

Wallenstein

Wallenstein est un jeu de Dirk Henn, édité par Queen Games. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).
Adresse internet : www.geniedelalampe.org
e-mail: info@geniedelalampe.org

1618 après JC: la guerre de trente ans s'engage. Les petits états allemands sont divisés entre catholiques et protestants. Les intérêts, plus politiques que religieux, attirent cependant les grandes puissances environnantes dans le conflit. Qu'il s'agisse de Wallenstein, surnommé "le général de l'empereur", du comte de Pappenheim ou encore du roi de Suède Gustave-Adolf, tous s'impliquent dans la conflit.

1 Matériel

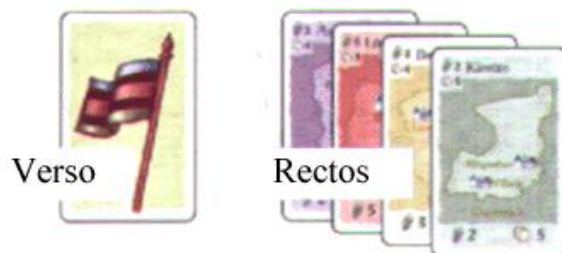
1 plateau de jeu



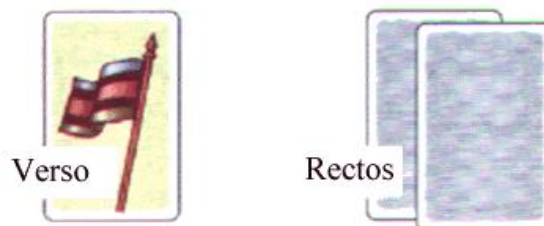
5 tables de planification



43 cartes de province



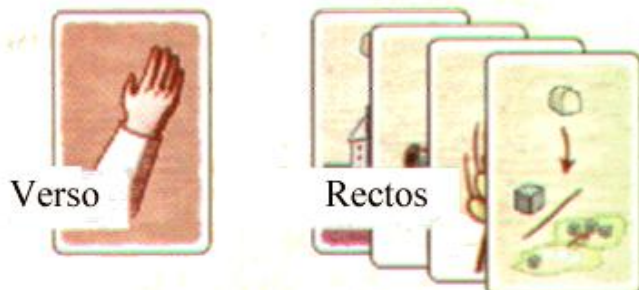
25 cartes de province vides (+2 de réserve)



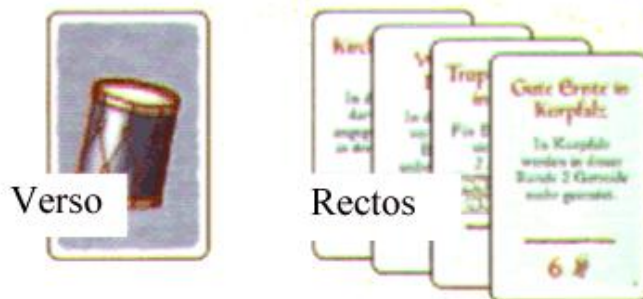
5 cartes chef



10 cartes d'action



25 cartes d'événements



28 palais



26 églises



26 guildes commerciales



42 marqueurs de désordre



62 pions armée de 5 couleurs

20 armées de paysan (couleur verte)

35 pions trésor (valeur 1 point) beige

20 pions trésor (valeur 5 points) orange

une tour pour la résolution des combats

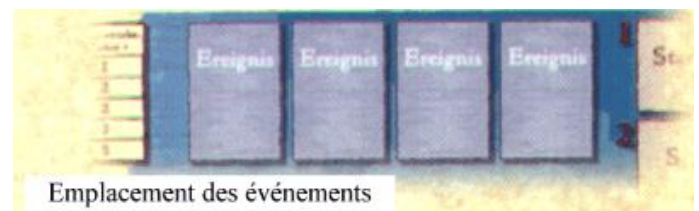
2 Déroulement

Une partie s'étend sur deux années de jeu. Une année comprend le début d'année, les phases d'action printemps, hiver et automne et la phase de décompte hiver.

2.1 Début d'année

2.1.1 Tirer les cartes événement

Chaque année débute par le tirage de quatre événements qui sont placés face visible sur les quatre cases événement (Ereignis) en haut du plateau. Le texte des cartes décrit des événements qui se produisent au printemps, en été ou en automne. Le chiffre indique la perte de blé durant l'hiver.



2.1.2 Compteur de blé

Chaque joueur remet son compteur de blé à 0



2.2 Printemps

2.2.1 Placer les cartes action

Les 10 cartes action sont mélangées. Les cinq premières sont placées face visible sur les cases "Aktion" (bas du plateau) numérotées 1 à 5. Les cinq autres cartes sont disposées face cachée sur chacun des cinq cases numérotées 6 à 10. Les actions sont expliquées au chapitre **Actions**.



2.2.2 Planification des actions

Tous les joueurs planifient simultanément leurs actions pour la saison en cours. Ils disposent leurs cartes de province (vides ou non) face cachée sur les cases de leur table de planification (une carte par case). L'illustration des cases correspond aux différentes actions possibles avec un rappel en bref en haut de la case. Il s'agit donc de placer une carte province sur lequel le joueur désire que l'action de la case se déroule au moment où elle est tirée.



S'il n'est pas possible de remplir toutes les cases, le joueur laisse simplement des actions libres.

L'événement de la carte qui subsiste pour l'hiver n'est pas appliqué. Seul le chiffre indiqué pour les pertes de blé est pris en considération.

Si la case est occupée par une carte de province cela signifie que l'action se déroulera dans le province indiqué par la carte. Si la case est occupée par une carte province vide, cela signifie que le joueur renonce à l'action pour cette saison.

Dans la mesure du possible, toutes les cases doivent comporter une carte.

2.2.3 Ordre du tour

Les cartes chef sont mélangées puis placées face visible sur les cases de l'ordre du tour (en haut à gauche du plateau) en commençant par la case "Startspieler" (premier joueur), puis la case "Spieler 2" (joueur 2) et ainsi de suite. L'ordre du tour est ainsi déterminé pour la saison en cours.

2.2.4 Événement actuel

Les quatre cartes événement tirées précédemment pour l'année en cours sont mélangées. L'une d'elle est tirée au sort et placée face visible sur la case "Aktuelles Ereignis" (événement actuel, en bas à gauche du plateau). La valeur indiquée au bas de la carte n'est valable que pour l'hiver. Les cartes action restantes sont remise sur les cases "Ereignis" du haut du plateau (face visible).

2.2.5 Effectuer les actions

Les actions sont effectuées dans l'ordre des cartes. Les joueurs effectuent à tour de rôle, selon l'ordre du tour, la première action. Lorsque tous les joueurs ont réalisé l'action, la carte est retournée. Les joueurs effectuent ensuite à tour de rôle la seconde action et ainsi de suite.

Chaque action planifiée doit être réalisée, dans la mesure du possible. Si une action ne peut être que partiellement réalisée (par manque d'argent ou d'armées par exemple), elle tombe (le joueur ne l'effectue pas du tout comme s'il avait placé une carte vide sur sa table de planification).

Lorsque toutes les actions ont été effectuées, une nouvelle saison débute.

2.3 Été

Les phases 1 à 5 du printemps sont effectuées comme durant le printemps. Seule exception: il ne reste plus que 3 cartes événements parmi lesquelles on en tire une au sort qui sera placée sur la case "Aktuelles Ereignis".

2.4 Automne

Les phases 1 à 5 du printemps sont effectuées comme durant le printemps. Seule exception: il ne reste plus que 2 cartes événements parmi lesquelles on en tire une au sort qui sera placée sur la case "Aktuelles Ereignis".

2.5 Hiver

2.5.1 Perte de blé

La dernière carte événement indique quelle est la perte de blé (maudits rongeurs) que chaque joueur subit. Chacun adapte son niveau de blé sur la table correspondante.

2.5.2 Révoltes

Après la perte de blé, il faut nourrir les provinces. Chaque province d'un joueur consomme un blé (pour nourrir sa population et les armées qui s'y trouvent). Si le blé ne peut pas être attribué, la province se révolte.

2.5.3 Attribution des points de victoire

Chaque joueur reçoit un point de victoire (PV) par province et bâtiment qu'il possède. Ces points sont immédiatement notés.

Les joueurs contrôlent ensuite lequel, dans chacune des cinq régions (de couleur différentes sur le plateau), possède la majorité de palais, d'églises et de guildes commerciales. Le joueur qui a la majorité de palais dans une région reçoit 3 PV, le joueur qui a la majorité d'églises reçoit 2 PV et le joueur qui a la majorité de guildes commerciales gagne 1 PV.



L'événement indiqué sur la carte n'a pas lieu en hiver, seule la perte de blé compte.

En cas d'égalité à la première place, les ex æquo reçoivent chacun un PV de moins qu'indiqué ci-dessus.

Les PV obtenu pour les majorités sont immédiatement additionnés aux PV obtenu pour les provinces et les bâtiments. Le total constitue le résultat annuel.

2.5.4 Retrait des marqueurs de désordre

Les marqueurs de désordres présents sur le plateau sont tous retirés.

Fin d'année

Au terme de la première année, les joueurs passent à la seconde année. Lorsqu'elle est terminée, un décompte final a lieu (voir le chapitre **Fin de partie**).

3 Préparation

Le plateau est placé au centre de la table. Chaque joueur reçoit:

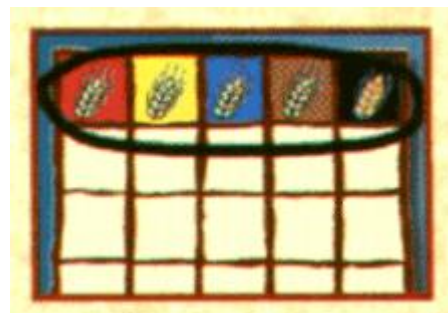
- 5 cartes de province vide
- 1 set d'armées de sa couleur
- la table de planification de sa couleur
- Des caisses d'or pour une valeur de:
 - 18 or à 3 joueurs
 - 15 or à 4 joueurs
 - 13 or à 5 joueurs

Les caisses d'or et les armées sont placées devant chaque joueur de manière à être visibles par tous.

Chaque joueur place un de ses pions armée sur l'échelle de blé (en haut à gauche du plateau) sur la case de sa couleur (épi de blé).

Les armées de paysans (vertes) sont placées à côté du plateau.

Les cartes de province sont mélangées et la pile est placée face cachée à côté du plateau.



A 3 joueurs, les provinces claires ne sont pas jouées.

Chaque joueur donne 7 armées. A ces armées on ajoute 10 armées vertes. Le tout est lancé en une fois dans la tour. Les armées qui en ressortent reviennent aux joueurs concernés et à la réserve verte.

4 Distribution des provinces

Sur les tables de planification en regard du nom du chef sont imprimés neuf cases comportant un chiffre. Chaque joueur place ses armées sur ces cases. Le chiffre indique le nombre maximum d'armées qui peuvent y être posées. Les armées posées sur une case constituent un corps d'armées.

A 3 joueurs on utilise les neuf cases, à 4 joueurs huit cases et à 5 joueurs sept cases. Les cases utilisées sont laissées au choix du joueur. Les joueurs doivent placer tous leurs pions armées sur les cases.

Les deux premières cartes de la pile des cartes de province sont révélées et placées sur le plateau sur les provinces correspondantes. Les autres cartes restent à côté du plateau.

A tour de rôle (pour plus de facilité, déterminer l'ordre du tour pour la mise en place, voir § 2.2.3) chaque joueur entre prendre une des cartes province dévoilées ou piocher la première carte province de la pile. Il place un corps d'armée de son choix sur la province indiquée par la carte.

Si le joueur a choisi une des cartes visibles, il la remplace par la première de la pile qu'il dévoile et place sur la province correspondante. Si aucune des deux cartes dévoilées n'ont été prise durant un tour de table complet (le joueur à qui revient le tour retrouvent les deux mêmes cartes que lors de son choix précédent), le joueur peut remettre les deux cartes sous la pile et en tirer deux nouvelles.

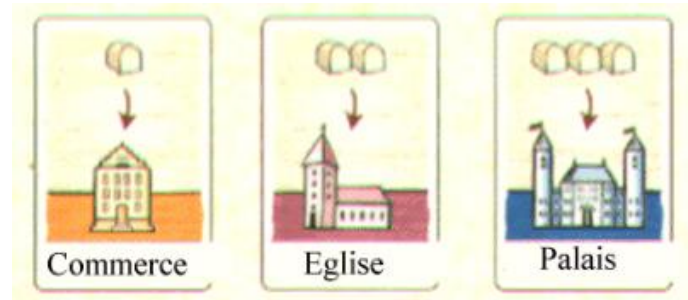
La procédure est poursuivie jusqu'à ce que chaque joueur ait 9 province (à trois joueurs), 8 provinces (à quatre joueurs) ou 7 provinces (à cinq joueurs). Les cartes province non utilisées constituent une pioche face cachée.



5 Les actions

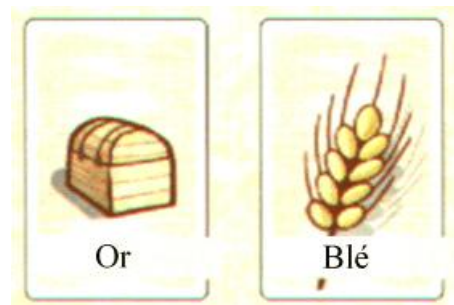
5.1 Bâtiments

Pour construire un bâtiment, le joueur paie le nombre de caisses d'or indiqué sur la carte action correspondante et place une plaquette du bâtiment considéré sur la province où il a prévu cette action. Le bâtiment ne peut être posé que sur une ville encore libre de la province. De plus il ne peut y avoir qu'un seul type de bâtiment par province.



5.2 Or et blé

Le joueur reçoit le montant d'or ou de blé indiqué sur la carte de la province considérée. Cette action augmente toutefois le mécontentement de la population de la province. Pour prendre de l'or ou du blé, le joueur prend en considération les éléments suivants dans l'ordre indiqué:

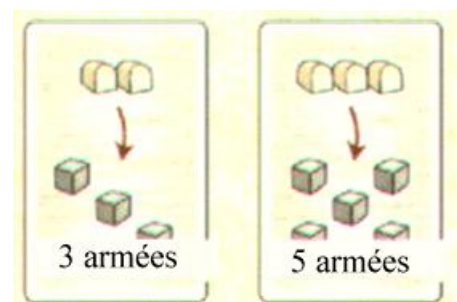


- L'or est pris à la banque. Si le joueur prend du blé, il augmente sa réserve de blé (sur l'échelle correspondante)
- Si la province ne contient aucun marqueur de désordre, ce point tombe. Dans le cas contraire il y a une révolte. Pour combattre la révolte, le joueur peut engager autant d'armées qu'il le désire situées sur la province. Le nombre d'armées de paysan est égal au nombre de marqueurs de révolte sur la province.
- Un marqueur de désordre est ajouté sur la province

5.3 Renforts

Le joueur peut ajouter dans la province 3 ou 5 armées en payant le montant indiqué sur la carte action (voir cas particulier ci-après). Il n'y a pas de limite au nombre de d'armées que peut héberger une province. Si le joueur n'a pas suffisamment d'armée dans sa réserve ou qu'il n'a plus assez de caisses d'or, il ne peut pas effectuer l'action.

La carte de renforcement avec laquelle le joueur peut ajouter 1 armée propose un choix. Si le joueur a posé une carte de province non vide sur ce choix, il



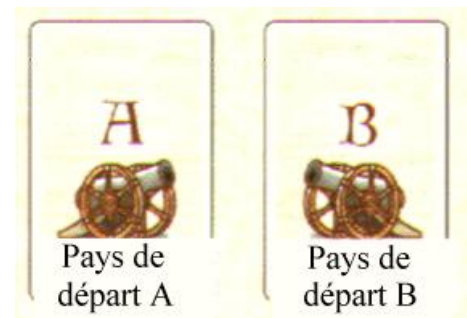
doit payer une caisse d'or à la banque. Il place ensuite une armée sur la province considérée. Ensuite il peut déplacer tout ou partie des armées de cette province vers une province adjacente qu'il contrôle (il n'y a donc pas de combat possible). Si le joueur a pu payer la caisse d'or mais qu'il n'a plus d'armée à placer ou ne veut pas en placer, il peut malgré tout effectuer la seconde partie de l'action, soit le déplacement.



5.4 Déplacements et combats

Lors de chaque déplacement, le joueur doit laisser au moins une armée dans la province de départ. Une action déplacement permet de franchir une (et une seule) frontière entre deux provinces. Le déplacement peut se faire vers une province que le joueur contrôle, vers une province contrôlée par un adversaire ou vers une province encore neutre.

Si la province vers laquelle le déplacement est effectué n'est pas contrôlée par le joueur qui effectue le déplacement, il y a combat.



Les cartes A et B sont identiques mais pas interchangeables. Le mouvement planifié pour A doit être effectué depuis la province prévue sur la case action A. De plus un mouvement n'est pas possible s'il n'y a qu'une seule armée sur la province de départ.

6 Combats et révoltes

Il y a combat lorsque:

- Un joueur déplace des armées vers une province contrôlée par un joueur adverse
- Un joueur déplace des armées vers une province neutre
- Une révolte éclate

6.1 Résultat du combat

Un combat oppose toujours deux parties, soit deux joueurs, soit un joueur face à une révolte. Parfois les paysans combattent aux côtés d'un joueur.

Les armées combattantes et toutes les armées qui se trouvent éventuellement au bas de la tour sont jetées ensemble dans la tour. Les armées qui en ressortent et qui n'appartiennent pas aux deux parties en conflit ne sont pas prises en considération et demeurent en bas de la tour.



Les provinces sont considérées comme adjacentes si elles ont une frontière commune.

Le nombre d'armées qui ressortent de la tour et qui appartiennent aux joueurs en conflit déterminent l'issue du combat. Le joueur qui a le moins d'armées est battu et ses pions qui sont ressortis de la tour reviennent à sa réserve. Le vainqueur perd autant d'armées que le vaincu (ces armées reviennent à sa réserve) et le solde de ses armées est placé sur la province où s'est déroulé le combat. Si des paysans combattent aux côtés d'un joueur, ce sont d'abord les paysans qui retournent à leur réserve. Si le nombre de pertes dépasse le nombre de paysans, les pertes en plus sont alors prises sur les armées du joueur.

Les bâtiments ne sont pas influencés par le résultat du combat sauf en cas d'égalité ou de victoire d'une révolte.

En cas d'égalité, la province est considérée comme dévastée. Elle est vidée de TOUS ses éléments (armées, bâtiments et marqueurs de désordre). La carte de cette province est remise dans la pile des cartes de province.



6.2 Joueur contre joueur

Lorsqu'un joueur déplace des armées dans une province contrôlée par un autre joueur, toutes les armées de l'attaquant (le joueur qui a effectué le déplacement) participent au combat. Le défenseur (le joueur qui contrôle la province à ce moment) décide du nombre d'armées qu'il veut engager. Les armées qui participent au combat sont jetées dans la tour.

Si le défenseur n'a pas engagé toutes ses armées présentes sur la province et qu'il perd le combat, les armées qui sont ressorties de la tour ainsi que les armées encore présentes sur la province reviennent à sa réserve.

S'il n'y a pas plus d'un marqueur de désordre sur la province, toutes les armées de paysans qui ressortent de la tour sont comptabilisées aux côtés des armées du défenseur. S'il y a plus d'un marqueur de désordre, les armées de paysans qui ressortent de la tour ne sont pas prises en considération pour le combat et demeurent au bas de la tour.

Si le nombre d'armées du défenseur qui ressortent de la tour est supérieur au nombre d'armées de l'attaquant, le défenseur gagne le combat.

Si l'attaquant gagne, le défenseur lui donne la carte de la province considérée (même si elle est encore en place sur sa table de planification, auquel cas le joueur ne pourra pas effectuer l'action prévue dans cette province durant la saison en cours).

6.3 Joueur contre province neutre

Une province neutre est normalement défendue par une armée de paysans. Si un joueur déplace des armées vers une province neutre, toutes les armées de paysans présent sur la province et toutes les armées de l'attaquant sont jetées dans la tour. Seules armées de l'attaquant et les armées vertes qui ressortent de la tour sont prises en considération. La procédure est ensuite identique à celle décrite plus haut.

Si l'attaquant conquiert la province, il reçoit la carte de la province correspondante, prise dans la pile de cartes de province et il place un marqueur de désordre sur la province.

6.4 Révoltes

Les révoltes sont résolues selon l'ordre du tour de la saison d'automne. L'importance des révoltes est indiqué sur la table située en haut à gauche du plateau. Selon le nombre de blé manquant (à lire dans la colonne "Getreidemangel"), le nombre de cartes de province indiqué dans la colonne suivante ("Anzahl Länder mit Unruhen"), sur la même ligne que le nombre de blé manquant, est tiré au hasard parmi les cartes de province du joueur (les cartes de province vide sont exclue). Une révolte éclate dans la (les) province(s) tirée(s). Le chiffre inscrit sur la colonne de droite de la table ("Unruhestärke Marker +"), toujours sur la même ligne que le nombre de blé manquant, indique le nombre d'armées de paysans qui participent à la révolte. A ce nombre s'ajoute un nombre d'armées de paysan égal au nombre de marqueurs de désordre déjà sur la province.

La résolution des révolte se fait province par province. Le joueur qui subit une révolte choisit le nombre d'armées, présentes sur la province révoltées, qu'il veut engager pour mater la révolte. Les armées paysan, dont le nombre a été déterminé selon l'explication ci-dessus, et les armées que le propriétaire de la province désire engagé, sont jetées dans la tour. Le résultat du combat suit la règle expliquée plus haut.

Getreide- mangel	Anzahl Länder mit Unruhen	Unruhestärke: Marker +
1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3

Exemple: il manque 2 blés à ce joueur (colonne 1). Parmi ses cartes de province, 1 est tirée au hasard (colonne 2), sur lequel se trouve déjà un marqueur de désordre. Une révolte éclate sur cette province. Le nombre d'armées de paysan qui se révoltent est de 3 (le marqueur plus le nombre indiqué dans la colonne 3).

Si les paysans gagnent, le joueur perd la province. Celle-ci est totalement dévastée, tous les bâtiments et marqueurs de désordre sont retirés. La carte de province revient dans la pile.

6.5 Armées non participantes

Si des armées qui ne participent pas au combat sortent de la tour, elles demeurent au bas de la tour dans l'assiette jusqu'au prochain combat. Elles seront alors jetées dans la tour avec les armées participant au prochain combat (que le propriétaire soit impliqué ou non dans le combat). Il en va de même si une armée sort de la tour pour d'autres raisons (par exemple un joueur qui bouscule la tour par mégarde).

7 Fin de partie

La partie se termine à l'issue de la seconde année. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de victoire (addition des résultats des deux années). En cas d'égalité gagne, parmi les ex æquo é la première place, le joueur qui a le plus de palais, puis d'églises puis de guildes commerciales. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

8 Résumé

Mise en place:

Distribution du matériel:

- 5 cartes de province vide
- 1 set d'armées de la couleur du joueur
- tables de planification de la couleur
- 18 caisses d'or à 3 joueurs
- 15 caisses d'or à 4 joueurs
- 12 caisses d'or à 5 joueurs

Distribution des provinces

Selon règle ou selon position de départ données à la page suivante.

Remplir la tour

- 10 armées vertes
- 7 armées de chaque joueur

Ce qui ressort va dans les réserves correspondantes

Année

Début d'année

- Tirer les événements
- Remettre à 0 le marqueur de blé

Printemps

- Pose des cartes action
- Planification des actions
- Détermination de l'ordre du tour
- Tirer l'événement actuel
- Effectuer les actions

Été

Comme printemps

Automne

Comme printemps

Hiver

- Perte de blé
- Révoltes
- Attribution des points de victoire
- Mater les révoltes

Fin d'année

9 Positions de départ

Il est possible de déterminer d'avance les positions de départ comme suit (sont indiqués les provinces de chaque joueur et entre parenthèse le nombre d'armées à placer sur ces provinces)

A 3 joueurs

- **Joueur A:** Gft. Mark (5), Osnabrück (4), Oberösterreich (4), Passau (3), Erzbm. Trier (3), Erzbm Köln (2), Niederösterreich (2), Sächs. Lande (2), Vogtland (2).
- **Joueur B:** Strassburg (5), Mittelmark (4), Paderborn (4), BM. Konstanz (3), Breisgau (3), Burgund (2), Hessen-Kassel (2), Neumark (2), Vorpomern (2).
- **Joueur C:** Augsburg (5), Böhmen (4), Lüneburg (4), Salzburg (3), Würtzburg (3), Kärnten (2), Lausitz (2), Mecklenburg (2), Schlesien (2).

A 4 joueurs

- **Joueur A:** Lüneburg (5), Holstein (4), Württemberg (4), Mecklenburg (3), Wolfenbüttel (3), Anhalt (2), Baden (2), Mittelmark (2).
- **Joueur B:** Oberösterreich (5), Grafschaft Mark (4), Schlesien (4), Kärnten (3), Tirol (3), Erzbm. Trier (2), Lausitz (2), Niederösterreich (2).
- **Joueur C:** Bm. Zweibrücken (5), Böhmen (4), Hm. Paderborn (4), Erzbm. Köln (3), Strassburg (3), Hessen-Darmstadt (2), Lothringen (2), Passau (2).
- **Joueur D:** Augsburg (5), Oberpfalz (4), Osnabrück (4), Kursachsen (3), Salzburg (3), Bremen (3), Fm. Bayern (2), Vogtland (2).

A 5 joueurs

- **Joueur A:** Gft. Mark (5), Böhmen (4), Schlesien (4), Erzbm. Köln (3), Lausitz (3), Mähren (2), Vogtland (2).
- **Joueur B:** Augsburg (5), Mecklenburg (4), Würzburg (4), Bremen (3), Hessen-Darmstadt (3), Holstein (2), Regensburg (2)
- **Joueur C:** Altmark (5), Erzbm. Trier (4), Neumark (4), Bm. Lüttich (3), Kursachsen (3), Anhalt (2), Mittelmark (2)
- **Joueur D:** Lothringen (5), Bm. Zweibrücken (4), Kärnten (4), Baden (3), Niederösterreich (3), Burgund (2), Steiermark (2).
- **Joueur E:** Hm. Paderborn (5), Oberösterreich (4), Osnabrück (4), Salzburg (3), Wolfenbüttel (3), Hessen-Kassel (2), Passau (2).

Les cartes événement sont numérotées de 1 à 25 (petit chiffre en bas à droite).

Les territoires concernés sont indiquées sur les cartes (il ne s'agit pas des provinces, mais d'un territoire de plusieurs provinces de même couleur):

Les cartes 1 à 5 sont des mauvaises récoltes (**Missernte**): dans les territoires indiqués on récolte 2 blés de moins durant le tour.

Les cartes 6 à 10 sont des bonnes récoltes (**Gute Ernte**): dans les territoires indiqués on récolte 2 blés de plus.

Les cartes 11 à 13 sont identiques (**Kirchenfrieden**): paix confessionnelle, aucune province contenant une église ne peut être attaquée ce tour.

Les cartes 14 à 18 sont des carences d'armées (**Truppenmangel**): dans les territoires indiqués, l'action payer 3 caisses d'or ne rapporte que 3 armées (au lieu de 5) et l'action payer 2 caisses d'or ne rapporte que 2 armées (au lieu de 3)

La carte 19, gardes du palais (**Palastwachen**) est une carte de défense: dans les province avec un palais, les armées du joueur qui contrôle la province bénéficie d'une armée verte pour sa défense (à jeter dans la tour avec les autres armées)

Les cartes 20 et 21, paysans fatigués (**Kampfesmüde Bauern**): lorsqu'un joueur attaque une province neutre, aucune armée verte n'est jetée dans la tour.

Les cartes 22 et 23 ont l'effet contraire (**Wütende Bauern**): les paysans des provinces neutres sont en colère et se défendent avec 2 armées si la province est attaquée.

Les cartes 24 et 25 donnent un bonus commercial (**Handelsbonus**): les joueurs peuvent construire gratuitement des guildes commerciales et reçoivent en plus une caisse d'or.

Les cartes de personnages donnent une brève biographie de chaque personnage.

Albrecht Wenzel Eusebius von Wallenstein

Né le 14 sept. 1583, assassiné le 25 fév. 1634

Albrecht Wenzel Eusebius von Wallenstein est issu de la famille Waldstein. Il est l'un des personnages militaires les plus réputés de l'histoire allemande.

La famille Waldstein n'est guère riche et n'occupe pas une position particulièrement élevée dans la société de l'époque. Aussi Wallenstein a débuté sa carrière comme page d'un comte. Très tôt il fait preuve d'une incroyable capacité à utiliser en sa faveur toutes les opportunités qui se présentent. Il parvient à épouser une riche héritière, ce qui lui permet d'entretenir ses propres troupes. Rapidement, il parvient à approcher l'empereur.

Avec Gustave-Adolphe de Suède, il est considéré comme l'un des plus géniaux organisateurs d'opérations militaires de son temps. Il a toutefois un gros avantage sur le roi de Suède: grâce à ses facultés d'intrigues et d'usage de ses privilèges, il est parvenu à se faire attribuer un monopole sur la monnaie. Il était ainsi plus riche que le roi de Suède, et même l'empereur comptait au nombre de ses débiteurs. Il a utilisé ces avantages jusqu'à la corde.

Wallenstein a été assassiné par des vassaux de l'empereur quelques mois après la bataille de Lützen (pour ceux qui désirent en savoir davantage sur cette bataille, le magazine français *Vae Victis* a édité un scénario dans son numéro 38, ndt). Professionnel de la guerre, faisant preuve d'un réalisme à toute épreuve, comblé de succès, Wallenstein s'est souvent trouvé en opposition avec les personnages importants de son temps, ce qui lui a finalement coûté la vie.

Peu de personnages n'ont autant retenu l'attention que Wallenstein dans toute la littérature allemande. Dans son "histoire de la guerre de trente ans" et sa trilogie "Wallenstein", Schiller a fait de Wallenstein un personnage incontournable de la littérature germanique classique.

Vous trouverez aussi une brève biographie à l'adresse:

http://fr.encyclopedia.yahoo.com/articles/w/w0000083_p0.html

Gustave-Adolphe II, roi de Suède

Né le 19 déc. 1594, mort le 16 nov. 1632

Têtu, impulsif, cassant, Gustave-Adolphe a bien failli ne jamais régner sur son pays. A plusieurs reprises son père a émis des doutes publics quant à la capacité de son fils à lui succéder sur le trône. Pourtant, Gustave-Adolphe a bien succédé à son père. Il est monté sur le trône alors que son pays était épuisé par les guerres et les luttes intestines.

Avant de s'engager dans la guerre de 30 ans, Gustave-Adolphe a mené divers conflits régionaux, durant les deux premières décennies de son règne, pour assurer à la Suède la suprématie dans la région de la mer baltique. Les plans d'annexions d'Etats baltiques concoctés par le roi de Suède ont cependant systématiquement été contrés par Wallenstein.

Son entrée dans le conflit, Gustave-Adolphe l'avait soigneusement préparée. Son envoyé en Allemagne avait sillonné les Etats allemands et réussi à présenter le roi de Suède comme le sauveur du protestantisme allemand. La Suède a cependant cruellement souffert du manque d'alliés.

Avant de se lancer dans l'aventure, Gustave-Adolphe avait réformé de fond en comble son armée. Les chevaliers et les fantassins avaient été débarrassés de leurs lourdes armures. Le roi a en outre remplacé l'artillerie lourde, qui nécessitait jusqu'à 30 chevaux pour chaque déplacement, par une artillerie plus légère et plus rapide.

Gustave-Adolphe a trouvé la mort lors de la bataille de Lützen le 16 novembre 1632, peu de temps après avoir vainement tenté de s'emparer du camp de Wallenstein établi à proximité de Nuremberg. Une chapelle du souvenir a été bâtie à l'endroit où est tombé le roi de Suède.

Vous trouverez une biographie à l'adresse:

http://fr.encyclopedia.yahoo.com/articles/jb/jb_596_p1.html#jb_596.38

Johann Tserclaes, Comte de Tilly

Né en fév. 1559, mort le 30 avril 1632

Tilly est né dans le Brabant wallon, alors sous la coupe espagnole. Ses parents avaient prévu pour

lui une carrière plus spirituelle, mais à l'âge de seize ans, Tilly a opté pour la voie militaire. Après avoir combattu les Turcs en Hongrie, il est entré au service de Maximilien de Bavière. Il a introduit dans l'armée bavaroise ce qui fut certaine la première infirmerie de campagne de tous les temps. Des soins ambulants étaient donnés aux blessés à proximité immédiate du champs de bataille, puis ils étaient dirigés vers des hôpitaux à l'arrière.

Si Tilly et Wallenstein ont tout deux combattu dans le camp catholique, il n'est guère possible de parler de coopération entre eux. Chacun a tenté d'enregistrer des succès au dépend de l'autre. Dans cette lutte de prestige, tous les coups étaient permis, jusqu'à affaiblir l'armée de l'autre. Intransigeant et sans ambition politique personnelle, Tilly a été surnommé "le vieux caporal" par Gustave-Adolphe en raison de sa ponctualité et de sa sévérité. Le peuple le nommait le "moine cinglant", surnom dû à sa formation dans les collèges jésuites et à sa vie ascétique.

Après la mise à pied de Wallenstein. Tilly est devenu commandant en chef de l'armée impériale, fonction qu'il a occupée jusqu'à sa mort. Il a mené 38 batailles et n'en a perdu que deux.

Il est décédé le 30 avril 1632 des suites d'une blessure reçue lors d'un combat près de Rain am Lech. On raconte que son dernier mot a été "Regensburg", ville occupant une position stratégique sur le Danube.

Brève biographie sur:

http://fr.encyclopedia.yahoo.com/articles/t/t0002432_p0.html

Gottfried Heinrich, Comte de Pappenheim

Né le 29 mai 1594, mort le 17 nov. 1632

Véritable personnage de légende avant de devenir figure proverbiale du vocabulaire quotidien des Allemands depuis 1799, Pappenheim est né en 1594, il a suivi de brillantes études et a parcouru l'Europe pendant toute son adolescence, d'Angleterre en Italie et de France en Espagne. Converti au catholicisme à l'âge de 20 ans, en pleine guerres de religion, il se découvre subitement une âme de militaire et fait parler de lui en 1620 près de Prague, en service dans les

troupes bavaroise de Maximilien, commandées par Tilly.

Loué par Wallenstein pour sa bravoure et celle de ses hommes, Pappenheim n'était pas aussi bien considéré par Tilly. Ce dernier a dû lui venir en aide à la bataille de Breitenfeld provoquée sciemment par Pappenheim. "Cet homme me vaudra mon prestige et ma réputation", aurait dit de lui Tilly.

Inversément, Pappenheim ne portait guère Tilly dans son cœur, bien qu'il ait servi sous ses ordres jusqu'en 1631. Pappenheim jugeait Tilly incapable et même sénile bien que ce dernier n'avait jusqu'alors perdu aucune bataille.

Promu général à 36 ans, il se charge de délivrer la ville de Magdeburg, occupée par les protestants suédois. Un acte si bien orchestré, que la ville sera certes libérée, mais complètement détruite par les flammes que le jeune général n'aura pas su maîtriser. Blessé l'année suivante au cours de la bataille de Lützen, il succombera à ses blessures. Sa tombe se trouve à Prague, sur les lieux de sa première victoire militaire.

Ainsi donc, le valeureux soldat a par ses exploits guerriers rendu célèbre la petite commune bavaroise de Pappenheim.

Peter Ernst, comte de Mansfeld

Né en 1580, mort le 30 nov. 1626

Fils bâtard du comte Peter de Mansfeld et de la sœur du margrave de Baden, Peter Ernst de Mansfeld n'a jamais été considéré comme membre à part entière de sa famille. Son père le lui a fait comprendre assez brutalement dès son plus jeune âge.

Elevé dans la religion catholique, Peter Ernst a d'abord combattu dans le camp catholique aux côté des Espagnols. Ses exploits lui ont valu d'hériter des titres et des biens de son père. Mais une fois ceci acquis, il s'est empressé de changer de camp pour assouvir ses désirs de vengeance contre les puissants de ce monde, plus particulièrement contre la maison de Habsbourg.

Il offrit ses services à divers princes qu'il a su convaincre grâce à ses capacités d'organiseurs, capable de réunir une armée dans un laps de

temps des plus courts. Malgré qu'il perdit bataille après bataille contre Wallenstein et Tilly, il parvint à chaque fois à retomber sur ses pattes pour constituer une nouvelle armée.

Alors qu'il était à la recherche d'argent pour constituer une nouvelle troupe dans les montagnes surplombant Sarajevo, il fut pris de vertige et tomba d'une falaise. Les derniers jours de Mansfeld sont entourés de légendes et de secrets.

Brève biographie sur:

http://fr.encyclopedia.yahoo.com/articles/m/m0001276_p0.html

LA GUERRE DE 30 ANS

Au moment où Charles Quint quitte le pouvoir, l'empire germanique des Habsbourg apparaît comme un ensemble d'une grande fragilité. Le pouvoir politique y est très dispersé et il n'y a pas de préoccupations communes à la multitude des principautés ou des cités qui ont à répondre à des situations économiques ou sociales extrêmement diverses. Les déchirements religieux n'ont fait qu'aggraver les dissensions internes de l'empire. La politique constante des Habsbourg est de protéger le catholicisme mais l'indépendance religieuse des princes-électeurs ne sera remise en question ni par Ferdinand 1er (1556-1564), ni par Maximilien II (1564-1576). Par contre, Rodolphe (1576-1612) favorise passionnément la Contre-Réforme, ce qui conduit les protestants allemands à se grouper dans une Union évangélique qui va chercher à s'allier à l'Angleterre, aux Provinces-Unies et même à la France dont la préoccupation constante est de miner le pouvoir impérial. Les catholiques cherchent, de leur côté, l'appui de l'Espagne. Ainsi se forment deux camps entre lesquels la tension ne va cesser de croître. En 1612 accède au trône Ferdinand II dont l'ambition est de ramener tous les pays germaniques à la religion catholique.

Une guerre de religion?

La guerre de 30 ans ne fut pas à proprement parler une guerre de religion, même si elle a, la plupart du temps, opposé catholiques et protestants. Elle ne fut pas non plus une guerre interne allemande, même si la plupart des batailles se sont déroulées sur le territoire allemand. Pour comprendre les intérêts divers dans ce conflit, il faut prendre en considération la structure de l'empire romain

germanique ainsi que les relations entre les différents Etats allemands et leurs voisins européens.

L'empire au début de la guerre

L'empire ne constituait pas un Etat au sens où on l'entend actuellement. L'empereur n'avait qu'une autorité limitée sur les Etats constituant l'empire. Chaque principauté était fondamentalement indépendante. Sept princes électeurs avaient un droit de vote et eux seuls choisissaient l'empereur. Pour éviter de perdre de leur influence, ils avaient tendance à décerner le titre à une personnalité faible. Les puissances étrangères pouvaient facilement défendre leurs intérêts en soutenant un côté plutôt qu'un autre, ce qu'elles faisaient déjà bien avant le début du conflit.

Le protestantisme à l'origine du conflit

La diffusion des thèses de Luther a mis le doigt sur un problème fondamental: qui héritait des biens de l'église catholique si le prince se convertissait au protestantisme? La puissance de nombreux princes est due au fait qu'ils ont fait main basse sur les biens ecclésiastiques. L'Eglise n'a pas abandonné ses biens sans combattre et elle a usé de prosélytisme pour reconquérir les principautés perdues.

La maison des Habsbourg

A cette époque, la "maison-mère" de l'empire Habsbourg était située en Espagne, pays considéré comme le bras armé du Pape. Les Habsbourg régnaient non seulement sur l'Espagne, mais aussi sur les Pays-Bas, l'actuelle Belgique, l'Alsace et bien entendu l'Autriche. Son influence s'étendait largement dans l'Empire, non sans quelques frottements, lesquels se sont aiguisés au début du 17^e siècle avec la volonté autrichienne d'étendre son influence et de la centraliser sur Vienne.

Les voisins

Plusieurs Etats voisins de l'Empire, comme la Hollande, ont connu à cette époque des réformes de l'Etat et de la société. En France, la bourgeoisie gagne en influence. Ces développements sociaux s'opposent fortement à la vision de monarchie universelle version Habsbourg.

Tout débute en Bohême

Le clergé, la noblesse et le peuple de Bohême ont rejeté certains privilèges de l'empereur, notamment celui concernant la nomination du roi. La tension est montée jusqu'en 1618, lorsque trois fonctionnaires impériaux ont été jetés d'une fenêtre par des protestants de Bohême (la défenestration de Prague). Des cas similaires avaient déjà eu lieu auparavant, mais à ce moment les relations entre la Bohême et l'Empire étaient des plus tendues. Nommé par l'empereur, le roi Ferdinand a été déposé et remplacé par Friedrich von der Pfalz. Lors de ces faits, la Habsbourg avaient déjà perdu la majorité des voix parmi les princes électeurs. L'empereur (habsbourg!) a donné ordre à Friedrich de quitter la Bohême, ce que ce dernier a naturellement refusé, ouvrant ainsi la voie au recours à la force.

La montagne blanche

Les troupes de Bohême sont battues par les armées catholiques et alliées à la Montagne Blanche, près de Prague. Friedrich fuit en Hollande et les droits sur la Bohême sont remis au duc Maximilien de Bavière.

Ca continue

Cette victoire aurait pu ramener la paix dans la région si le titre de prince électeur de Pfalz n'avait pas été promis à Maximilien et si les Espagnols n'avaient pas utilisé la Pfalz comme tête de pont. Cette situation a conduit à l'invasion de la Pfalz par les troupes de Tilly en 1623. Toutefois, les protestants ne pouvaient pas accepter cette invasion d'un Etat protestant. Ils se devaient de réagir, tout comme les Français qui se voyaient désormais encerclés par la puissance Habsbourg.

Intervention danoise

Christian IV, roi du Danemark et duc de Holstein, n'a pu résister à cette occasion offerte de venir en aide à des coreligionnaires. Il y voyait aussi une occasion de contrer l'influence suédoise sur la mer baltique et d'intervenir pour ses propres intérêts dans le nord de l'Allemagne. Malgré le soutien de l'Angleterre et de la Hollande, Christian est défait par les troupes de Tilly à Goslar. Dans le même temps, Mansfeld est défait par Wallenstein au Dessauer Brücke. Les troupes danoises sont contraintes de se retirer du nord de l'Allemagne. Seul le Stralsund ne tombe pas. L'Empereur,

désormais au faîte de sa puissance, transmet le commandement général de ses armées à Tilly et révoque Wallenstein devenu trop puissant.

L'heure suédoise

"Il n'y a pas meilleure protection pour la Baltique et donc aucune autre protection pour la Suède que l'offensive". C'est avec ces propos que le roi de Suède Gustave-Adolphe II débarque à Usedom le 4 juillet 1630. Son objectif: asseoir définitivement la domination suédoise sur le territoire baltique. Tilly et Pappenheim parviennent encore à conquérir la Magdebourg protestante, mais ensuite débute la marche victorieuse des armées suédoises, soutenues par la France. A Breitenfeld, près de Leipzig, les troupes de Tilly et de Pappenheim sont anéanties. Après la bataille de Rain am Lech, où Tilly est mortellement blessé, le roi de Suède poursuit sa marche victorieuse vers le sud jusqu'à Munich sans rencontrer de résistance. La Bavière et l'Autriche sont ouverte au roi de Suède, Maximilien doit fuir Munich. Face à cette situation désastreuse, Ferdinand II trouve un accord avec Wallenstein pour le remettre à la tête des troupes impériales. Wallenstein devient généralissime pour la seconde fois en avril 1632.

Mort de deux protagonistes

Gustave-Adolphe a tenté en vain de forcer les positions de Wallenstein près de Nuremberg. La manque de ravitaillement oblige les troupes suédoises à abandonner la place. Le 16 novembre 1632, les deux armées se rencontrent à Lützen, au sud de Leipzig, pour une bataille décisive. Le roi de Suède y perd la vie, mais la bataille ne fournit aucun vainqueur. Wallenstein se replie en Bohême. Peut-être comprend-il à ce moment qu'une poursuite de la guerre ne ferait qu'accroître les dégâts déjà immenses. Toujours est-il qu'il a divers entretiens avec diverses personnalités où il est question de mettre un terme au conflit. Cette attitude a été interprétée comme une trahison conduisant à l'assassinat de Wallenstein par des vassaux de l'empereur à Eger.

Confusion générale

En Allemagne, l'attitude change peu à peu envers les Suédois. La population voit de plus en plus mal une armée étrangère s'établir à demeure sur ses territoires. Des alliances se nouent entre

protestants et catholiques. Il s'en suit une série d'escarmouches entre les troupes impériales, suédoises et françaises, lesquelles participent alors ouvertement au conflit. Aucune armée ne parvient à forcer la décision, mais le pays est réduit en cendres.

Le traité de Westphalie et ses suites

Un traité de paix est finalement conclu à Osnabrück entre l'empereur et la Suède, puis à Münster entre l'empereur et la France. Il en découle une Europe au visage modifié. La Suède obtient les territoires du nord de l'Allemagne, la France peut s'étendre jusqu'au Rhin. Les Pays-Bas et la Suisse deviennent des Etats indépendants.

L'empire devient définitivement une alliance libre d'Etats indépendants dans lesquels chaque prince peut déterminer la religion. Mais si un prince se converti à une autre religion, il n'est pas fait obligation à ses sujets de faire de même. L'empereur n'est plus un chef religieux comme par le passé. Une autorité paritaire est créée. Les possessions issues du traité dit de Westphalie ont été acceptées et signées par les intéressés.

Pour en savoir plus:

http://fr.encyclopedia.yahoo.com/articles/ni/ni_328_p0.html