

1618



Regle de campagne durant la Guerre de Trente Ans



Table des matières :

- Introduction
- Les concepts-clés
- La carte
- Le tour de jeu
 - Les différentes saisons
 - Printemps, été, automne
 - Les quartiers d'hivers
 - La lettre d'ordres
 - Les ordres
- Le feu et le fer
 - Forcer le destin
 - Les batailles
 - Les sièges
- Les généraux
- Les armées
- La diplomatie
- Notes de conception



Introduction :

La guerre de Trente Ans. Trente années de guerres presque ininterrompues, dans toute l'Europe, et même au-delà. Il a bien fallu définir un début – 1618 et la Défenestration de Prague- et une fin à cette guerre – 1648 et le traité de Westphalie. Pourtant... depuis les guerres de religions du siècle précédent, jusqu'à la guerre de Sept Ans, l'Europe ne connaît pour ainsi dire pas de réelle paix durable. Durant tout le XVIIème siècle, la tactique connaissait une évolution constante, autour du tandem pique – mousquet / arquebuse. La stratégie voyait elle aussi une forte évolution, avec des campagnes rythmées par les saisons, les nécessités de lever, ravitailler et payer des armées importantes et la guerre de siège. Le contexte politique et religieux en pleine ébullition achevait de rendre cette période absolument terrible.

Tous ces éléments ne peuvent que passionner le wargamer curieux... Les enjeux tactiques sont généralement connus, et des règles comme Pike&Shot, For King and Country ou Tercios l'illustrent très bien. Pourtant, les aspects plus stratégiques sont souvent négligés, alors qu'ils constituent un des grands points d'intérêt militaires de l'époque.

J'ai écrit ces quelques règles sans prétention de façon à ce que la campagne soit avant tout un prétexte et un cadre aux batailles à jouer sur la table. Après tout, en tant que wargamer avec figurines avant tout, je ne voulais pas me limiter à pousser des pions en cartons sur une carte ! Mais les éléments stratégiques typiques de la période étaient trop intéressants à mes yeux que pour les ignorer et limiter toute la profondeur de la campagne aux seules résolutions des batailles. Ainsi, j'ai voulu modéliser les grands enjeux des campagnes de l'époque :

- les saisons,
- Le problème du ravitaillement,
- Les sièges,
- La diplomatie, teintée de religion, de trahisons, d'intérêts économiques...

J'espère que vous prendrai autant de plaisir à les lire et surtout, à y jouer, que ce que j'en ai eu à les penser et les écrire, et n'hésitez pas à me faire part de vos observations et impressions !

Les concepts-cles

Chaque joueur incarne un général d'armée au service d'une des puissances en lutte pour la domination de l'Europe. Un arbitre aide au déroulement des tours de jeu, il peut être lui-même joueur. La campagne dure jusqu'à ce que l'ensemble des joueurs conviennent d'un traité. Chaque tour de campagne représente une année, divisée en quatre saisons. Au début du tour, chaque joueur rédige secrètement ses ordres pour chacune des saisons de l'année, via un document appelé la Lettre d'ordre. Une fois toutes les Lettres d'Ordres collationnées par l'arbitre, les ordres de chaque armée sont résolus saison par saison : tous les ordres pour le Printemps, puis l'été, ensuite l'automne. L'hiver est un peu particulier, puisqu'il s'agit de la phase de Quartiers d'hivers. Elle est consacrée à l'entretien et la paie des troupes, le fourrage et le recrutement. Tout au long de l'année, les joueurs sont libres de se contacter pour contracter alliance et traités,

La carte



La campagne se déroule sur la carte d'Europe représentant la situation des différentes puissances en 1618, à l'aube de la Défenestration de Prague. Deux modes de jeu sont possibles : **historique** ou **Imagi-nation**.

En mode **historique**, les joueurs doivent choisir leur camp, entre Protestants et Impériaux, soient les principaux belligérants concernés en 1618.

En mode **Imagi-nation**, les joueurs sont libres de combattre pour la puissance de leur choix, qu'il s'agisse de l'Ecosse, de l'Empire Ottoman ou du Royaume de France – pour autant qu'elle soit représentée sur la carte. Un peu de créativité sera nécessaire pour établir comment l'Ecosse ou le Wurtemberg sont devenus des puissances de premier plan en Europe... mais les joueurs en auront certainement à revendre !

Peu importe le mode de jeu choisi, les puissances non représentées par un joueur sont considérées comme neutres, et ne disposent d'aucune armée. Les cités des puissances neutres sont par contre puissamment défendues par des garnisons importantes, comme nous le verrons dans le paragraphe sur les sièges.

La carte de l'Europe est découpée en régions. Une région est définie par trois caractéristiques : le ravitaillement, la présence d'une cité d'importance et le terrain.

Le **ravitaillement** indique de combien de points de ravitaillement une armée qui stationne dans la région bénéficie automatiquement lors de la phase finale du tour, les Quartiers d'Hivers. Nous verrons cela dans le paragraphe consacré à la phase de **Quartiers d'hivers**.

Une **Cité** constitue un objectif stratégique majeur, en raison des possibilités de retranchement et de la Préséance accordée pour sa possession. La valeur de ravitaillement d'une région avec une ville d'importance est généralement plus élevée. Il est possible de laisser des unités d'infanterie en garnison dans une ville. La présence d'une cité est indiquée par le symbole correspondant, avec son nom.

Le **terrain** indique quels décors placer sur la table en cas de bataille tactique.

En plus de ces caractéristiques, un **drapeau** indique à quelle nation la région est rattachée. Le but de la campagne étant d'asseoir la domination de la puissance que vous représentez sur le vieux continent, il s'agit du repère de votre gloire.

Une région peut recevoir maximum 3 marqueurs de pillage. Lorsqu'elle reçoit 3 marqueurs, elle est **dévastée** et ne peut plus être pillée. Il n'y a plus assez d'habitants ou de ressources pour assurer la subsistance de troupes dans cette partie de l'Europe.

Les armées peuvent être déplacées d'une région sur une région adjacente, (voire deux, en cas de marche forcée) Lorsque des pointillés relient deux régions à travers la mer, il est possible de faire transiter une armée par voie maritime. Un ordre de « Marche Forcée ! » est obligatoire pour ce faire, et l'armée ne peut alors se déplacer que d'une zone portuaire à l'autre. Si la zone portuaire de destination est occupée par une armée ennemie, une bataille peut être jouée, il s'agira du scénario « Débarquement ».

Le tour de jeu

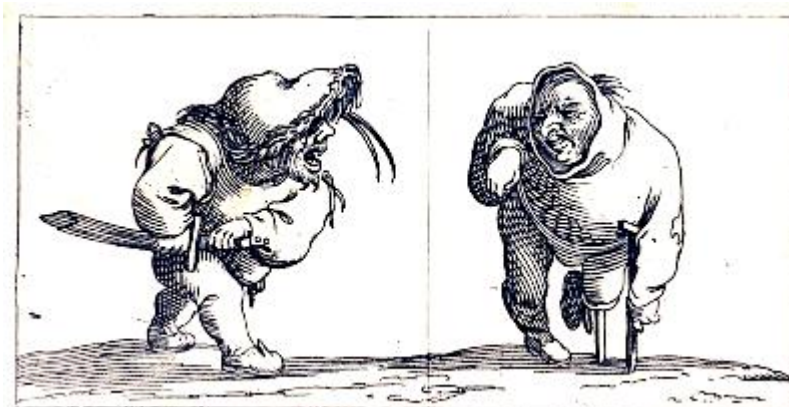
Le déroulement des tours de campagne est simultané. Chaque joueur rédige pour chacune de ses armées son plan stratégique annuel. Il l'envoie par mail pour la date définie par l'arbitre. Ce plan, appelé la **Lettre d'Ordres**, consiste essentiellement en la combinaison de trois ordres, un par saison.

L'arbitre résout les ordres attribués à chacune des armées, simultanément, et saison après saison : Pour le **Printemps**, il résout les ordres de tous les belligérants. Il résout ensuite les ordres pour **l'Eté**, et enfin **l'Automne**. Il importe d'anticiper les mouvements des armées ennemies pour l'année à venir ! Il existe cependant une possibilité de modifier un ordre attribué pour une saison, de façon à se prémunir d'un danger imminent. Nous verrons cela plus loin, dans le paragraphe consacré aux ordres.

Les **Quartiers d'Hivers** constituent la phase durant laquelle les Généraux font le compte de leurs troupes qui subissent l'attrition, et permettent aux armées de "se refaire" et de les réorganiser.

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| 1. Lettre d'Ordres | - Joueurs - Arbitre |
| 2. Résolution | - Printemps Arbitre – Joueurs* |
| | - Eté Arbitre – Joueurs* |
| | - Automne Arbitre – Joueurs* |
| 4. Quartiers d'Hivers | - Joueurs – Arbitre - Joueurs |

* Si aucune bataille ni action n'est possible ou nécessaire pour aucun des joueurs, l'Arbitre peut n'envoyer qu'un mail avec les résultats des Ordres donnés.



Les ordres d'armée

Chaque année, chaque joueur complète une feuille d'ordre pour chacun de ses généraux. Les généraux disposent de différents nombre d'ordres de chaque type. Un général très prudent aura 2 ordres « Organisez les Défenses ! », tandis qu'un général offensif aura 2 ordres de marche forcée, par exemple. Pour chacune des trois saisons de l'année en cours, les joueurs attribuent un ordre, dans la limite du nombre d'ordres dont ils disposent. Voici les 4 types d'ordres :

1. Ravagez la région !

La troupe reçoit l'autorisation de se livrer au pillage et à la maraude, avec plus ou moins d'égards pour la population...La région concernée reçoit un marqueur de pillage. Le général reçoit un point de ravitaillement.

2. Organisez les défenses !

Des positions de défense sont repérées, préparées, des espions soudoyés, et des piquets de gardes laissés dans les campagne...L'armée se poste en défense – telle sera sa disposition en cas de bataille durant la saison. De plus, vous pouvez placer 1D3 + 3 marqueurs de retranchement avant le début de la bataille.

3. Occupez le terrain !

Vos troupes s'ébranlent sur les routes et chemins afin d'atteindre leur nouvelle destination... déplacez l'armée d'une région.

4. Marche forcée !

Une promesse de paie rapide, des sermons enfiévrés ou la menace du fouet ont convaincu vos hommes de hâter l'allure : déplacez votre armée de deux régions. Certaines régions montagneuses ne peuvent pas être traversées avec un ordre de marche forcée, cela est noté sur les régions concernées. Si votre armée a reçu un tel ordre et traverse une région occupée (ou en passe de l'être) par une armée ennemie, une bataille à lieu. L'armée sous le coup d'un ordre de marche forcée est alors prise par surprise, jouez le scénario « Embuscade » de la règle Tercios.



Diplomatie

Au XVII^{ème} Siècle, les tractations diplomatiques et la guerre sont menées simultanément. Les traités entre puissances sont réguliers, mais ils ne mettent pas toujours fin au conflit. La gestion de la diplomatie est laissée à la créativité des joueurs : tout est possible, libre à eux de se contacter à n'importe quel moment du déroulement de la campagne pour contracter des alliances, établir des traités, ou trahir... Toutefois, deux règles sont d'application :

- Lors du déroulement d'une bataille, un joueur qui souhaite trahir son allié doit le préciser avant que celle-ci ne soit jouée, dès l'attribution des ordres, via la Lettre d'Ordre. Ceci permet d'éviter que les joueurs ne se retrouvent devant la table de jeu avec leur collection de figurine, puis se rendent compte que la bataille ne durera qu'une heure en raison d'une trahison.
- Dès lors qu'un joueur estime avoir subi un préjudice inacceptable, il peut solliciter la tenue d'un **Concile**. Il précise en quoi il estime avoir été injustement lésé et chaque puissance autour de la table vote. Si le joueur lésé obtient la majorité des votes, l'indélicat subit une perte d'un point de **préséance**. Si l'assemblée donne tort au joueur qui les convoque, c'est ce dernier qui subit la perte d'un point de **préséance**.

Les Généraux

Chaque joueur incarne un **Général d'Armée**, lequel commande une **armée**. Lors de la préparation de la campagne, chaque joueur doit déterminer le profil de son général, en attribuant un nom et un trait de **Personnalité** et en lui choisissant un profil avec la règle Tercios. Il est de bon ton de choisir un trait de **Personnalité** en adéquation avec les traits du livre de Tercios.

Un **Général d'Armée** peut avoir jusqu'à 2 **Généraux Subalternes** sous ses ordres, lesquels disposent chacun d'un profil déterminé aléatoirement. Hormis le fait que le Général d'Armée représente le joueur lui-même, il n'y a aucune différence entre les deux types de généraux.

Traits de Personnalité	
Prudent	2 ordres « Organisez les défenses ! »
Fonceur	2 ordres « Marche forcée ! »*
Méticuleux	2 ordres « Occupez le terrain ! »
Impitoyable	2 ordres « Ravagez la région ! »



* Marche Forcées : si une armée effectue 2 marches forcées sur une même année, en cas de combat après la première saison passée avec cet ordre, chaque unité de l'armée est susceptible d'être **épuisée** : lancez 1D6 pour chaque unité, sur un résultat de 1, elle reçoit un marqueur de fatigue. Une armée n'est jamais épuisée que durant la résolution d'une bataille tactique ou d'un siège.

Les Armées

Chaque Général (d'Armée, ou subordonné) dispose d'une Armée. Celle-ci est composée avec les règles de Tercios, pour un total de 1000 points. Sa composition évoluera au fil des batailles et sièges, subira de l'attrition et des désertions...

Les Officiers de l'armée doivent également être payés, et leur paie devra être réglée lors de la phase des Quartiers d'Hivers, y compris pour le Général d'Armée. En effet, quel maître de guerre accepterait de diriger une armée sans mener un train de vie coûteux ?...



Forcer le Destin

Une seule fois par année, un **Général** peut tenter de forcer le destin. Il lance entre 2 et 4 D6. Plus il en lance, plus il a des chances d'obtenir un bonus intéressant. Mais il risque également de déclencher un événement aléatoire dans une région.

Pour tout résultat de 6, le joueur dispose d'un avantage à utiliser au cours de l'année.

La petite guerre paie.	Les unités légères d'une de vos armées harcèlent l'ennemi, empoisonnent les puits et coupent les lignes de communication de l'ennemi : Désignez une armée ennemie qui ne peut recevoir qu'un ordre de « Organisez les défenses ! » lors de la prochaine saison.
La foi donne des ailes.	Une armée peut être déplacée d'une région avant la phase des quartiers d'hivers. Ce déplacement ne peut entraîner aucune bataille ni aucun siège, et ne peut permettre à une armée assiégée de se désengager. Le mouvement doit être résolu en respectant les règles de déplacement sur la carte.
Des officiers prévoyants.	Une des armées du joueur reçoit 1D6 +6 points de ravitaillement.
Les complots tuent autant que les mousquets.	Vous pouvez dépenser jusqu'à 3 points de préséance pour faire baisser le Rang d'un officier ennemi désigné. Ceci représente sa disparition (empoisonné par une plantureuse maîtresse ou poignardé par un valet peu scrupuleux!) et son remplacement par un subalterne. Au besoin, un officier de Rang 0 peut remplacer la pauvre victime.

S'il obtient un double sur les dés... un événement aléatoire se produit. Le joueur qui dispose du plus de points de **Préséance** peut choisir la région ou l'armée à laquelle s'applique le résultat. Consultez la table correspondante. Cependant, 2 événements aléatoires maximum peuvent se déclencher la même année, et ils ne peuvent affecter tous les deux la même puissance.

Événements aléatoires :

Epidémie

La peste, fléau de Dieu, sévit dans la région. Malgré des ordres clairs quant aux prières et ablutions, de nombreux soldats de l'armée sont affectés par la maladie.

*Lancez 1D6 pour chaque unité de l'armée. Sur 1, elle est **épuisée**, et subit un point de fatigue.)*

Famine

Les récoltes et provisions ont été catastrophiques dans la région.

Les unités de cavalerie légère (Y compris dragons, hussards, harquebusiers, etc.) de l'armée n'entreront en jeu que sur 6+ au premier tour, 5+ au suivant, puis 4+. Ils entreront par le bord de table de l'armée concernée, et pourront alors se voir attribuer un ordre.

Trahison

Le prochain ordre stratégique attribué à l'armée ne peut être qu'un « Occupez le terrain ! ». Si les ordres sont déjà attribués, changez l'ordre en cours de façon à ce que la prochaine action de l'armée soit conforme à « Occupez le terrain ! ».

Catastrophe naturelle

Désignez une région qui subit une catastrophe naturelle : pluies diluviennes, été torride, séisme, peu importe la raison de la colère de Dieu... cette région est dès à présent **ravagée**, et ce, jusqu'à la fin de l'année suivante. Placez 2 marqueurs « Ravagée » sur la région concernée.

Rébellion

Une cité se rebelle contre la puissance qui la contrôlait : Si aucune garnison ne l'occupait, elle devient indépendante et reçoit une garnison neutre de 1 unité. Si elle était occupée, la garnison perd 1 unité au choix de son possesseur.

Attentat

Un des Officiers qui commandait une partie de l'armée a été victime d'un attentat... Les ruelles mal éclairées (ou chambres de dames légères) pouvaient être plus meurtrières que les champs de bataille... Un des **Officiers** de l'armée est immédiatement retiré de l'armée du joueur. Il ne peut s'agir du **Général en Chef**.

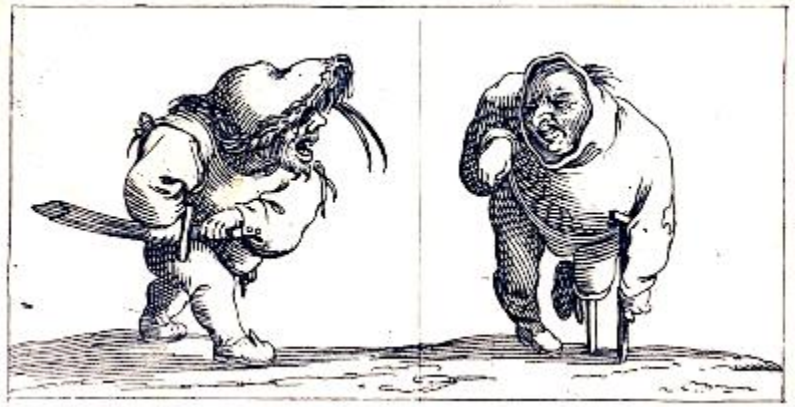
Troubles religieux

La population s'embrase suite aux sermons enflammés des hommes de Dieu...la région est secouée par les troubles, et les armées qui y sont stationnées ne peuvent recevoir d'autre ordre que « Occupez le Terrain », ou « Organisez les Défenses ».

Batailles

Deux possibilités de résolution des batailles : **simulée** ou **jouée**.

Pour une bataille **simulée**, le système de « 1631 : Un Empire en Flamme s'applique ». La bataille est simulée par l'Arbitre et le résultat est communiqué dans le journal de Campagne.



Pour une bataille **jouée**, les joueurs s'affrontent sur une table de jeu, avec des figurines, des chips et de la bière. La règle Tercios est utilisée à cette fin.

Le descriptif de la région dans laquelle est jouée la bataille détermine l'aspect du terrain.

L'ordre attribué à chaque armée détermine le scénario joué et son positionnement sur le champs de bataille.

Les unités éliminées au cours de la bataille le sont définitivement.

A l'issue de la résolution tactique de la bataille le résultat indique le mouvement opéré sur la carte stratégique : le vainqueur reste sur la région, le perdant doit quitter la région vers une région amie. Si ceci est impossible, elle se débande ou se rallie à la cause ennemie et son Général est banni/assassiné/emprisonné par la puissance qui l'emploie. Une armée battue ne peut retraiter vers une cité. Il faut donc choisir entre défendre une région et sa cité en rase campagne, ou se retrancher à l'abri des murs fortifiés, dans l'espoir de tenir suffisamment longtemps pour recevoir le renfort d'une armée de secours.



Sieges

Lorsqu'une armée arrive dans une région ennemie, un siège débute.

Si une armée s'y trouve et a reçu un ordre « **Organisez les défenses !** », celle-ci se retranche dans la cité assiégée, et aucune bataille n'est jouée – le siège est résolu selon une procédure spécifique.

Si aucune troupe n'est présente dans la région ou en garnison, la ville est automatiquement prise par l'assiégeant, qui gagne un point de Préséance et se rend maître des lieux.

Lorsque deux armées ennemies se retrouvent dans une région, mais qu'aucun ordre de défense n'a été donné, il s'agit d'une bataille ouverte.



Déroulement du siège:

Chaque partie précise ses éventuelles offres ou conditions de redditions, parallèlement aux combats.

Le **Défenseur** alloue des points de Ravitaillement à ses troupes en garnison. Attention, il ne bénéficie plus des points de ravitaillement générés chaque année par la région dans laquelle se trouve la ville. Les points de ravitaillement ainsi ajoutés sont retranchés de son total pour l'année en cours. Ils sont indiqués sur la Feuille d'Ordre, car ils peuvent diminuer en fonction du résultat du siège.

Le Défenseur ajoute le nombre de points de fortification de la citadelle et le nombre d'unités en garnison, jusqu'à un maximum de 6. Le score total indique le facteur de Résolution des défenseurs. Une armée épuisée lors de la première saison du siège reçoit un malus de 1 point. Le total est noté dans le cadre prévu à cet effet, sur la Feuille d'Ordres.

L'Attaquant additionne le nombre d'unités d'infanterie qui compose son armée et le nombre d'unités d'artillerie moyenne et lourde. En fonction des consignes données pour le siège, le résultat sera différent.

Résumé :

Défenseur :

Ravitaillement (0à6) + Fortifications(1à6) + Nombre d'unités en Garnison (1à6) = **Résolution**

Attaquant :

Nombre d'unités d'infanterie + Nombre d'unités d'artillerie moyenne/lourde = **Détermination**

Différence de scores	de Messieurs, vous êtes cernés... (1)	Pour Dieu, investissez cette place! (2)	Bombardez la ville! (3)
D > A de 3+	L'Attaquant perd 2 Points de Ravitaillement	L'Attaquant perd 2 Unités	L'Attaquant perd 3 Points de Ravitaillement
D > A	L'Attaquant perd 1 Point de Ravitaillement	L'Attaquant perd 1 Unité	L'Attaquant perd 2 Points de Ravitaillement
D = A	/	/	L'Attaquant perd 1 Point de Ravitaillement
D < A	Le Défenseur perd 1 Point de Ravitaillement	Le Défenseur perd 1 Unité	Ville rasée
D < A de 3+	Le Défenseur perd 2 Points de Ravitaillement	Ville prise	Ville rasée

Conséquences d'un siège :

Raser une ville diminue la Préséance d'un Général d'1 point.

Piller une ville revient à piller une région : + 1 point de ravitaillement.

Si les Défenseurs se rendent et que pitié leur est accordée, le Général magnanime augmente sa Préséance de 2 point.

La prise d'une ville accorde 1 point de Préséance.

Quartiers d'Hivers

Par tour de jeu – une année- chaque joueur envoie une Lettre d'Ordre à l'Arbitre, nous l'avons vu. A l'issue des trois saisons, l'Arbitre communique à chaque joueur le résultats des campagnes entreprises durant l'année. Chaque joueur rédige ensuite une Lettre de Réquisition, précisant les dispositions de son ou ses armées pour l'hivers.

Pour entretenir chaque armée, des points de Ravitaillement sont nécessaires, à concurrence d'un point pour 2 unités (de n'importe quel type). Ils sont générés automatiquement par les territoires en votre possession, et en fonction des pillages réalisés. Si vous disposez de trop peu de points de ravitaillement pour votre ou vos armées, la troupe commence à désertre ! L'arbitre lancera 1D6 par unité de l'armée sauf pour les unités d'élite. L'unité désertera sur un 1.

Il est aussi possible d'accroître l'effectif de ses armées, voire d'en créer une nouvelle. 1 point de ravitaillement permet de recruter 100 points d'armée avec la règle Tercios.

Seigneur, c'est à vous !

Trêve de bavardage, il vous maintenant vous préparer à la guerre ! Les ennemis de votre cause fomentent dans les alcôves, leurs armées de rassemblent aux frontières... Il vous faut organiser vos troupes et mater ces vauriens.

Suivez les étapes ci-après et complétez l'État des Troupes en fonction.

1. Sire, quel est votre titre ?

Choisissez la **nation** que vous souhaitez représenter, votre nom d'usage en temps que **Général en Chef**, et définissez votre **personnalité**. Pour rappel, le trait de personnalité qui vous caractérise autorise l'attribution de 2 ordres du même type au cours de la même année à une armée.

Traits de Personnalité	
Prudent	2 ordres « Organisez les défenses ! »
Fonceur	2 ordres « Marche forcée ! »*
Méticuleux	2 ordres « Occupez le terrain ! »
Impitoyable	2 ordres « Ravagez la région ! »

2. Levez des troupes !

Pour commencer, il vous faut lever des troupes et constituer une première **armée**. Celle-ci est composée avec les règles de Tercios, pour un total de 1000 points. Les Officiers de l'armée doivent également être payés, y compris le Général en Chef, qui vous représentera sur la table de jeu. Choisissez ses traits en fonction du trait de personnalité que vous avez sélectionné à la première étape.

Indiquez la composition de votre première armée sur l' **État des Troupes**.

Pour commencer, vous disposez de 1 **Point de Préséance** et de 4 **Points de Ravitaillement**.

3. A votre service, Sire !

Transmettez votre premier **État des Troupes** à l'arbitre. Vous recevrez votre première **Dépêche**, indiquant la position de votre armée sur la carte de l'Europe, ainsi que les premiers éléments d'information sur la situation politique et militaire rapportés par vos bienveillants conseillers.

Il ne vous restera plus qu'à rédiger votre première **Lettre d'Ordre** !

Etat des Troupes – Année 1618

Général en Chef : *Général Michel Von Wanzer, duc de Frikandel*

Personnalité : *Impitoyable*

Nation : *Protestants Allemands*

Préséance : *1*

Ravitaillement : *4 (-2 pour cet hiver 1618)*

Armée(s) :

<i>Armée du Haut Palatinat</i>			
Nom de l'unité	Type	Notes	Ravitaillement alloué (lors des Quartiers d'Hivers)
<i>Régiment Rouge</i>	<i>Régiment de Piquiers réformés</i>	<i>/</i>	<i>Oui (1/2 Point)</i>
<i>Régiment de la Mort</i>	<i>Régiment de Piquiers réformés</i>	<i>/</i>	<i>Oui (1/2 Point)</i>
<i>Von Fritten</i>	<i>Harquebusiers</i>	<i>Exterminés à la bataille de la Motte Brune 1618</i>	<i>/</i>
<i>Hohneck</i>	<i>Cuirrassiers, Vétérans</i>	<i>Survivants de 2 batailles, durement éprouvés au siège de Prague 1618</i>	<i>Oui (1/2 Point)</i>
<i>Milice de Mayence</i>	<i>Escadron de Piquiers</i>	<i>Ont fui lâchement au siège de Prague 1618</i>	<i>Non</i>
<i>Artillerie</i>	<i>Artillerie moyenne</i>		<i>Oui (1/2 Point)</i>