

Comment jouer l'armée suédoise sur une table de jeu Révolution- Premier Empire avec une forte proximité historique ?

(par Nicolas-Denis REMY, Lyon, Janvier 2009)

Introduction

L'armée suédoise est une armée de style fédéricien (ou linéaire) mais qui subit trois influences principales en raison des voyages de nombre d'officiers :

- ▶ française, en raison du vivier militaire du régiment Royal Suédois et de certaines idées révolutionnaires, en particulier sur l'égalité devant la loi et sur les promotions militaires.
- ▶ prussienne, surtout du point de vue organisation du commandement et de l'artillerie
- ▶ anglo-américaine, en raison de l'importance de la guerre d'indépendance et de la « petite guerre », ainsi que la liberté de commandement aux niveaux inférieurs.

Ces influences sont importantes car elles génèrent des tensions dans les hautes sphères de l'armée, alors qu'elles donnent une grande liberté aux niveaux inférieurs.

L'armée suédoise est aussi une armée dont le recrutement est original (par volontariat et par le système de l'Indeltingsverk (ou Indelta)) qui peut se comparer au système de l'armée suisse contemporaine. Cela lui donne des avantages mais aussi des inconvénients majeurs au niveau de la qualité de l'entraînement, car les périodes de formations sont courtes et ne dépassent guère le niveau bataillon ou escadron, mais ouvraient de graves difficultés de financements des troupes .

Du point de vue historique, on peut distinguer deux types de périodes importante :

- ▶ Jusqu'en 1810 : c'est l'armée des Oldenburg-Holstein-Gottorp, dont l'ennemi principal est la Russie et /ou Napoléon.
- ▶ Après 1810 : une armée en réorganisation sous l'influence du Prince héritier Carl Johann

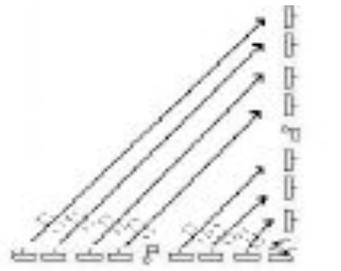
Dans l'étude qui suit on verra les trois armes puis la coopération inter-armes avant de conclure. On analysera les changements dus aux bouleversements politiques sans cependant en faire une base de la présentation.

1) Les trois armes

a) L'infanterie suédoise

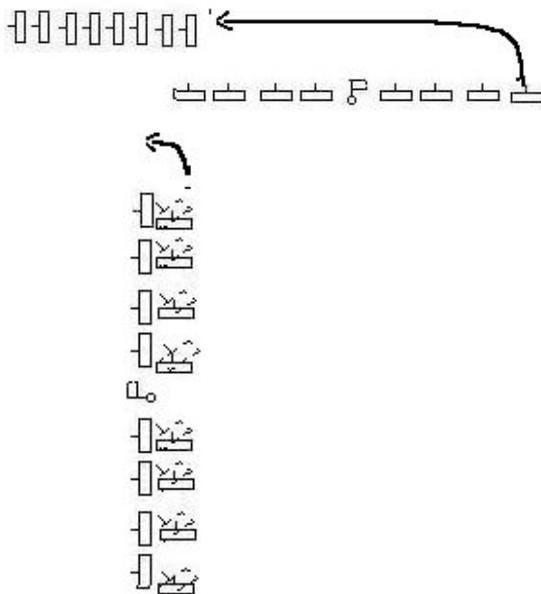
C'est l'arme la plus importante à tout point de vue (numérique, politique) et donc la base de l'action de l'armée suédoise

Du point de vue historique, c'est une armée typique de la deuxième moitié du XVIIIe siècle, car sa manoeuvre est fondée sur le pivot fixe (manoeuvre alors que l'officier le plus à droite ne bouge pas et on pivote par rapport à lui, bref comme une porte !), ou le demi-pivot (même manoeuvre mais c'est le drapeau qui est pris pour pivot fixe!) la première compagnie doit toujours être à la droite du bataillon à la fin de la manoeuvre !) et l'objectif de délivrer un feu, pas d'engager une mêlée ! Cela explique sa colonne prussienne 1ere période., .



Dans le cas où une manoeuvre où c'est la droite qui devrait pivoter sur un point fixe, les suédois pratiquaient un changement de front avec manoeuvre (comme ci-dessous). Dans ce dernier cas, le changement de front prend 4 points d'action, et non deux, si on veut être historique.

Changement de front vers la gauche



1) Contre marche (ligne à colonne par compagnies droite en tête)

2) Pivot sur la droite après le changement de direction de la troupe

Du point de vue ludique, la meilleure organisation est celle à 12 figurines, même si l'armée se range sur 2 rangs pendant la plus grande partie de la période. En effet, les bataillons disposaient de bataillons à effectifs théoriques de 600 hommes, mais les problèmes chroniques les faisaient tourner plutôt aux alentours de 500hommes.

4 x 3 figurines avec dans la 4e compagnie (celle de gauche) un chasseur pour les unités de ligne



Note Le chasseur déployé seul devant son bataillon ne couvre que 5 figurines du bataillon.

► Pour les chasseurs, l'organisation est plutôt 4x3 pour les 3e bataillon réellement légers (avant 1810) et 4x4 pour les bataillons de chasseurs avant 1810. Pour les chasseurs de Västmanland, qui forment le dernier régiment de chasseurs suédois à deux bataillons de la période 1810-1815, ils doivent plutôt être organisés en 3x4 figurines par bataillon. Ce n'est pas une erreur mais la restructuration de l'armée qui suit la perte de la Finlande fait que le bataillon de chasseurs suédois de Västmanland est dédoublé, pour former un régiment de chasseurs, mais dont les compagnies ne sont que trois, par manque d'officiers, au lieu des quatre auxquelles on aurait pu s'attendre.



► Pour les unités de la garde et les grenadiers, l'organisation est 4x3 figurines mais avec deux chasseurs (caractéristiques E7L-2-1-1-2, budget L3C = 11,5)



Note: les deux chasseurs sont placés sur une plaque qui couvre leur espace d'occupation. Être en tirailleurs, rappelons le, c'est être déployé dans une formation qui a des obligations, certes plus légères, mais qui doivent être respectées. Le trait représenté sur la plaque des tirailleurs indique l'espace que couvre chaque figurine déployée. Vous devez en tenir compte notamment pour les mouvements !!

Du point de vue ludique, l'infanterie suédoise manoeuvre

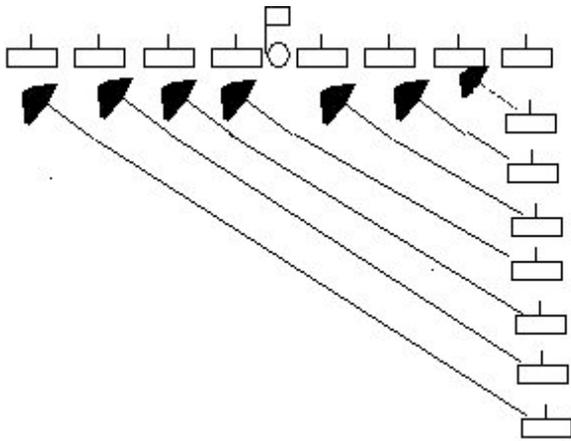
- ▶ soit en colonne de marche (1 figurine de front) (qui est la formation de déplacement en mouvement opérationnel type, car elle permet, grâce à un pivot par file (de chaque figurine) sur la gauche d'être en ligne pour un point d'action), mais attention il faut avoir prévu la situation avant. En changement normal, cela prend 5 points d'action).



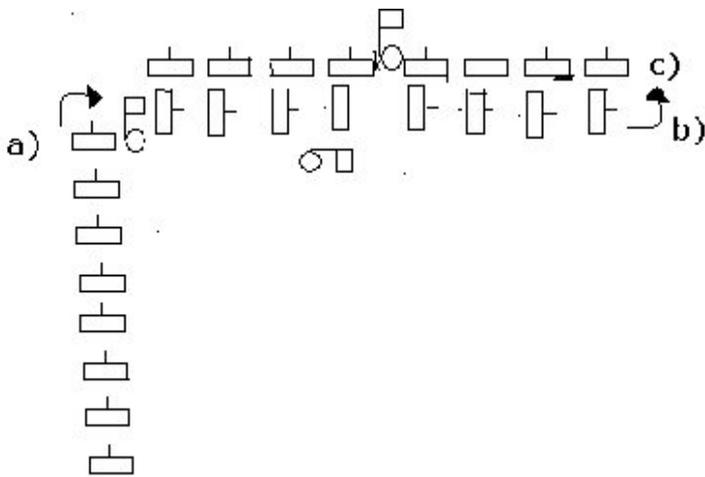
- ▶ soit en colonne par compagnie (2 figurines de front). Le passage en ligne se fait par pivot par section (cela prend donc 4 points d'actions si le changement de formation se fait sur l'avant, 1 si par pivot sur la gauche, mais il faut avoir prévu la position avant). Il existe en théorie une colonne de division (4 figurines de front), mais elle ne fut utilisée que comme formation de transition ou de circonstance. Ludiquement, il vaut mieux l'oublier



Passage colonne à ligne



1) changement de formation se fait sur l'avant
4 points d'action



2) Pivot sur la gauche,
1 point d'action pour le changement de formation, UNE FOIS arrivé sur place, ici en b).

En effet, c'est le mouvement typique de déploiement d'une colonne par compagnie ou de marche, même si le pivot fixe final est par la gauche

► soit en ligne.



La ligne est LA formation de combat de l'armée suédoise. Le but principal de la troupe est la délivrance d'un feu ; après, éventuellement, une attaque à la baïonnette est réalisée.

Pour se défendre contre la cavalerie, l'infanterie dispose de trois formations :

- le carré qui peut être de bataillon (4 points d'action à former depuis la ligne ou 1 depuis une colonne) ou à plusieurs unités (4 points d'action).



- la colonne fermée (faite en 1 point d'action quelle que soit la formation). En effet, les expériences extérieures, notamment française et américaine, avaient montré l'importance de la rapidité de former un obstacle sûr à une menace de cavalerie. **Cette colonne est une fois formée incapable de bouger sans perdre sa formation !** C'est un tas d'hommes qui sont serrés les uns contre les autres et dont les deux rangs les plus extérieurs font face à l'adversité. Cette formation doit reprendre sa position ouverte (1 point d'action) avant de faire quoi que ce soit sinon elle est SANS FORMATION !

- la ligne fermée (assimilée à une colonne mais il n'y a qu'une figurine sur deux de face sur la longueur de la ligne qui tire!). Elle est formée en un point d'action une fois la menace apparaissant !! Attention même remarque que pour la colonne sur le mouvement de cette formation!!.



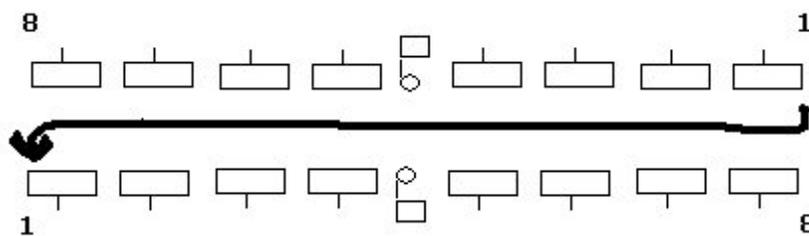
► Avant 1808, on peut trouver des canons légers quelquefois rassemblés. Il sont systématiquement rassemblés après.

Autre élément important, pour contrer son manque de troupes légères immédiatement disponibles, les chasseurs des bataillons— qui manoeuvrent comme tous les tirailleurs de bataillons—, peuvent être rassemblés au niveau régiment ou même niveau brigade pour former des unités intrinsèques de légers (ce sont elles qui principalement participeront à la prise de Leipzig en 1813). Dans ce dernier cas (brigade seulement), le rassemblement doit être considéré comme définitif pour la durée de la partie ludique (hors reconstitution).

Note : l'infanterie suédoise et finlandaise est très naturellement disposée à se battre en ordre lâche, seulement, comme ce n'est pas son mode de fonctionnement habituel, le Facteur tirailleur basique doit rester celui d'une armée normale.

– Le demi-tour d'un bataillon suédois (dans la règle : FAR : face à l'arrière)

C'est une manoeuvre complexe car elle se fait le plus souvent sur un espace réduit. Le bataillon doit respecter son alignement — par chance pour nous, l'alignement de brigade n'est pas à respecter—, voici donc comment se fait ce changement de positionnement :



– Les formations de circonstances : ce sont des formations qui ont lieu pour faire face à un problème de déploiement sur un laps d'espace et de temps court. Par exemple, un bataillon doit passer autour d'un étang. La règle est très claire à ce sujet, vous payez le prix double d'une formation (cela comprend le changement et la reprise de formation). Pour éviter trop cela, penser à la colonne de division, c'est son utilisation type.

b) La cavalerie suédoise

La cavalerie suédoise est une arme de soutien, de reconnaissance et de prestige plus qu'autre chose. C'est pour cela que l'on ne trouve pas de grandes unités de cavalerie, sauf en Allemagne, et en plus elle est surtout administrative et non stratégique. Cela tient d'abord au terrain très difficile du royaume.

Sa faiblesse numérique et la transformation de régiments de dragons en infanterie reflète ce fait. A cela viennent s'ajouter des difficultés économiques. La Suède disposera toujours de chevaux en assez grand nombre, c'est simplement l'état qui, en raison de sa structure constitutionnelle, ne pouvait faire ce que faisait l'armée française : des réquisitions sans payer !!

D'un point de vue ludique, elle est rattachée systématiquement au commandement en chef du secteur de combat, qui l'envoie en fonction des besoins. Comme c'est une arme qui ne subit pas d'évolution et qui se basait sur son modèle, la cavalerie prussienne de la Guerre de Sept Ans, la colonne de manoeuvre est l'anglaise par simplification, MAIS il ne faut PAS la jouer comme la cavalerie anglaise, c'est à dire par régiment complet, ce qui serait totalement a-historique !!

Par contre, on se doit d'éviter de mixer infanterie et cavalerie dépendant d'un même brigadier, car la cavalerie suédoise est généralement placée sur les ailes (son but est la protection des flancs et la reconnaissance pour le compte de l'infanterie). Bref, on a une armée du XVIIIe avec un nombre insuffisant de manoeuvres d'entraînement. C'est pour cela que le modèle théorique est le britannique.

Pour la représentation ludique, mis à part le régiment des gardes, Lifgarde Till Häst, qui est à 2 figurines, on organise les escadrons par 4 figurines. Les régiments sont à 4 escadrons sauf pour les hussards et les Lifgarde Till Häst qui sont à 6 escadrons.

Les manoeuvres ludiques sont celles pratiquées par toutes les armées sans interdiction ou autorisation particulière.



c) L'artillerie suédoise

C'est une arme à part dans l'armée car contrairement à sa voisine prussienne dont elle s'inspire, elle subit toutes les influences européennes à cause des voyages de ses officiers. Son inspecteur a été formé chez les Prussiens, mais il a servi en Autriche.

C'est une arme techniquement en avance par rapport aux autres, notamment dans la fabrication (grâce à la qualité des minerais et des bois suédois) et dans l'instruction (elle prendra systématiquement la supériorité sur les artilleurs ennemis qu'ils soient russes (1788-1790, 1808-1809) ou français et alliés (1813 principalement) même si la règle la considère moins bien.

Cela explique la notion de batterie « transportée » (tous les artilleurs sont soit à cheval soit sur fourgons) qui est généralisée en 1802. Cela se manifeste par un surcoût en budget de « 1 » donnant un bénéfice de 1 Unité de Distance (bref comme si le train était d'élite) par tour de jeu. Les batteries à cheval ont une vie plus erratique (entre une et deux)

Du point de vue ludique, en raison du fait que ses batteries soient historiquement à 7 pièces (6 canons et 1 obusiers), sauf la batterie de 12 (qui est « transportée ») à 8 pièces et les batteries à cheval à 6 pièces (4 canons et 2 obusiers), le choix entre 6 et 8 pièces est laissé. Cependant l'alternance entre batterie à 8 et 6 pièces « transportées » de 6 livres me semble un bon compromis.



2) La coopération interarmes

Je présenterai ici tant la coopération interarmes que l'organisation au-dessus du niveau régiment.

a) La coopération entre la cavalerie et l'infanterie

aa) Les concentrations d'infanterie

Au niveau brigade, c'est très simple, il n'y a pas de théorie mais des modèles (7 bataillons) même si les forces des brigades sont très variables (2 à 9 bataillons). Par contre, la base du système est la manoeuvre sur deux lignes. (voir image ci-dessous)

La deuxième ligne soutient la première, et donc peut très bien être envoyée sur une aile pour faire face à une menace. Ludiquement, on est donc assez libre, mais attention aux flancs !!

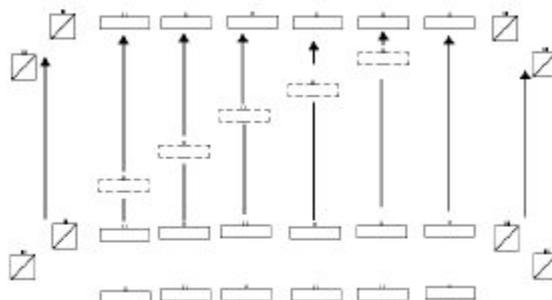
Dans le cas d'un repli organisé d'une brigade, la marche se fait en alternant les colonnes de bataillons.



Aux niveaux supérieurs (divisions et plus), comme il n'y a pas de modèle théorique mais que des retours d'expériences, c'est donc à chaque joueur de se débrouiller.

ab) La coopération

Comme nous l'avons dit, la cavalerie est une arme de soutien et de protection de l'infanterie, elle n'est donc pas initialement intégrée dans la structure de combat suédoise de première ligne. Ludiquement, on n'a donc pas de difficultés à intégrer de la cavalerie sur la force de jeu, mais en raison de son rôle, on ne DOIT pas mélanger les deux armes dans la brigade. La cavalerie doit être sur les flancs ou sur les arrières ! D'autre part, contrairement aux autres armées, la cavalerie suédoise n'était pas utilisée pour supporter les tirailleurs !



Ludiquement, la cavalerie peut être cependant utilisée pour exploiter, car pour les Suédois la défense peut aussi s'entendre comme « attaque »

b) Le rôle de l'artillerie

En raison de l'importance de l'appui feu, les batteries sont gérées par la division ou l'armée, mais les Suédois n'ont pas la vision des grandes batteries. Par contre, il n'hésitent pas à éclater des batteries pour soutenir une position.

Le maximum de concentration est de deux batteries. Les batteries transportées sont donc réparties dans les brigades lors des combats, en général une par brigade d'infanterie. Leur rapidité intrinsèque permet une facilité de mouvements non négligeable, qui peut compenser très facilement leur faiblesse numérique.

L'artillerie à cheval est une arme particulière en raison à la fois du chef de l'artillerie suédoise, le colonel puis général-major Von Cardell, et du rôle secondaire de la cavalerie, est une arme à disposition du chef (par exemple à Leipzig, elle va être utilisée parce-que son chef voulait faire tirer ses canons !). Donc ludiquement, son utilisation est très libre !



Simulation du combat de Lappo (14 juillet 1808 / 25 novembre 2004)

c) le commandement

On doit reconnaître au commandement suédois une très forte capacité d'adaptation aux circonstances et d'avoir pu montrer une forte capacité de résistance malgré des hauts commandements pas toujours très compétents surtout lorsque le roi Gustav IV était au pouvoir.

Le CCF 2 est donc généralisable, sauf exception. Son problème est l'attention très forte qui est portée aux pertes subies et aux lignes de communications. Il faut donc lorsque l'on joue avec un minimum d'attention historique, se préoccuper de ces deux aspects très importants pour le haut commandement suédois.

Ludiquement, il faut appliquer un multiplicateur allemand (soit 5) car même avant 1808, stratégiquement,

l'armée suédoise arrive à se déplacer rapidement sans subir des pertes significatives dues aux seuls mouvements stratégiques.

Enfin, quant'à l'agressivité des officiers, certes elle est notable uniquement face aux Russes, sans attention particulière face aux autres nations sauf face aux Danois et aux Norvégiens, où elle est très faible. Pour être clair, il faudrait appliquer un +1 contre les Russes, -1 contre les Danois et les Norvégiens, rien contre les autres au moral d'attaque des troupes.

Conclusion

L'armée suédoise est, comme vous avez pu le constater, une force difficile à manoeuvrer, surtout pour des joueurs novices. Tout joueur, je sais je l'ai fait, peut aussi tomber dans certaines facilités, parce-que gérer une telle armée de façon historique est très stressant, alors on fait certaines manoeuvres qui peuvent être « gonflées ». La seule vraie préoccupation des généraux historiques était celle de réduire les pertes, surtout avec l'arrivée au pouvoir du prince-héritier Carl Johann. Alors à vous de jouer !

Si cela vous tente d'aller plus loin dans la connaissance de cette armée, vous trouverez dans la rubrique articles du site trois éléments à télécharger qui expliquent le règlement suédois

