la veille à Boxford pour bloquer le passage à Lambourn, et fut défait.

UNITES : Douglas, Douglas (3-7), Douglas (2-5)

OPTION 1: (Pas de déroute) revient du bord Ouest sur un jet de dé de 0 à 3 si il est combiné avec Northampton chaque fois qu'une Aile royaliste est activée.

OPTION2: (Pas abandonné) assignez la cavalerie et l'unité de Commanded Muskets à l'Aile gauche.

Déploiement parlementaire

COMMANDANT D'ARMEE : Sir William Waller

COMMANDANT D'AILE SENIOR : Manchester

Aile droite éloignée

L'infanterie de la Ligue Est et la cavalerie de la Ligue Ouest.

COMMANDANT D'AILE : Le Comte de Manchester
DEPLOIEMENT : Doit se déployer au Nord de la rivière Lambourn jusqu'à 3 hexagones du bord Est "Clay Hill"

I/Manchester (11-8)*

II/Manchester (11-7)*

III/Manchester (11-7)*

Waller (4-8)

Haselrigge (4-8)

Vandruske (4-7)

Thorpe (3-6)

**mêmes régiments qu'à Marston Moor et les seules unités qui soient affaiblies*

ARTILLERIE :

1 x 12lb (Culverins)

1 x 4-8lb (Sakers)

1 x 3lb (Falcons)

Pont de bateaux (voir les Règles Spéciales)

L'attaque principale

DEPLOIEMENT DES AILES GAUCHE, CENTRALE ET DROITE :

Au Sud de la rivière Lambourn jusqu'à 10 hexagones du bord Ouest

Aile gauche (Cavalerie)

Cavalerie de la Ligue Est

COMMANDANT D'AILE : Maj. Gen. Cromwell

I/"Ironsides" (4-8), II/"Ironsides" (3-8), III/"Ironsides" (3-8)

I/Manchester (4-7), II/Manchester (4-7)

Fleetwood (4-7)

Vermuyden (3-7)

Norwich (3-7)

Aile centrale

Infanterie principale de l'armée d'Essex, infanterie de Londres et infanterie de la Ligue Ouest sous le commandement de Waller

COMMANDANT D'AILE : Sgt. Maj. Gen. Skippon

I/Skippon (12-8), II/Skippon (12-7)

Restes de l'infanterie d'Essex qui fut puissante après Lostwithiel

I/London (12-7), II/London (12-7)

Auxiliaires Rouges, Bleus, de Westminster et (Jaunes) de Tower Hamlets

Western Foot (8-7)

Les régiments de Sir William Waller, de Sir Arthur Haselrigge et de Potley

ARTILLERIE :

1 x 4-8lb (Sakers)

1 x 3lb (Falcons)

Aile droite (Cavalerie)

Cavalerie principale de l'armée d'Essex

COMMANDANT D'AILE : Maj. Gen. Balfour

Essex (4-7)

Balfour (4-7)

Behre (4-7)

Delbeir (3-7)

Sheffield (4-7)

Harvey (3-7)

Pye (2-7)

Ordres historiques :

PARLEMENT : Tous les ordres sont — *Charge*

ROYALISTES: Maurice — *Réception de Charge*, Astley — *Réception de Charge*, Goring — *Préparation [Make Ready]*, Boys — *Réception de Charge*

Conditions de victoire :

COMMENTAIRE : *Le Parlement à la capacité de détruire l'armée royale, mais l'obscurité et le terrain vont rendre difficile l'obtention d'un résultat décisif.*

Victoire décisive parlementaire : 70 ou plus

Victoire marginale parlementaire : 40 à 69

Match nul : 10 à 39

Victoire marginale royaliste : 9 à -20

Victoire décisive royaliste : -21 ou moins

Résultats historiques :

Total des VP (sans compter les leaders)

ROYALISTES

Cavalerie 140

Infanterie 50

Canons 65

Total 255

% Perte 31%

PARLEMENT

Cavalerie 190

Infanterie 80

Canons 45

Total 315

% Perte 25%

Différence Parlement/Royalistes : 80 – 80 = 0

RESULTAT HISTORIQUE : Victoire marginale royaliste

Règles spéciales :

1. DONNINGTON CASTLE : L'hexagone de château est imprenable en termes de jeu. Les occupants peuvent faire feu normalement.

2. HEXAGONES DE VICTOIRE : Le joueur parlementaire reçoit 5 VP pour chacun des hexagones suivants si il est le dernier à les avoir occupé à la fin du jeu : Shaw House, le village de Shaw, le village de Donnington (2524), 3632, 3425, 2823.

3. SHAW HOUSE : Cet hexagone avait un fossé et une haie autour du jardin frontal qui firent parfaitement office de fortifications, il octroie à l'occupant un -2 pour les tirs et les Combats de Mêlée.

4. PONTS : Une unité de deux hexagones de large ne peut occuper un hexagone de pont (2011, 2624, 3235 et le Pont de Bateaux). Elle doit avoir suffisamment de points de mouvement pour le traverser, en fait pour s'y faufiler.

5. PONT DE BATEAUX : Manchester reçoit le pion Pont de Bateaux [Bridge of Boats] et il inscrit secrètement sa localisation sur la Lambourn entre Shaw et le bord Est de la carte. Il est placé sur la carte dès qu'il est utilisé par les unités qui veulent traverser la rivière. Les ingénieurs de Manchester provoquèrent un choc à la ligne de piquiers de Bernard Astley en les faisant traverser la rivière sans qu'elles soient découvertes. Historiquement, c'était probablement en 3338.

Règles optionnelles :

1. Attaque anticipée, augmentez la durée du jeu à 8 tours.

2. Directions d'attaque

- A. Viennent tous de l'Est, pas de limite de tour, toutes les Ailes parlementaires commencent au Nord de la Lambourn jusqu'à 3 hexagones du bord Est.
- B. Village de Donnington — Pas de limite de tour, Cromwell, Skippon, Balfour commencent entre 8 et 12 hexagones au Nord de Donnington, jusqu'à 2 hexagone à l'Ouest de Donnington Castle.
- C. Village de Bagnor — 12 tours, Cromwell, Skippon, Balfour commencent au Nord de la Lambourn jusqu'à 8 hexagones de Bagnor.

Naseby

14 Juin 1645

Nord de Northampton dans le Northamptonshire

Le Roi Charles 1^{er} contre la Nouvelle Armée sous les ordres de Sir Thomas Fairfax

Historique

Les royalistes prouvèrent qu'ils pouvaient rebondir suite à l'échec du Parlement pour enchaîner les victoires dans la première moitié de 1644. Montrose remporta deux victoires pour le Roi en Ecosse, supprimant toute aide parlementaire depuis cette région. Du côté du Parlement, le General Skippon fut battu à Lostwithiel en septembre, et Waller échoua à la seconde bataille de Newbury en Octobre. Les forces du Parlement commençaient à se quereller entre elles. De la constatation que la guerre menée par une commission était intrinsèquement inefficace naquit la Nouvelle Armée. Une Armée Nationale fut fondée par le Parlement par la fusion des trois principales armées parlementaires en 11 régiments de cavalerie, 12 régiments d'infanterie et un de Dragons. Sir Thomas Fairfax en reçut le commandement, et Oliver Cromwell fut nommé Major Général de la cavalerie. De plus, la "Self Denying Ordinance" fut votée pour séparer la politique de la guerre, obligeant les membres du Parlement à choisir entre servir dans l'armée ou au Parlement. Durant la période critique de transition, le Roi resta inactif à Oxford, dans ses ruines. Naseby est peut-être la bataille la plus fameuse de la guerre civile anglaise. Elle n'a que très peu de rapport avec sa représentation dans le film "Cromwell". Contrairement au film, la Nouvelle Armée surpassait le Roi dans tous les domaines, mais faillit perdre la partie.

Prélude

La campagne de Naseby débuta avec l'offensive de la Nouvelle Armée. Une puissante cavalerie menée par Cromwell tira le Roi de son assoupissement. Rupert demanda à ce que le Roi envoie ses troupes, en vain. Le raid de Cromwell laissa le Roi sans transport

suffisant, ce qui obligea Rupert, Maurice et Goring à aller à Oxford. Le Roi décida d'aller au Nord, espérant y trouver ce qu'il perdit à Marston Moor. Fairfax marcha sur Oxford afin de retenir le Roi. Refusant l'appât, l'armée du Roi donna l'assaut à Leicester. Fairfax reçut alors l'ordre de lever le siège d'Oxford et de poursuivre l'armée royale, alors que le "Committee of Both Kingdoms" (CBK) prit peur et se retira d'ans l'East Anglia, la patrie du Parlement. Le Roi s'attarda à Daventry afin d'y recevoir des renforts, donnant à Fairfax le temps de le rattraper. Le 12 juin, la Nouvelle Armée était à 9 miles de Daventry. Rupert voulait éviter l'affrontement, mais les ordres du conseil royal réclamaient la bataille. La Nouvelle Armée était si proche qu'éviter le combat aurait permis à la Nouvelle cavalerie de fondre sur l'armée royale pendant sa marche. Décision fut prise de mener la bataille. Le Roi fut encouragé par la nouvelle d'une autre victoire de Montrose en Ecosse. Les marches forcées et les actions agressives de la cavalerie permirent à la Nouvelle Armée de se positionner sur les hautes terres situées au Nord Ouest du village de Naseby.

La bataille

Le champ de bataille de Naseby était délimité par les Sulby Hedges à l'Ouest et le Naseby Covert à l'Est. La Nouvelle Armée était rangée sur une arrête orientée au Nord avec Ireton à gauche, Skippon et Fairfax au centre et Cromwell à droite. Le 12^{ème} de cavalerie du Col. Okey (Dragons) était aligné le long de la haie. De l'autre côté de la vallée connue sous le nom de Broad Moor se tenait l'armée royale avec Rupert sur la droite, Astley au centre et Langdale sur la gauche. Les deux armées avaient leur infanterie et une partie de leur artillerie au centre, et la cavalerie à droite et à gauche. Dans tous les cas, le Roi était en infériorité numérique. La bataille débuta en fin de matinée par les attaques de Rupert et d'Astley. La cavalerie de Rupert traversa les lignes d'Ireton et cessèrent du coup de jouer un rôle important. L'infanterie d'Astley chargea la Nouvelle Armée sans les traditionnels échanges de tirs et céda. Avec les restes de la cavalerie d'Ireton sur leurs flancs et l'héroïsme de Skippon, les Parlementaires stabilisèrent le centre. Cromwell passa à l'offensive. Bien que ralentie par une pente raide et des buissons d'ajoncs, l'attaque de Cromwell submergea totalement la cavalerie de Langdale. Une fois encore, et contrairement aux hommes de Rupert, la cavalerie de Cromwell tomba sur le flanc et l'arrière de l'armée royale, et le combat fut gagné. Il y eut une vigoureuse poursuite, et la quasi totalité de l'infanterie royale fut perdue ainsi que la plupart de la cavalerie. Le camp royal avait été débordé et beaucoup parmi le personnel du camp passèrent au fil de l'épée. Bien que cette bataille ne mis pas un terme à la guerre, ce fut une action décisive dont le Roi ne se remit jamais. Sans armée royale forte, l'armée écossaise située au Nord de l'Angleterre

fut libre de régner sur le Montrose à Philliphaugh en Septembre. La Nouvelle Armée se tourna vers les actions de nettoyage, sécurisant le Sud Ouest de l'Angleterre à Langport et mit fin à toute résistance à Stow-on-the-Wold en 1646.

Durée : 15 tours, la partie commence à 10h [10 a.m.]

Déploiement royaliste

COMMANDANT D'ARMÉE : Roi Charles 1^{er}

COMMANDANT D'AILE SENIOR : Rupert

Aile droite (Cavalerie)

COMMANDANT D'AILE : Prince Rupert (Rempl: Northampton)

1^{ERE} LIGNE :
 Rupert (3-8) 2006
 Rupert LG (2-8) 2008
 Queen's (2-8) 2010
 I/Maurice (3-8) 2012
 2 x Commanded Muskets (1-4) 2007, 2009

2^{NDE} LIGNE :
 I/Northampton (3-8) 1806
 I/Vaughn (3-7) 1808
 II/Vaughn (3-7) 1810

Aile centrale

COMMANDANT D'AILE : Gen Astley (Rempl: Lisle)

1^{ERE} LIGNE :
 B. Astley (8-8) 2013 & 2014
Les bataillons du Duc de York et du Col. Edward Hopton avec les restes de l'infanterie de l'Ouest et les régiments suivants : Col. Matthew Appleyard, Sir Bernard Astley, Sir Edward Hopton et Sir John Paulet
 I/Bard (9-8) 2016 & 2017
Envoyés ensemble depuis la Garnison le long de la ligne de marche, et n'ont pas de piques
 I/Lisle (10-8) 2019 & 2020
Les reste du "Reading Tertio"

2^{NDE} LIGNE : Brigade du Col. Howard
 I/Howard (3-7) 1916
 II/Howard (3-7) 1917
 III/Howard (3-7) 1918
Brigade du Col. Howard = Col. Samuel Sandys - Garnison de Worcester, Col. Thomas Howard, Col. Thomas Leveson — Garnison de Dudley Castle, Col. Richard Bagot — Garnison de Lichfield, Sir Robert Byron — Garnison de Chester, Sir Henry Bard — Camden House, Col. Robert Warden — Garnison de Chester

3^{EME} LIGNE :
 Page (4-7) 1814
 II/Bard (4-7) 1816
 II/Lisle (4-7) 1818
alias l'infanterie de Shrewsbury

RESERVE :
 King's LG (2-8) 1516
 King's LG/Rupert's Bluecoats (7-8) 1516 & 1517
 Newark I (3-7) 1519
 Newark II (3-7) 1520

ARTILLERIE OPTIONNELLE :

Les sources se contredisent quant à la présence de l'artillerie royale
 2 x 3lb (Falcons) 2015, 2018

Aile gauche (Cavalerie)

COMMANDANT D'AILE : Langdale

1^{ERE} LIGNE :
 I/Northern Horse (3-7) 2021
 II/Northern Horse (3-7) 2022
 III/Northern Horse (3-7) 2023
 2 x Commanded Muskets (1-4) 1922, 1923

2^{NDE} LIGNE :
 I/Blakiston (3-7) 1822
 Cary (2-6) 1823

Parlement Nouvelle Armée

COMMANDANT D'ARMÉE : T. Fairfax

COMMANDANT D'AILE SENIOR : Cromwell

Aile droite (Cavalerie)

COMMANDANT D'AILE : Cromwell

1^{ERE} LIGNE : D'Ouest en Est
 I/11 (3-7) 2920 Col. Whalley
 II/11 (3-7) 2921 Col. Whalley
 I/6 (3-7) 2922 Col. Pye
 I/1 (3-8) 2923 Gen. Cromwell
 II/1 (3-8) 2924 Gen. Cromwell
 I/8 (3-7) 3026 Col. Rossiter

2^{NDE} LIGNE: D'Ouest en Est
 I/9 (3-7) 3120 Col. Sheffield
 II/9 (3-7) 3121 Col. Sheffield
 II/6 (3-7) 3122 Col. Pye's 2nd Squadron
 Fiennes I (2-6) 3123

3^{EME} LIGNE: D'Ouest en Est
 Fiennes II (2-6) 3321
Comprend des troupes de cavalerie de la Ligue
 II/8 (3-7) 3322 Col. Rossiter's 2nd Squadron

Aile centrale

COMMANDANT D'AILE : Skippon

1^{ERE} LIGNE : *D'Ouest en Est*

"Forlorn Hope"

3 x Commanded Muskets (1-4)	2611, 2613, 2615
2 x 4-8lb (Sakers)	2814, 2818
2 x 3lb (Falcons)	2812, 2816
Skippon/10th (10-7)	910 & 2911
Waller/11th (10-6)	2912 & 2913
Pickering/8th (10-6)	2914 & 2915
Montague/7th (7-6)	2916 & 2917
Fairfax/1st (8-7)	2918 & 2919

2^{NDE} LIGNE : *D'Ouest en Est*

Pride I/4th (5-6)	3112
Hammond/3rd (8-7)	3115 & 3116
Rainesborough/9th (10-6)	3118 & 3119
Pride II/4th (4-6)	3314

"Baggage Guards"

1 x Commanded Muskets (1-4)	3915
1 x Red Wagon	3915

Aile gauche (Cavalerie)

COMMANDANT D'AILE : Ireton

1^{ERE} LIGNE : *D'Ouest en Est*

I/2 & II/2 (2 x 3-7)	2902, 2903 <i>Col. Butler</i>
I/10 & II/10 (2 x 3-7)	2905, 2906 <i>Col. Vermuyden</i>
I/5 & II/5 (2 x 3-7)	2908, 2909 <i>Col. Ireton</i>

2^{NDE} LIGNE : *D'Ouest en Est*

I/7 & II/7 (2 x 3-7)	3104, 3105 <i>Col. Riche</i>
I/3 & II/3 (2 x 3-7)	3107, 3108 <i>Col. Fleetwood</i>

COMMANDEMENTS INDEPENDANTS :

Derrière le Sulby Hedge : le 12^{eme} Dragon de cavalerie du Col. Okey

3 x Dragoons (2-6) 2501, 2401, 2301

Ordres historiques :ROYALISTES : Rupert — *Charge*, Astley — *Charge*, Langdale — *Réception de Charge*ALLIES : Cromwell — *Préparation [Make Ready]*, Skippon — *Réception de Charge*, Ireton — *Préparation [Make Ready]*, Okey — *Réception de Charge***Conditions de victoire :***COMMENTAIRE : L'armée du Roi était déjouée et il était de sa responsabilité d'attaquer pour se libérer ou de manœuvrer pour tenter de fuir. Le Roi voulait engager cette Nouvelle Armée inédite avant que sa propre armée fortement réduite ne soit dispersée.*

Victoire décisive parlementaire : 60 ou plus

Victoire marginale parlementaire : 30 à 59

Match nul : 10 à 29

Victoire marginale royaliste : -19 à 9

Victoire décisive royaliste : -20 ou moins

Résultats historiques :

Total des VP (sans compter les leaders)

ROYALISTES

Cavalerie 180

Infanterie 55

Canons 10

Total 245

% Perte 82%

PARLEMENT

Cavalerie 220

Infanterie 80

Canons 30

Total 330

% Perte 36%

Différence Parlement/Royalistes : 200 - 120 = 80

RESULTAT HISTORIQUE : Victoire décisive parlementaire

Règles spéciales:

1. La brigade d'infanterie de Bard (Bard I et II) était constituée de garnisons prélevées le long de la ligne de marche (Worcester, Lichfield et Chester). De ce fait, elles n'ont pas de piques. Elles sont tout de même traitées comme de l'infanterie lourde, sauf qu'elles ne peuvent former de Schiltron/Hérisson et qu'elles reçoivent un -1 supplémentaire quand elles sont attaquées en Mêlée par la cavalerie.



Notes historiques: Chronologie de la guerre civile anglaise :

Prélude à la guerre1625 Charles 1^{er} devient Roi d'Angleterre, d'Ecosse et d'Irlande à la mort de son père, James 1^{er}.

1629-1640 Les 11 années de règne personnel

1638 La Convention Nationale est signée en Ecosse.

- 1639** Première guerre des Cardinaux entre l'Angleterre et l'Écosse.
- 1640** Seconde guerre des Cardinaux et constitution du Parlement Long [Long Parliament]. Le Comte de Strafford est accusé par le Parlement.
- 1641** Strafford est décapité. Rébellion en Irlande. La Grand Remonstrance est votée par le Parlement à 159 voix contre 148.
- 1642** Le Roi tente de mettre aux arrêts 5 membres du Parlement. Le Parlement prend le contrôle de la Milice. Le Roi promulgue les Commissions of Array. Le Parlement envoie au Roi les Dix neuf Propositions.

Le 22 août, le Roi hisse sa bannière à Nottingham.

La première guerre civile : 1642-1646

- 1642** 23 octobre, bataille d'Edgehill — indécise.
- 1643** 19 mars, bataille d'Hopton Heath — Victoire royaliste. 30 juin, bataille d'Adwalton Moor — Victoire royaliste au Nord. 5 juillet, bataille de Landsdown — Le royaliste Hopton défait Waller. 13 juillet, bataille de Roundway Down — Hopton défait Waller à nouveau, mais de justesse et chèrement. 26 juillet, Assaut sur Bristol — Lourdes pertes pour les royalistes vainqueurs, mais gain de ravitaillement et d'équipement de grande valeur. 20 septembre, première bataille de Newbury — Victoire importante du Parlement.
- 1644** 19 janvier, l'armée écossaise alliée au Parlement envahit l'Angleterre. 29 mars, bataille de Cheriton — Victoire majeure de Waller contre Hopton. 29 juin, bataille de Cropredy Bridge — Waller humilié par l'armée royale d'Oxford. 2 juillet, bataille de Marston Moor — Victoire majeure du Parlement, qui remporte le Nord de l'Angleterre de manière effective. 21 août, bataille de Beacon Hill — Défaite écrasante du Parlement qui entraîne la capitulation ignominieuse à Lostwithiel. 1^{er} Septembre, bataille de Tippermuir — Montrose entame pour le Roi sa progression victorieuse en Écosse. 13 septembre, bataille d'Aberdeen — Montrose gagne encore et défait Balfour. 27 octobre, seconde bataille de Newbury — L'armée royale d'Oxford s'échappe, perte majeure d'opportunité de la part du Parlement. 19 décembre, la Chambre de Communes vote le Self-Denying Ordinance.
- 1645** 2 février, bataille d'Inverlochy — Montrose l'emporte encore et défait Argyll. 4 avril, formation de la Nouvelle Armée. 9 mai, Bataille d'Auldearn — Montrose défait Urry. 14 juin, bataille de Naseby — L'armée royale d'Oxford est défaite de manière décisive par la Nouvelle Armée. 2 juillet, bataille d'Alford — Montrose bat Baillie. 10 juillet, bataille de Langport — La Nouvelle Armée gagne une nouvelle fois. 15 août, bataille de Kilsyth — Montrose défait une nouvelle fois Baillie. 10 septembre, Rupert livre Bristol. 13 septembre,

bataille de Philiphaugh — Montrose succombe face à David Leslie

- 1646** 21 mars, La dernière armée royale est acculée et dispersée à Stow-on-the-Wold. 5 mai, Charles 1^{er} se rend aux Écossais.

La deuxième guerre civile : 1648

- 1647** 30 janvier, Charles 1^{er} est remis entre les mains du Parlement par les Écossais. 4 juin, l'armée prend parti pour le Roi. 14 juin, Déclaration de l'Armée. 6 août, l'armée entre dans Londres. 11 novembre, Charles 1^{er} s'enfuit quand le Conseil Général de l'Armée est dissout. 16 décembre, Charles signe l'Engagement avec les Écossais.
- 1648** 21 mai, révolte dans le Kent suivie d'une révolte au Pays de Galles. 14 juin, Fairfax assiege Colchester. Cromwell marche sur Pembroke au Pays de Galles. 8 juillet, invasion de l'armée écossaise menée par Hamilton. Lambert affronte les Écossais pour les retarder puis les Royalistes avec Langdale. 11 juillet, Pembroke tombe et Cromwell commence sa course vers le Nord. 17-19 août, bataille de Preston — Cromwell et Lambert écrasent les armées écossaise et royaliste. 28 août, Colchester se rend à Fairfax. 6 décembre, Purge du Parlement [Pride's Purge].
- 1649** 30 janvier, Charles 1^{er} est décapité.

La troisième guerre civile : 1650-1651

- 1649** 5 février, Charles II est couronné à Edinburgh. Août à octobre, expédition de Cromwell en Irlande. Cromwell écrase une rébellion irlandaise en donnant impitoyablement l'assaut sur Drogheda et Wexford, et en passant les défenseurs et les prêtres au fil de l'épée.
- 1650** 23 juin, Charles II signe la Convention pour recueillir l'appui des Écossais en vue de regagner son trône. Cromwell revient d'Irlande et mène en Écosse une Nouvelle Armée affaiblie pour prévenir toute invasion. 3 septembre, bataille de Dunbar — Cromwell et Lambert arrachent la victoire des mâchoires de la défaite et infligent un coup cuisant aux Écossais.
- 1651** 6 août, Charles II revigoré et l'armée écossaise envahissent l'Angleterre. 3 septembre, bataille de Worcester — Cromwell écrase les Royalistes et les Écossais, Charles II fuit sur le continent pour sauver sa vie.

Le Protectorat et la Restauration : 1653-1660

- 1653** 20 avril, expulsion du Parlement Court [Rump Parliament]. 4 juillet - 12 décembre : Parlement "Squelettique" [Barebones Parliament]. 16 décembre, Cromwell accepte la charge de Protecteur.
- 1657** 8 mai, Cromwell rejette la couronne. 26 mai, Cromwell accepte la charge de Lord Protector et une nouvelle constitution.

1658 14 juin, bataille de Dunes. 3 septembre, Cromwell meurt.

1660 8 mai, le Parlement déclare Charles II Roi. 25 mai, Charles II accoste à Douvres.

Organisation

L'unité de base des armées lors de la guerre civile anglaise était la Compagnie d'Infanterie et la Troupe de cavalerie. Une Compagnie comprenait entre 80 et 120 hommes. Une troupe de cavalerie en avait entre 40 et 80. Les deux étaient souvent en sous effectif. Les armées royalistes avaient tendance à avoir beaucoup de petites unités. Les armées parlementaires, issues des centres urbains, avaient moins de problèmes de recrutement. Le concept de Compagnie date de bien avant cette période, mais les manuels d'instruction aident à standardiser l'organisation. Une Compagnie (et une Troupe) était commandée par un Capitaine. Le Capitaine était secondé par un Lieutenant. Le troisième officier dans la chaîne de commandement était l'Enseigne pour l'infanterie et le "Cornet" pour la cavalerie. Ce jeune officier avait la responsabilité de porter les couleurs de l'unité. Ces trois officiers devaient mener les hommes par l'exemple. Ensuite viennent dans la chaîne de commandement deux ou trois Sergents. Les Sergents étaient responsables de l'instruction et de l'intégrité de la formation de l'unité. Les officiers et les Sergents étaient tous considérés comme officiers, il n'y avait pas de distinction entre les officiers et les sous-officiers à cette époque. Une Compagnie ou une Troupe était subdivisée en trois ou quatre Escadrons. Ceux-ci ne doivent pas être confondus avec la grande formation de cavalerie du même nom. Un Escadron était mené par un Caporal qui était quelques fois assisté par un Caporal Lancier. Le Caporal avait la responsabilité d'assurer la discipline de base et la formation. Chaque Escadron était divisé en Files directement relatives aux formations de combat. Une File consistait en un groupe de 3 à 10 soldats du rang, moins pour la cavalerie (3 à 8) et plus pour l'infanterie (6 à 10). Autant que possible, le nombre de rangées dans une File au bout de plusieurs manœuvres d'exercice était basé sur des demi-files. Chaque homme avait une position d'âge dans sa File. Le plus âgé était le Chef de File et se trouvait au premier rang. Le deuxième plus âgé était au dernier rang. Dans une Compagnie d'infanterie, l'unité devait pouvoir opérer de manière indépendante et donc c'était le plus petit niveau d'armes combinées. Une Compagnie avait des Escadrons de Mousquetaires et de Piquiers. Quand ils s'exerçaient, les Escadrons de Piquiers se rassemblaient au centre et les Escadrons de Mousquetaires se regroupaient de chaque côté. Une Compagnie d'infanterie avait trois ou quatre Tambours et une Troupe de cavalerie deux Clairons pour transmettre les ordres du Capitaine par dessus le bruit et la confusion de la bataille. Le concept d'un Régiment ou d'un groupe de Compagnies sous un seul

commandement devint populaire aux 16^{ème} siècle. Au milieu du 17^{ème} siècle, le concept était la méthode d'organisation. Un Régiment était commandé par un Colonel qui était également l'aîné des Capitaines, commandant sa propre Compagnie. Un Régiment d'infanterie avait dix Compagnies à la manière germanique. La manière hollandaise en avait quatre. Un Régiment de cavalerie avait entre quatre et huit Troupes. En réalité, il y avait pas mal de variantes dans ce nombre de Compagnies et de Troupes. Le Régiment était à la base une organisation administrative, qui gérait la logistique, le ravitaillement, la discipline et le contrôle d'une armée. A cette époque, seuls la Compagnie (ou la Troupe) et le Régiment étaient des organisations permanentes et formelles. Les autres groupes comme les Escadrons, les Divisions, les Ailes, les Corps et les Brigades étaient informels et organisés en vue d'une campagne ou d'une bataille spécifique, et le commandement était emprunté aux vieux Régiments. Un Général était toujours l'aîné des Capitaines de son régiment. Evidemment, cette autre responsabilité l'empêchait de commander son propre Régiment ou ses officiers, alors les grades de Lieutenant Colonel et de Major se répandirent.

Tactiques

La formation tactique de l'infanterie était le Bataillon et pour la cavalerie l'Escadron. Idéalement, un Régiment d'infanterie comprenait un Bataillon et un Régiment de cavalerie deux Escadrons. La réalité était bien différente. Pour les Régiments d'infanterie, l'effectif ne suffisait généralement pas pour constituer un Bataillon indépendant par manque de front suffisant. Avec un front trop étroit, le Bataillon risquait d'être débordé, ce qui aurait permis à d'autres Bataillons de l'attaquer simultanément de front et de flanc. Un Bataillon ne devait pas non plus trop étirer son front car le tir d'une extrémité ne pouvait assister celui de l'autre extrémité, et les Tambours et les Couleurs devenaient pratiquement imperceptibles. Un Bataillon avait les Piquiers massés au centre et les Mousquetaires divisés à part égale de chaque côté. Cette formation minait l'intégrité de la Compagnie et est la cause essentielle de la rigidité de ces formations. Un Régiment qui était trop petit pour constituer son propre Bataillon était embrigadé avec d'autres Régiments pour avoir suffisamment d'effectif. Cette pratique, bien que nécessaire, entamait l'intégrité régimentaire. Les Royalistes nommaient leurs brigades semi-permanentes des Tercias, empruntant le nom, mais pas la structure, aux Espagnols. Une formation d'inspiration suédoise fut utilisée par les Royalistes à Edgehill, mais l'expérience fut un échec et elle fut abandonnée (ce qu'avaient déjà fait les suédois quelques années auparavant parce qu'elle était trop difficile à former et à maintenir). Les manuels d'instruction comportaient beaucoup de variantes et de manœuvres, mais avec l'expérience je doute

sérieusement que le Bataillon typique n'ait fait plus que celles de bases. Les bases pour un Bataillon étaient de se Former, Doubler ses rangs, Tourner, Contremarcher et pour le combat Faire Feu et "Pousser les Piques". Se Former était un processus laborieux qui impliquait de constituer le Bataillon en files. Il fallait que le front soit mesuré et que les sergents restent en place pour marquer la distance. Doubler les rangs consiste à réduire les rangées et doubler le nombre de files (ou doubler le nombre d'hommes dans chaque rang). Un Bataillon ayant un front de 100 hommes et 8 rangs de profondeur pouvait ainsi passer à 200 hommes sur 4 rangs de profondeur sur le même front physique. Cela s'effectuait en faisant avancer les rangs pairs dans l'espace qui est entre les rangs impairs, ou bien en faisant avancer la demi-file (rangs 5, 6, 7, 8 dans le cas où il y a 8 rangs) dans l'espace libre. Le but était d'intensifier le front avant de tirer une Salve ou un combat en Mêlée ("Pousser les Piques"). Autrement, la tendance naturelle était de resserrer le front en réduisant l'espace entre les files, ce qui réduisait la largeur du front et ouvrait le flanc aux attaques. Tourner signifiait faire pivoter la formation. La Contremarche consistait à ce que le chef de file fasse demi-tour et marche entre les files pour arriver à l'arrière, suivi de chaque homme de sa file. Cela faisait virer la formation de 180 degrés tout en gardant le chef de file dans la rangée de devant (car ils étaient les combattants les plus fiables). Pour le Tir, les quatre techniques de base utilisées sont celles présentées dans les règles : Le Tir de Progression [Introduction], d'Accrochage [Steadfast], le Tir de Repli [Extroduction] et la Salve. Les trois premiers tirs étaient effectués en ordre normal où les Mousquetaires se plaçaient entre les files. Le but était de fournir un feu continu. De ceux là le Tir de Progression était le plus difficile. La Salve que pratiquait les Suédois se faisait en doublant les rangs et en faisant tirer trois rangs à la fois. De ce fait, l'ordre standard des Suédois était sur 6 rangs de profondeur, et quand ils doubleraient les rangs 100% des mousquets du Bataillon tiraient à la fois. Ceci ne fut pas encouragé par beaucoup d'Anglais qui jugèrent cette technique risquée, l'approche la plus classique étant de doubler les rangs, faire tirer 2 rangs par Salve et ainsi avoir 2 autres rangs (si c'est un Bataillon de 8 rangs) prêts au cas où les choses ne se passent pas comme prévu.

Les Escadrons étaient plus flexibles que les Bataillons car ils étaient homogènes et de plus petite taille. Un Escadron était formé en plaçant les Troupes côte à côte (idéalement 2, mais bien souvent elles comportaient 150 à 200 hommes). La plupart des Régiments alignaient 4 à 6 troupes, mais Cromwell en alignait 14 et Manchester 11. Les régiments royalistes tendaient à être plus petits. Les manœuvres de la cavalerie étaient similaires à celles de l'infanterie : En Formation (bien plus facile mais toujours en files constituées à partir de la colonne de marche), Doubler

(identique à l'infanterie), Tourner, Contremarcher et Charger. La cavalerie allait à quatre allures : au Pas, au Trot, au Galop et à Bride abattue. Cette dernière n'était employée que pour les poursuites et voyait la formation complètement se désintégrer. Une Charge s'effectuait en doublant les rangs serrés étrier contre étrier. Ils avançaient alors soit par rangée soit tous ensemble au Pas, pistolet dégainé prêt à tirer. La Charge par rangée permettait aux rangs suivants d'intervenir si les choses tournaient mal ou pour exploiter si les choses se passaient bien. Le Pas devenait alors un Trot et si possible un Galop dans les dernières longueurs, mais cela amenuisait l'efficacité du tir. Les Pistolets tiraient et étaient immédiatement suivis de l'épée. La cavalerie parlementaire avait la faiblesse de tirer trop tôt et souvent avec des résultats moins que satisfaisants. Les Royalistes cherchaient à se rapprocher plus et utilisaient le pistolet et l'épée au contact avec plus d'efficacité. Ils devaient souvent renoncer au pistolet pour en équiper suffisamment les Troupes. Les Royalistes devaient solliciter leurs Dragons pour combler les rangs des Régiments de cavalerie. Les carabines, quand il y en avait, étaient très recherchées pour la puissance de feu qu'elles apportaient. Beaucoup d'unités de cavalerie dans le jeu représentent deux Escadrons pour un total de 300 à 400 hommes.

Armes :

Le Mousquet

Le Mousquet Matchlock [NdT : Platine à mèche] 12 fut la première arme à feu de l'infanterie. Il avait essentiellement le même calibre que le Brown Bess du siècle suivant. Souvent dénigré, le Matchlock fut grandement sous-estimé. Sa fiabilité était meilleure que les Flintlocks [NdT : Platine à silex]. Le calibre, la portée et la précision étaient les mêmes que les derniers Flintlocks. Le mousquet anglais était de 12 mesures, ce qui signifie qu'avec une livre de plomb on faisait 12 balles, ce qui correspond à un calibre .69 (1,7cm) ayant un poids de 1,3 onces (178g). Le canon mesurait 3,5 pieds (1,10m) de long et avec la crosse dépassait les 4 pieds (1,3m) de longueur totale. Le mousquet pesait entre 10 et 11 livres (5 à 5,5kg). Le canon était rattaché au corps en bois par des goupilles et n'avait donc pas encore les deux ou trois bandes caractéristiques des mousquets qui se feront plus tard. La crosse était de deux sortes. La Vieille Néerlandaise [Older Dutch] ou Queue de Poisson était la plus répandue et est souvent associée avec les armes à feu de cette époque. Elle était lourde et avait l'air peu pratique, mais faisait du mousquet une arme effrayante quand elle était utilisée comme massue. Les Anglais avaient d'ailleurs la réputation de manier vigoureusement le mousquet comme arme de contact. Le modèle français plus récent avait une crosse plus fine, plus légère comme ce qui composera les mousquets Flintlock du 18^{ème} Siècle qui deviendront

populaire. L'étrier ou Fourche souvent associée avec les mousquets du 17^{ème} siècle fut abandonnée. Nous savons qu'elle a été très présente au début de la guerre, mais à la fin elle avait complètement disparu. Un mousquetaire percevait habituellement la poudre et le plomb à proportions égales (une livre était le standard), bien qu'en la chargeant ils n'utilisaient que la moitié ou les deux tiers du poids de la balle en poudre pour éviter de provoquer une explosion. Tirer et recharger rapidement entraînait le danger que tout militaire craint en chargeant des armes à feu, la mise à feu prématurée de la poudre pendant le chargement. Ce problème provoquait souvent la perte d'un doigt, et un officier en campagne nota d'ailleurs qu'il y avait plus de doigts enterrés que d'hommes.

Une bandoulière de petites flacons en bois contenant chacune une charge, en général douze, était très répandue. Comme alternative il y avait l'utilisation de plusieurs types de boîtes de cartouches ou placer les cartouches dans l'une des poches de la veste. Les balles étaient transportées dans un petit sac, une poche ou dans la bouche (lors d'un engagement où il fallait pouvoir rapidement les prendre). Un petit flacon de poudre contenait la poudre d'amorçage, ou de la poudre tirée d'une cartouche pouvant être utilisée d'une pincée. Les Royalistes avaient beaucoup de problèmes de ravitaillement et généralement leurs troupes manquaient d'équipement convenable. Chaque mousquetaire transportait deux longueurs de mèche, avec une amorce à chaque bout pour les périodes d'empressement. Le Caporal et les Chefs de file portaient souvent une mèche supplémentaire enroulée autour de l'épaule.

Les premiers mousquets Flintlock en service furent appelés Firelocks. Ils étaient appréciés des sentinelles car ils n'utilisaient pas de mèche, ce qui facilitait le camouflage de leur position.

Souvent jugé lente et encombrante, la procédure de chargement était en fait légèrement plus différente pour un Matchlock du 17^{ème} siècle que pour un Flintlock du 18^{ème} ou du 19^{ème} siècle. Bien que le nombre des étapes décrites dans les manuels d'instruction avoisinaient 19, le nombre à l'époque était de trois, "A vos armes ! En joue ! Feu !" Le Matchlock pouvait être largement chargé et déchargé deux fois à la minute, mais ce ratio chuta énormément quand les chargeurs devant la bandoulière ont été multipliés (imaginez vous en train de chercher dans votre dos pour en attraper un). La cadence de tir globale augmenta plus tard, non pas à cause du mécanisme de tir, mais au passage de la bandoulière à la boîte de cartouches (beaucoup plus pratique et pouvant transporter plus de munitions) et au remplacement du bois des écouvillons par du métal (le métal va plus loin, pénètre plus facilement et ressort plus vite, avec plus de flexibilité que le bois). La portée maximale dépasse les 100 yards (90m), mais la portée maximale efficace se situe entre 25 et 50 yards

(20-45m) et c'est à cette distance qu'ils tiraient.

L'épée

Une épée rigide avec un fil de 3 pieds (0.9m) et une lame d'estoc. Les poignées en Panier et Mortuaires étaient extrêmement populaires et presque universelles dans la cavalerie. Les épées d'infanterie étaient plus sobres. Bien que les épées de ce genre étaient globalement utilisées, elles servaient plus à la troupe pour couper le bois que les ennemis. Un soldat sans épée n'était plus considéré comme un soldat. Dans la cavalerie, ils engageaient l'ennemi sabre au clair rattaché à leur poignet par une cordelette une fois qu'ils avaient fait feu avec leur pistolet.

La pique

Une hampe en frêne d'environ 16 pieds de long (5m) surmontée d'un fer de lance. La pointe courte, taillée en diamant était d'inspiration néerlandaise. Une pointe plus longue et étroite était de style anglais. Les deux formes étaient largement employées. La hampe était conique pour l'équilibre; mesurant 1 à 1,5 pouces (2,5 à 3 cm) à la base où on la tenait et 0,75 à 1,25 pouces (2 à 2,5 cm) à la pointe. Tenir la pique au milieu était la manière Suisse et semble avoir été abandonné au 17^{ème} Siècle. Beaucoup préconisaient un ratio de 1:1 entre les mousquets et les piques, mais en pratique à cause des besoins en garnisons, sentinelles et factionnaires, ce ratio tendait vers 2:1 ou plus, alors que les régiments au combat restaient à 1:1. Vers la fin de la guerre civile, certains régiments royalistes n'avaient même plus de Piques du tout.

Le pistolet

Un coffret ou une paire de pistolets était l'armement typique de la cavalerie du 17^{ème} Siècle. Ces pistolets étaient soit des Wheellock [NdT : Platine à rouet] soit des Flintlock (de types variés). Le Wheellock était le plus élaboré et le plus fiable (et le plus cher). Il était plus courant sur le continent qu'en Angleterre. Les pistolets étaient typiquement de 20 à 24 mesures, la longueur du canon allait de 2 pieds (0.6 m) le plus souvent au 16^{ème} Siècle à entre 8 et 12 pouces (20 à 30cm). Les manuels d'instruction encourageaient les cavaliers à conserver un pistolet au cas où il aurait à retraiter précipitamment. Cela indique que l'erreur habituelle de l'époque était d'utiliser ses deux pistolets trop rapidement. La portée efficace était courte, dans les 20 yards (18m). La techniques la plus prisée était de tirer à 6 pieds (2m). La plupart des armures devait être à l'épreuve des pistolets, c'était d'ailleurs une recommandation officielle, et donc la cuirasse et le casque servaient beaucoup. Plusieurs personnalités reçurent de nombreux impacts de balles de pistolets sur leur armure. Le pistolet était un outil précieux lors des combats entre cavaleries où les formations serrées, étrier contre étrier rendaient l'épée inutilisable — elle n'était pas assez longue pour atteindre l'ennemi par

dessus la tête de son cheval. Le pistolet pouvait créer une ouverture qui était ensuite exploitée à l'épée. Quand la cavalerie attaquait l'infanterie, là encore la pique surpassait l'épée, mais pas le pistolet. L'ancienne tactique de la Caracole ayant expiré à Ivry en 1590, il y avait toujours le souci de la puissance de feu, qui était combinée avec une action de choc.

Le pistolet était souvent secondé par une carabine. D'un calibre similaire au pistolet, mais avec un canon de 2 à 2,5 pieds (60 à 75cm), elle avait une meilleure portée. En Angleterre, il n'y avait presque que des Flintlock, mais on pouvait trouver des carabines Wheellock sur le continent. La carabine était portée à l'aide d'un pivot et d'une bride en travers de l'épaule gauche et accrochée à la hanche droite. La bride était suffisamment lâche pour pouvoir charger et tirer sans la décrocher. Lors d'un engagement à la carabine, une troupe tirait à une distance d'environ 10 à 20 yards (9 à 18m) puis utilisait ses premiers pistolets, suivi de l'épée. Dans le passé, la carabine distinguait la cavalerie lourde (Cuirassiers) de la cavalerie légère (Arquebusiers — en référence aux carabines) tout comme l'armure portée. Cette distinction était très marquée à la fin du 16^{ème} Siècle quand ces notions furent popularisées. Au milieu du 17^{ème} Siècle, la limite entre les notions de Lourd et de Léger devint floue. L'armure avait globalement tendance à diminuer, principalement à cause du coût. L'utilisation de la carabine s'intensifia car elle était devenue une auxiliaire pratique. La Suède, l'Angleterre, la Bavière et la Lorraine montrèrent le chemin en fusionnant leurs cavaleries lourdes et légères en une seule classe — la troupe de cavalerie. Wallenstein n'était pas d'accord sur ce point et voulait bannir l'utilisation de la carabine car il craignait que la troupe ne tire au lieu de charger après Lützen. En fait, c'était plus une distinction artificielle entre les cavaleries lourde et légère. La cavalerie légère (qui utilisait les carabines) suivait toujours les tactiques qu'on lui avait apprises — accrochage et reconnaissance. La tendance à combiner dans un seul type de cavalerie fut beaucoup plus efficace quand chaque régiment fut conçu pour être capable de faire de la reconnaissance, de l'accrochage, charger, etc.

Artillerie

L'artillerie n'en était encore qu'à ses débuts, bien que cela ne veut pas dire qu'elle était inutile ou qu'elle n'était pas sophistiquée. Les manuels des canonniers étaient assez versés dans l'art et la science de disposer les canons. Sa fonction première était encore de détruire les fortifications. Aucune armée n'engagea une grande quantité d'artillerie, et sans puissance suffisante, aucune action couverte ici ne dépendit de son utilisation. L'artillerie infligea réellement des pertes et toutes sortes de dégâts, mais ce fut son coût qui fit l'objet de beaucoup de décisions. Se faire

prendre de l'artillerie par l'ennemi était désastreux sans compter qu'il pouvait à son tour l'utiliser. J'ai divisé l'artillerie en trois classes principales : les Culverins (boulets de 15 livres), les Sakers (boulets de 5 à 6 livres), et les Falcons/Minions (boulets de 2 à 3 livres), car c'étaient les plus utilisées parmi les 11 classes que j'ai recensées. Les canons allaient du Canon Royal, avec un calibre de 8 pouces et un boulet de 63 livres, au canon de base avec un calibre de 1,25 pouces et un boulet d'une demi livre.

NOTES DU CONCEPTEUR :



"This Accursed Civil War" (TACW) fut à l'origine publié comme un jeu Desk Top Published (DTP) en Septembre 1999. Cela commença par un profond intérêt pour les 16^{ème} et 17^{ème} Siècles. Je lus pas mal de livres et rassembla les jeux concernant cette période, bien qu'il n'y en avait peu.

"Lion of the North" (Lion) de GMT, "Royalists & Roundheads" (R&R) de 3W, "Thirty Years War Quad" de SPI/DG passèrent dans mes mains. Si vous avez déjà joué à l'un d'eux, vous devez retrouver certains concepts de chaque. L'idée de créer mon propre jeu vint de nombreuses discussions passionnées que j'ai eues sur le forum de ConsimWorld. J'avais remarqué que les concepteurs de Lion et de R&R avaient tous deux pris le chemin des DTP et je me suis dit qu'au lieu de débattre à propos de leurs mécanismes, je devais me débrouiller seul. Je suis un grand fan d'Oliver Cromwell, et étant moi même un "rebelle" américain et un Baptiste "puritain" du Sud, j'ai une grande affinité pour la "Grande Vieille Cause". Le titre "This Accursed Civil War" est tiré d'une phrase poignante de Lord Clarendon, un Royaliste, après la première bataille de Newbury, le 23 septembre 1643 : 'Dans cette triste bataille a été massacré le Vicomte de Falkland; une personne... d'une douceur inimitable et à la conversation délicieuse, pétrie d'humanité et de bonté... et si il ne devait y avoir d'autre drame dans cette... maudite guerre civile que cette seule perte, que celle-ci soit la plus infâme et la plus exécration de toutes pour la postérité'. On estime que 3.500 hommes tombèrent ce jour là. Auto-éditer un jeu comprenant six batailles était vraiment très ambitieux pour débiter, je dirais même que c'était imprudent. Heureusement, les joueurs m'ont beaucoup supporté et ont été compréhensifs lors de mes difficiles recherches. Malgré les imperfections des composants, le système fonctionnait, et grâce à Internet une discussion animée s'est développée. Au printemps 2000, je fut contacté

par Gene Billingsley de GMT pour vendre TACW via leur programme P500. A partir de ce moment, grâce à la demande des joueurs et à mon propre intérêt, j'ai porté TACW de l'autre côté du Channel à la Guerre de Trente Ans (30YW). J'étais anxieux de traiter de batailles concernant une période encore jamais jouée. Les dernières années de la 30YW sont quelque peu délaissées, mais il devint clair qu'il y avait eu d'intéressantes batailles et donc j'ai sorti "Sweden Fights On..." (SFO) qui se passe lors de la résurgence des Suédois après la mort de Gustav Adolf.

Les concepts majeurs du système de jeu à noter sont la Formation, la Mêlée comme un test de moral, pas de Zone de Contrôle (ZOC), les Ordres, et la séquence de jeu interactive.

L'intégrité de la formation était vitale au bon fonctionnement des unités de combat pendant cette période. Les formations permettaient le contrôle et facilitaient le mouvement avec un minimum d'entraînement. Comparé avec les armées du 18^{ème} Siècle, l'entraînement était vraiment très limité. Les formations de combat connaissaient beaucoup de variantes, mais une fois constituée pour la bataille la formation n'était pas facile à modifier. Il n'y avait pas de mécanisme pour transiter sans à-coups d'une formation à une autre. Maintenir la formation était une entreprise majeure quand on traversait un terrain difficile. La perte de l'intégrité de la formation, ou de l'efficacité, n'entamait pas d'elle même le moral. D'autres systèmes n'illustraient pas la formation ou alors de manière abstraite avec le moral via une forme de cohésion. Dans ce système, la capacité à maintenir la formation dépend des ordres que reçoit l'Aile. Par soucis de simplicité et de rapidité de jeu, l'intégrité de la formation est vue comme une suite de pertes, ou comme un plan à la "deux baffes et t'es out". La même approche est utilisée pour le moral.

Je voulais que le système de combat au contact intègre certains concepts majeurs basés sur mes recherches. La mêlée était toujours décisive, soit vous les repoussez, soit non. Beaucoup de systèmes avaient leurs unités au coude à coude, ostensiblement engagés au corps à corps pendant de longues périodes, ce qui n'arrivait tout simplement pas. Le choc des armes ne durait qu'un temps, ou bien l'action s'interrompait pour reprendre à nouveau. Chacun chargeait ou fuyait. Bien que décisif, ce n'était pas particulièrement mortel. Très peu de victimes de guerre ont été embrochées ou battues à mort. C'étaient les canons qui tuaient. Dans ce système, le corps à corps peut être assez imprévisible, donc soyez prudent avant de charger. Cela vaut la peine de suivre la tactique employée à l'époque, un tir "nourri" pour ramollir la ligne ennemie avant de "charger avec vos piques" et de "frapper avec vos mousquets".

Les Zones de Contrôle sont vraiment un concept

commun au wargame, presque évident. Dans notre cas, étant donné la nature des formations de la période, la ZOC n'est pas réaliste. Les règles du Tir de Réaction, du Mouvement de Réaction et du combat en Mêlée donnent une raison suffisante pour être prudent lorsque vous êtes à proximité de l'ennemi sans avoir à utiliser de règles "factices" qui limitent les actions du joueur. Ces règles illustrent ce que les règles de ZOC sont censées simuler.

Le concept d'Ordres est emprunté, et un petit peu équilibré, à la série "Royalists & Roundheads" de Rob Markham. J'ai réduit le nombre d'ordres, et changé quand et comment ils peuvent être modifiés. C'est une manière simple de simuler cet aspect. Les joueurs peuvent librement essayer de jouer avec des ordres écrits, cependant mes recherches indiquent que les plans de bataille et les ordres donnés étaient rudimentaires comparé avec les périodes futures. Les commandants n'avaient pratiquement pas d'équipe et menaient le combat en première ligne.



La séquence de jeu interactive est une abstraction du phénomène des champs de bataille où certains groupes peuvent accomplir plus d'actions que d'autres dans le même laps de temps. Le mouvement et le tir ne sont pas réellement simultanés. Chaque commandant suit le processus de prise de décision — l'immuable cycle OODA (Observer, s'Orienter, Décider, Agir). Les commandants habiles perturbent le cheminement de leur ennemi dans ce cycle, l'obligeant à rester une étape en amont d'eux. Cela était tout spécialement vrai à cette époque où les commandants avaient très peu de seconds pour les aider. La séquence interactive est également plus engageante pour deux joueurs, car les deux sont impliqués dans les actions, au lieu du traditionnel AMOI-ATOI.

TACTIQUES :

Ne vous basez pas sur un bombardement d'artillerie à longue portée pour affaiblir une ligne ennemie. Si il cause quelques dégâts, n'attendez pas qu'elle se reforme, lancez votre attaque. Celle-ci va masquer vos canons et vous laisser à découvert donc ne lambinez pas pour aller au contact, ou laissez quelques trous dans votre ligne pour tirer à travers. Cependant, ne vous ruez pas au contact d'une brigade d'infanterie en pleine forme, ou vous serez taillé en pièce. Bougez rapidement à deux hexagones puis tirez en avançant d'un hexagone pour combler la distance. Puis les

Salves, puis la Mêlée. Vous subirez des pertes à cause des Tirs de Réaction, probablement plus que celles que vous infligerez — c'est à ça que sert une réserve. Constituez deux lignes si vous le pouvez, mais ne serrez pas trop la première ligne si vous ne voulez pas perdre des unités qui ne pourraient plus retraire à cause de l'embouteillage que vous aurez créé. Emmenez votre commandant d'armée dans l'attaque principale, il pourra rallier et/ou reformer les unités tout en maintenant l'Aile avec un ordre de Charge. C'est très important. Soyez agressif avec votre cavalerie; obligez l'infanterie ennemie à former des Schiltrons et ainsi vous pourrez avancer votre infanterie sans crainte de Tir de Réaction. N'empilez pas votre cavalerie en Mêlée, si vous l'emportez, vous risquez de voir toute la bande poursuivre hors carte. Une ou deux suffisent, car vous ne voudrez pas qu'une Aile victorieuse ne devienne une Aile fantôme. Le corps à corps peut être un Pile ou Face. N'ayez pas peur d'y aller avec un léger désavantage, vous pourrez jouer de chance au dé et l'emporter ou au moins entamer quelque peu la formation adverse. Pensez à épargner l'un de vos pistolets, il est très facile de les utiliser et qu'ensuite une unité avec un moral de 6 qui a deux pistolets dans la seconde ligne fasse beaucoup de dégâts. L'ordre de Préparation [Make Ready] est votre ordre de transition; Il est plus facile d'y passer que d'aller directement à un ordre de Charge. Il est facile de changer pour un Ralliement, mais difficile d'en sortir, alors soyez prudent. Bonne chance et "...Croyez en DIEU et gardez votre poudre sèche !" — Cromwell.

Merci pour vous être intéressé à "This Accursed Civil War," et j'espère que vous apprécierez.

"Nos victoires, le prix incalculable du sang versé, si vaillamment obtenus et, ce qui est encore plus pitoyable, si gracieusement accordés, semblent avoir été mis dans un sac percé; ce que nous avons gagné d'un côté, nous le perdons de l'autre. Les fonds sont épuisés; le pays est ravagé. La victoire d'été ne s'est avérée être qu'un conte d'hiver... Le cœur des hommes défailloit quand ils virent cela." — *Un Parlementaire anonyme après les défaites de Lostwithiel et de la 2^{nde} bataille de Newbury à la fin de 1644.*

Bibliographie :

Peter Young & Richard Holmes, *The English Civil War*, Ware: Wordsworth Editions Limited 2000 (Publié initialement en 1974)

Toynbee & Young, *Cropredy Bridge 1644*, Kineton: The Roundwood Press, 1970, DA415.T76

Peter Young, *Marston Moor 1644*, Kineton: The Roundwood Press 1970, DA417.Y66

John Adair, *Cheriton 1644*, Kineton: The Roundwood Press 1973, DA415.A3

HCB Rodgers, *Battles & Generals of the Civil Wars*, London: Seely Service & Co 1968 DA415.R56

Conrad Russell, *The Causes of the English Civil War*, Oxford: Clarendon Press 1990 DA415.R78

David Eggenberger, *An Encyclopedia of Battles*, New York: Dover Publications, Inc. 1985 D25.A2E37

Glen Lyndon Dodds, *Battles in Britain 1066-1746*, London: Arms and Armour Press 1996

Robert Norton, *The Gunner: The Making of Fire Works*, London 1628

Robert Barret, *The Theorike and Practike of Moderne War res*, London 1598

John Cruso, *Militarie Instructions for the Cavallrie*, Cambridge 1632 (Basé sur les travaux relatifs à la Dutch War)

Gervase Markham, *The Souldier's Exercise*, London 1638 (Publié initialement en 1625, puis dans diverses éditions. Markham à servi avec les Néerlandais)

John Vernon, *The Young Horse-man, or The Honest Plain-Dealing Cavalier*, London 1644 (Vernon a servi comme officier de cavalerie parlementaire)

William Barriffe, *Militarie Discipline: or The Young Artilleryman*, London 1661 (Cinquième édition, publié initialement en 1635 Barriffe a servi au Parlement)

Stuart Reid, *All The King's Armies*, Staplehurst: Spellmount Limited 1998

Stuart Reid, *Gunpowder Triumphant* Leigh-on-Sea: Partizan Press Keith Roberts, *Soldiers of the English Civil War 1 Infantry* Botley: Osprey Publishing Limited 1989

John Tincey, *Soldiers of the English Civil War 2 Cavalry* Botley: Osprey Publishing Limited 1990

Stuart Reid, *Scots Armies of the English Civil Wars* Botley: Osprey Publishing Limited 1999

CREDITS

Concepteur : Ben Hull

Développement : Marty Arnsdorf

Assistant de tests et de recherches : Graham Perry

Directeur artistique, dessinateur et design : Rodger B. MacGowan

Carte & pions : Mark Simonitch

Edition : Tim Chambers, Karm Kerwell, Marty Arnsdorf, Andrew Preziosi, Mark Simonitch

Testeurs : Bill Croslow, Brandon Einhorn, Nick Hyle, Mark Kaczmarek, Karm Kerwell, Andrew Preziosi, Steve Rugar, Warren Sogard, Zack Waltz, Lance Weller

Coordination de la Production : Tony Curtis

Producteur : Gene Billingsley

Merci à la The English Civil War Society et au The Sealed Knot pour les photographies de leurs reconstitutions et pour leurs importantes sources d'informations.