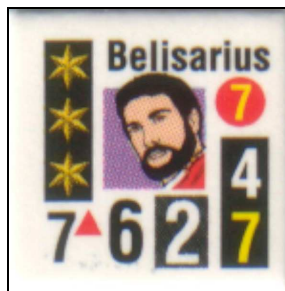


VIEILLE GARDE

Numero 32 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$

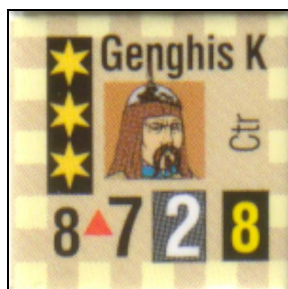


CATAPHRACT

THE RECONQUEST OF THE
ROMAN EMPIRE
VOL VIII

ATTLA

SCOURGE / OF ROME



Devil's Horsemen

*The Mongol War Machine in the
13th Century*
Vol X

THE GREAT BATTLES OF HISTORY (GMT)

EDITORIAL

Paris, le 15 Septembre 2005

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

L'étude de ce numéro porte sur sur plusieurs jeux d'une des séries phare du wargame contemporain : la *Great Battles of History* de GMT. *Cataphract*, *Attila* et *Devil's Horsemen* sont ainsi à l'honneur. Cette étude a été particulièrement longue à réaliser, plus de 6 mois de jeu intensif ont été nécessaires pour apprécier à leur juste valeur les 12 scénarios proposés. Je remercie particulièrement Philippe Germain, Germain Gaschet et les cyberboardeurs Denis Sauvage et Filip Spacek pour leur investissement temps dépensé en innombrables heures de jeu.

Les batailles pratiquées mettent particulièrement en avant le déséquilibre fondamental de la série où les chefs et les techniques présentés reproduisent impitoyablement l'Histoire : rien à dire c'est du Berg. Il faut souligner le rôle fondamental de Alan Ray, le développeur de la série qui est formidablement disponible pour répondre aux innombrables et parfois étranges questions posés par les joueurs sur Consimworld : qu'il en soit mille fois remercié !

Le monde de la belliludie française bouge, trois initiatives majeures sont à souligner.

D'abord le lancement, il y a quelques temps déjà, du fanzine **Frog of War**. Sous la houlette de Jean-Michel Constancias, ce fanzine rassemble les compétences de nombreux passionnés pour présenter, analyser et approfondir des jeux récents ou anciens. Le fanzine est disponible gratuitement sur le web sous forme d'un fichier pdf à télécharger, et éventuellement à imprimer. Assez lourd mais tout en couleur, il s'est divisé récemment en version news qui paraît régulièrement mais ne présente que les nouveautés et version FoW mag avec des articles de fond, aides de jeu et scénarios. Pour ceux qui n'ont pas encore visité, courez sur www.frogofwar.org.

La deuxième initiative majeure est le lancement d'une maison d'édition de wargames français : les **Éditions Pratzten**. Quatre courageux vétérans : Didier Rouy, Stanislas Thomas, Jean-Claude Besida et Christophe Gentil-Perret lancent une ligne de jeu en pré-commande sur un site web. Dès les 250 souscriptions atteintes, la production de vrais jeux sous boîte et avec pions cartonnés prédécoupés démarrera. Quatre jeux sont proposés en souscription immédiate.

Vive l'Empereur! Vitoria, le sixième opus de la série *Vive L'Empereur* de Didier Rouy.

Le Vol de l'Aigle permet de reproduire des campagnes napoléoniennes en multi-joueurs et double-aveugle avec arbitre.

Le combat de l'Aigle est un système de combats tactiques napoléoniens.

Le Grand Empire simule stratégiquement l'épopée napoléonienne.

Quatre projets sont proposés et mis au vote des joueurs intéressés : 1942 Operation Mars, Vive l'Empereur! Liepzig, de Cao Bang à Dien Bien Phu et Blitz across Europe.

Pour souscrire ou tout renseignement foncez sur www.pratzen.com

Enfin la dernière initiative qui se développe est l'organisation, grâce à www.strategikon.info de réunion de rencontres et journées de jeu dans divers endroits de France : Lyon, Cannes, Est et Paris. On disait que le web allait favoriser les rencontres virtuelles mais le corollaire est de promouvoir, in fine, les regroupements réels... tant mieux !

Après l'exploration des années 80, la Saga du Wargame continue les annexes présentant des jeux marquants des compagnies de la décennie. *Task Force Games* est ici à l'honneur avec Cerberus un wargame de SF typique de l'époque.

Le prochain numéro verra sans doute une étude sur *Borodino 41* de CoA et certainement les rubriques habituelles.

Luc, Khan de Lutèce

QUIZ

Le quiz précédent a été trouvé par **Thierry Gracia** qui gagne donc un numéro de gratuit de *Vieille Garde*. Bravo à lui car ce Quiz était particulièrement difficile. Les trois jeux étaient de Metagaming Concepts : *Rivets*, *Chitin I* et *Helltank*.

Ce nouveau quiz sera également un jour peut être diffusé sur Strategikon quand Antoine aura le temps. Une grosse surprise attend le premier à trouver...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 18 : Great Battles of History

Pages 19 et 20 : La saga du Wargame

Cataphract

Attila

Devil's Horsemen

Le triomphe de l'archer à cheval ?

FICHE TECHNIQUE

Editeur : GMT (CAT 1999 – ATT 2002 – DH 2004)

Concepteurs : Richard Berg et Mark Herman

Développeur : Alan Ray

Sujet : Les batailles des âges sombres entre 447 et 1260 Après JC

Echelle pions : une unité représente entre 500 et 700 hommes ou cavaliers ou un chef

Echelle carte : de 70 à 100 mètres par hexagone

Echelle temps : Un tour de jeu dure une vingtaine de minutes

Temps de jeu : suivant les scénarios de 30 mn à 12h

IL ETAIT UNE FOIS DANS L'OUEST

La série « *Great Battles of History* », une des séries phares de GMT, a débuté en 1992 avec la première édition des *Great Battles of Alexander* de Mark Herman. Aujourd'hui en 2005, avec la participation active de Richard Berg, la série comprend onze jeux et de nombreuses extensions. Les mécanismes de base des différents volumes sont assez semblables et constituent un socle commun sur lequel des règlements spécifiques à la période simulée se greffent, ainsi que – souvent – des règles spéciales à chaque bataille.

Deux jeux et une extension se déroulent entre le 5^e et le 13^e siècle, partant de la fin de la prépondérance de l'infanterie lourde pour parvenir à la primauté de la cavalerie ; d'abord lourde cataphractaire, puis légère équipée d'arc. ***Cataphract : The Reconquest of The Roman Empire***, volume 8, s'intéresse aux batailles de reconquête de l'Empire byzantin au 6^e siècle AD. Cinq batailles sont fournies avec Bélisaire et Narsès en *Guest Star*. Une bataille navale, jouable avec *War Galley* et un assaut Viking, jouable avec deux autres volumes, sont également fournis mais ne seront pas analysés. Pareillement, *Justinian*, un jeu stratégique sur la période, livré dans la même boîte, ne sera pas analysé. ***Attila : Scourge of Rome***, module d'extension pour *Cataphract*, ajoute deux batailles entre Huns et Romains au 5^e siècle AD avec Attila en *Guest Star*. Ce module se base sur les règles de *Cataphract* et rajoute quelques règles spécifiques simulant la cavalerie nomade. Enfin ***Devil's Horsemen: The Mongol War Machine in the 13th Century***, volume 10, propose quatre engagements de la cavalerie Mongole avec Genghis Khan en *Guest Star*. Ce volume reprend les règles des deux précédents en les clarifiant. Notons enfin que les onze batailles proposées dans ces trois jeux sont également jouables avec les règles « Simple GBOH ». Normalement les tactiques propres à chaque

engagement ne devraient pas être modifié entre les règles simples et les classiques.

Notons également que le Fanzine **Hannibal** a consacré de nombreux articles - historiques, critiques et scénarios - à *Cataphract*. Nous en parlerons au cours de l'étude.

Enfin, pas encore paru mais présent dans le P500 de GMT, *Mamluk* sera un module pour *Devil's Horsemen* avec les batailles de Mansourah, Croisés contre Mamelouks, et 2nd Homs, Mongols contre Mamelouks.

Comme la plupart des jeux de la série *GBOH*, nos trois jeux démontrent de façon évidente l'efficacité d'un type d'armement et/ou d'un chef performant. Ainsi, au-delà de la performance de Bélisaire, Attila et Genghis Khan, le cavalier cataphractaire apparaît comme l'arme absolue jusqu'à l'arrivée de l'archer léger à cheval et ses tactiques de guerre nomade. Donc globalement, le cavalier équipé de l'arc composite représente l'arme absolue, c'est ce que nous allons analyser à travers les règles et l'étude de chaque scénario.

HUIT CENT ANS D'HISTOIRE

Les composants

Les cartes

GMT est réputé, avec raison, pour la qualité de ses composants et nos trois jeux ne font pas exception à la règle. La seule plainte est de ne pas avoir inclus de carte pour *The Utus*, une des batailles du module *Attila*. Autrement chaque jeu présente sa propre carte historique allant de 70 à 100m l'hexagone avec principalement du terrain plat : ce qui est plutôt courant pour les combats de l'époque. Les cartes des cinq batailles de *Cataphract* sont de demi format, ainsi que deux des batailles de *Devil's Horsemen*. Inversement une de batailles de DH nécessite deux cartes pour son déroulement.

Les unités

Chaque bataille dispose de ses propres unités, mais qui peuvent resservir éventuellement d'une bataille à l'autre suivant les forces en présence. En plus des différents marqueurs de jeu, il faut distinguer les chefs et les unités de combat.

Les chefs représentent les commandants majeurs des formations en présence. Ils vont être activés à tour de rôle et permettront de faire agir les unités de combat. Ils pourront être activés jusqu'à trois fois de suite dont deux fois par *Momentum* et pourront éventuellement court-circuiter des activations ennemies ou amies par le *Trump*. Lorsque le chef aura fini sa ou ses activations, il sera retourné sur son verso « fini », jusqu'à la fin du tour. Il existe trois types de chef. **Le commandant en chef** qui peut donner automatiquement des ordres de ligne à ses troupes, qui aide ses subordonnés à portée à donner des ordres de ligne. Seul lui peut sortir tout seul d'une zone de contrôle (ZdC) ennemie. **Les chefs subordonnés** qui donnent des ordres de ligne suivant certaines contraintes. Enfin, **les chefs de contingents** qui ne peuvent commander que des troupes de leur contingent – indiqué par les règles du scénario – et n'ont pas droit au *Momentum*, ni au *Trump*.

En plus du nom et du portrait du chef, chaque pion présente jusqu'à 7 valeurs :

Initiative : indique le niveau du chef dans la séquence d'activation et le nombre d'ordres individuels qu'il pourra donner lors de son activation. Pour réussir un *Momentum* ou *Trump*, le joueur doit tirer ce niveau ou moins au dé.

Command Range : Portée de commandement en hexs, hors troupes ennemies, ZdC et terrains interdits, pour donner des ordres aux unités.

Elite Indicator : présent seulement pour les chefs d'exception comme Bélisaire, Attila, Aetius, Genghis Khan et Subudai.

Line Command : Nombre d'ordres de ligne que le chef peut donner par activation. Généralement 0 ou 1, seul Bélisaire, Aetius et cinq chefs mongols dont Genghis Khan peuvent donner deux ordres de ligne par activation.

Strategy : Valable seulement pour le commandant en chef, indique le chiffre à tirer ou moins pour qu'un subordonné à portée puisse donner un ordre de ligne. N'existe plus dans *Devil's Horsemen*, l'initiative est utilisée.

Personal Combat : Valeur de survie d'un chef lors des combats et tirs. N'existe plus dans *Devil's Horsemen*, l'initiative est utilisée.

Charisma : Bonus au dé de combat que le chef fournit quand il participe à un corps à corps en attaque ou défense, également utilisé pour les ralliements dans *Cataphract* et *Attila*.

Les unités de combat représentent les troupes qui vont lutter pour gagner la bataille. En plus de son nom et de son identifiant, chaque unité présente 5 valeurs :

Unit Type : représente la catégorie de l'unité et éventuellement la sous-catégorie pour les unités montées et à pied : CAT (cataphractaire), KN (chevalier), HC (cavalerie lourde), LN (lancier), LC (cavalerie légère), HI (infanterie lourde), MI (infanterie moyenne), LI (infanterie légère), BI (infanterie barbare). Ces catégories serviront pour les combats.

Unit Size : représente la taille de l'unité en centaine d'hommes. Elle sera comparée à celle de l'ennemi lors des combats pour fournir des bonus/malus. Elle n'est utilisée que dans *Cataphract*.

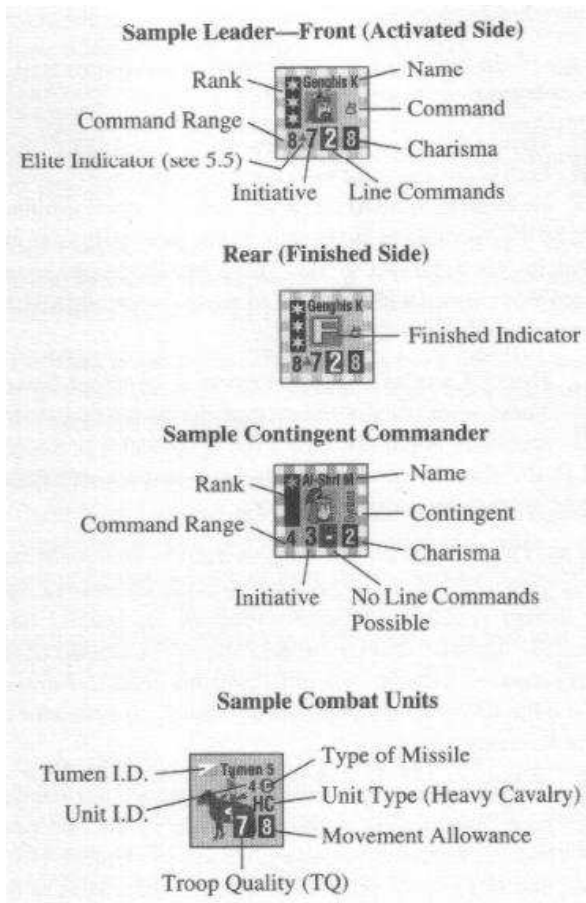
Missile Type : Uniquement pour les unités disposant d'armes de jet. Il en existe différents types : arc composite, arc simple, javalot – à pied et à cheval –, francisque et arbalète.

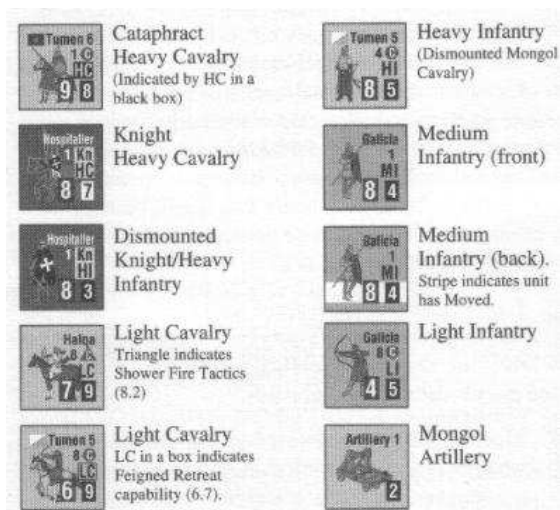
Troop Quality (TQ) : La valeur la plus importante pour l'unité, elle représente ses "points de vie". Certains mouvements, les tirs et les mêlées vont diminuer sa valeur initiale, arrivée à 0, l'unité déroute. Il est possible de regagner des points de cohésion durant la bataille par le truchement des chefs.

Movement Allowance : Potentiel de mouvement de l'unité en points de mouvement suivant les coûts du terrain.

Certains symboles présentent des caractéristiques spéciales comme un cadre autour du type d'unité indiquant la retraite feinte ou le type d'arme de jet dans un triangle qui précise les unités tirant des pluies de flèches.

Le verso de l'unité indique la plupart du temps que l'unité a déjà bougé, mais pour la majorité des cavaleries de *Devil's Horsemen*, il sert à présenter l'unité démontée.





Les différents camps

Les Byzantins apparaissent dans tous les scénarios de *Cataphract* et un des deux d'*Attila*. Ils disposent une armée puissante et efficace, bien commandée par des chefs performants – notamment Bélisaire et Narsès – et nombreux. La pièce maîtresse de l'armée est la Cavalerie Lourde Cataphractaire (HC CAT) – thrace, arménienne ou Bucelli d'élite – qui a la supériorité d'attaque sur beaucoup de types d'ennemi, un excellent TQ et dispose d'un arc composite. Les cavaliers peuvent mettre pied à terre pour se transformer en Infanterie Lourde (HI) qui a la supériorité défensive face à la plupart des cavaleries ennemies. Des auxiliaires d'Infanterie Légère (LI), utilisant des arcs composites, arcs courts ou javelots sont quelque fois présents, mais leur mauvais TQ en font des troupes peu utiles. De nombreux contingents alliés – *Foederati* – sont disponibles : les Herulis, avec leurs Lanciers (LN) et Cavaleries Légères (LC), équipés d'arcs composites et les Infanteries Moyennes (MI) sarrasines, Numérienne et Isauriennes.

Les Perses apparaissent dans deux scénarios. Ils disposent toujours d'une armée très nombreuse : Cavalerie Lourde (HC) – les fameux Immortels –, Lanciers (LN), Cavalerie Légère (LC), équipée d'arcs composites, Infanterie Moyenne (MI) et Légère (LI) équipée d'arcs courts. Le gros problème de cette armée est le peu de chefs présents, ce qui entraîne une forte inertie des troupes.

Les Vandales apparaissent dans deux scénarios, dont un du fanzine Hannibal. Ils disposent uniquement de troupes montées : Cavalerie Lourde (HC), Lanciers (LN) et Cavalerie Légère (LC) et sont commandés par Gelimer. Seules les LC tirent avec des arcs simples.

Les Goths apparaissent dans deux scénarios. Dans un, ils ont une bonne armée composée de Cavalerie Lourde (HC) et d'Infanterie Légère (LI), commandée par Totila. L'infanterie dispose d'arc simple. Dans l'autre, ils sont divisés en Wisigoth composée de HC, LC et MI équipée d'arcs courts, puis, dans le camp ennemi d'Ostrogoths dotés de HC, MI et LI.

Les Francs apparaissent également dans deux scénarios. Ils ne disposent que d'Infanterie Moyenne (MI), dont quelques *Berserks* avec un meilleur TQ. Toutes les troupes sont dotées d'une francisque qu'elles peuvent tirer une fois dans le jeu sur un ennemi adjacent. Leur formation de combat est le Coin (Wedge) avec les MI en triangle, la pointe face à l'ennemi, utilisable dans un des deux scénarios. Le tour de l'impact, le coin s'écrase rang après rang sur la ligne ennemie avec lancers de haches et Supériorité à l'attaquant (AS) : redoutable !

Les Huns apparaissent dans les deux scénarios du module *Attila*. Ils disposent d'une bonne armée principalement composée de cavalerie lourde (HC) et légère (LC), avec quelques infanteries moyennes (MI) équipées d'une épée longue. Cette épée leur donne la supériorité offensive (AS) contre une infanterie ennemie non protégée sur son flanc. Attila est un chef redoutable, mais de nombreux autres chefs sont également disponibles. Toutes les cavaleries disposent de l'arc composite et les LC utilisent les tactiques nomades de tirs et de feintes. C'est un terrible ennemi, possible à vaincre seulement en lui opposant ses propres tactiques.

Les Romains et leurs alliés barbares regroupent l'armée de Aetius qui apparaît dans un seul scénario d'*Attila*. L'armée dispose de HI et MI romains, de MI armoricains, burgondes, francs et saxons. Les MI romains et les Armoricains tirent à l'arc composite, les autres disposent d'épées longues qui peuvent donner un bonus. L'armée des Alains composée de HC et MI est également alliée mais peu fiable.

Les Mongols apparaissent dans les quatre scénarios de *Devil's Horsemen*. Ils sont globalement semblables aux Huns, mais sans les MI et disposent des mêmes tactiques. C'est une armée, uniquement composée de cavalerie, avec de nombreux et valeureux chefs et de nombreuses troupes. Leur armée est organisée en *Tumens*, unité de 10 000 hommes, découpée en unités de 1000 et 100 cavaliers, et commandé par un Noyan. Huit *Tumens* de qualité variable mais composées de HC CAT, HC et LC sont disponibles suivant les scénarios. Les LC pratiquent les tactiques de guerre nomade : harcèlement et retraite feinte, que nous expliquerons plus bas. Dans deux scénarios, ils disposent d'alliés russes ou syriens, également tous montés.

L'armée des Mongols est invincible, sauf opposée à une armée identique et mieux commandée...

Les Khwarezmiens n'apparaissent que dans un seul scénario. Ils représentent un royaume irano afghan qui s'est fait détruire par Genghis Khan. Ils n'apparaissent que dans une seule bataille. Leur armée n'est composée que de cavalerie mais qui peut démonter. C'est une bonne armée, bien commandée avec une garde royale cataphractaire, un large contingent de HC et quelques LC. A part les CAT, toute la cavalerie dispose de l'arc composite. Les unités ne pratiquent pas les tactiques de guerre nomade, par contre la plupart des archers

peuvent tirer des pluies de flèches extrêmement meurtrières.

Les Russes n'apparaissent que dans un seul scénario. Ils regroupent les nomades Polovtsiens, l'armée de Chernigov avec des unités de Kursk, l'armée combinée des Volhyniens et Galiciens et l'armée de Kiev, chacune avec leur structure de commandement et leur type de troupes. Les Polovtsiens ne disposent que de cavalerie CAT, HC et LC. Les autres armées disposent en plus de MI et LI. Malgré le marquage de certains pions, aucune unité ne pratique les tactiques nomades et seule une petite moitié des troupes dispose de l'arc composite. Les niveaux de TQ sont très variées entre la Garde d'élite et les levées de milices.

Les Européens de l'Est n'apparaissent également que dans un seul scénario. Ils regroupent les armées polonaises, silésiennes, bohémiennes et les chevaliers templier et teutoniques. Suivant les contingents, ils disposent de cavalerie Kn, HC et LC et d'infanterie MI et LI. Seuls quelques LC disposent d'arbalètes.

Les Mamelouks apparaissent dans une seule bataille qui est d'ailleurs une victoire sur les mongols. Ils ressemblent un peu aux Khwarezmiens avec une armée composée entièrement de cavalerie. Une garde royale de cataphractaires, une puissante HC et, par contre, beaucoup plus de LC et un LN bédouin. Tous les LC et une grande partie des HC utilisent l'arc composite. Il y a deux types de LC : ceux qui tirent des pluies de flèches et ceux qui pratiquent la guerre nomade.

La séquence de jeu et l'activation des chefs

La série *GBOH* ne suit pas une simple séquence de jeu IGO/UGO (comme dirait Berg), mais plutôt une activation alternée par chefs. Déroulons la séquence de jeu en expliquant l'action des chefs.

A – Phase d'activation des chefs

Un chef est sélectionné pour agir. Ce sera d'abord un chef disposant d'une initiative d'élite, si un tel chef est présent et s'il désire l'utiliser. Dans ce cas, il peut activer n'importe quel chef de son camp mais sans *Momentum*. Ensuite, les Mouvements Incontrôlés ont lieu (expliqués plus bas), puis les autres chefs en commençant par les initiatives les plus basses pour finir par les plus hautes. Si les deux camps disposent de chefs avec le même niveau d'initiative, les joueurs tirent au dé pour savoir qui commence. Ensuite, chaque camp alterne, même s'il n'y a pas égalité de chefs. Par exemple, si un camp présente 3 chefs d'initiative 4 et l'autre camp, un seul. Si le deuxième camp gagne le tirage, il active son chef, puis l'autre camp, les trois siens. Si le premier camp gagne, il en active un au choix, puis l'autre camp, le sien, puis le premier camp, les deux restants. Lorsque tous les chefs du même niveau d'initiative ont été activés, les joueurs passent au niveau supérieur et ainsi jusqu'au dernier chef. Il est possible pour un camp, lorsqu'il doit activer un chef, de le court-circuiter avec un chef d'initiative

supérieure. Il doit réussir un *Trump*. En cas de succès le chef supérieur est activé, puis on active celui qui s'est fait trompé avant de continuer la séquence normale, sachant que tous les chefs bypassés n'auront plus de *Momentum* pour le tour. En cas d'échec, le chef qui tentait le *Trump* est fini pour le tour et n'agira pas.

B – Phase d'ordres

Une fois un chef activé, s'il n'est pas en ZdC ennemie, il va donner des ordres, soit de ligne s'il en a la faculté, soit individuels.

Par **ordre de ligne**, il peut alors commander toutes les troupes du même type dans un rayon du double de son commandement, simple rayon pour les Huns. Chaque scénario indique les types commandables en même temps. De plus dans *Cataphract* et *Attila*, pour l'infanterie, il faut que les unités soient adjacentes et dans la même orientation, pour la cavalerie un hex d'écart est autorisé. Avec *Devil's Horsemen*, il n'y a plus de problème de proximité, il suffit d'être dans le rayon. Les unités commandées peuvent bouger, tirer et combattre au choc. Par contre, il n'est pas possible de les « soigner ». Le chef peut bouger s'il est empilé sur une unité et mais n'est pas obligé de rester avec elle tout le mouvement. A part pour *Cataphract*, l'ordre de ligne du premier tour de chaque scénario est gratuit, ce qui simule des ordres initiaux donnés avant la bataille. Par contre pour les autres tours de batailles, il faudra être à portée de son commandant en chef ou de son chef d'aile d'armée pour les grosses batailles, sinon un test sous l'initiative réussi – un 0 dans *Cataphract* – est nécessaire pour donner l'ordre de ligne ; en cas d'échec le chef est fini.

Au lieu d'un ordre de ligne, le chef peut donner des **ordres individuels** : il dispose d'un nombre d'ordres égal à son niveau d'initiative. Chaque ordre permet de commander une unité ou bouger un chef : n'importe quel subordonné pour le général en chef, lui-même pour tout autre chef. Le commandant en chef peut également remplacer un chef tué par un commandant générique plutôt moyen. Chaque unité activée peut bouger et/ou tirer, attaquer, récupérer deux points de cohésion ou tenter d'être ralliée. Dans *Devil's Horsemen*, certains chef peuvent aussi tenter un ralliement à l'étendard qui consomme toute son activation.

Une fois les mouvements et combats effectués, l'activation du chef est finie.

C – Phase de Momentum ou retour en A

Un chef activé – hors commandant de contingent – peut tenter deux activations supplémentaires à la suite, en réussissant chaque fois un jet de *Momentum*. Ce choix est laissé libre au joueur sachant qu'en cas de réussite, l'ennemi peut tenter de court-circuiter (*trump*) avec un chef de rang supérieur, comme vu précédemment. Si un chef ennemi réussit son *Trump*, le camp actif peut tenter de court-circuiter à son tour dans les mêmes conditions. En cas de succès le premier « trompeur » est fini sans avoir rien fait. Un *trump* réussi supprime les *momentums* possibles de tous les chefs dont l'initiative est inférieure ou égale au chef qui trompe.

En cas d'échec, du test de *Momentum*, le chef est fini. S'il a échoué sur un « 9 » il relance le dé : sur 0 ou 1 c'est la paralysie, plus aucun chef de son camp ne pourra agir du tour, sur un 9, c'est carrément la fin du tour. Il faut donc réfléchir sérieusement avant de tenter des *Momentum*, sauf si c'est le dernier chef du camp... Notons qu'il est également possible de tromper ses propres chefs pour faire agir un chef de rang supérieur avant le chef dont c'est le tour. Le problème est qu'il faut réussir le *trump* et que l'ennemi peut tromper à son tour. Avec tout l'aléatoire que cela comporte, c'est une option très rarement utilisée.

D – Phase de déroute et de rechargement

Les unités en déroute qui n'ont pas été ralliées durant le tour effectuent un mouvement de déroute vers leur point de déroute. Ensuite, sous certaines conditions, les unités d'armes de jet qui n'ont plus de munitions peuvent en récupérer. Puis les unités qui se sont déplacées, sont retournées sur leur verso si nécessaire. Enfin, chaque camp vérifie qu'il n'a pas atteint son niveau de déroute d'armée, ce qui finirait le jeu.

Ce mécanisme d'activation des chefs est évidemment le cœur du jeu et, même si l'ordre en est plus ou moins fixé, les joueurs devront quand même réfléchir soigneusement au chef à activer, en fonction des actions du camp ennemi, et en fonction du nombre et de la qualité des chefs présents dans les deux camps. De plus le choix de tenter un *momentum* et un *trump* est également souvent cornélien car, si leur succès peut faciliter la victoire, leur échec peut accélérer celle de l'ennemi... Il faudra naturellement évaluer le risque en fonction des chances de succès : les chefs d'initiative 4 ou plus ont au moins 50% de chance de réussir, mais aussi suivant les capacités ennemies : Bélisaire, Genghis Khan et tout chef d'initiative de 6 ou plus vont généralement tenter le court-circuit des chefs ennemis. Comme généralement, le camp qui a les meilleurs chefs en a au moins autant, voire plus que le plus camp ennemi, il aura moins de risques à prendre. Inversement c'est le camp le plus faible en chefs et/ou en initiative qui devra le plus souvent tenter la fortune. Il faudra naturellement tenter le *momentum* avec le dernier chef activé. Avec les chefs d'initiative 3, c'est rarement intéressant et le *trump* est rarement une option pour n'importe quel chef, sauf quand il permet de remporter la victoire.

D'un autre côté, un *momentum* réussi oblige l'adversaire à prendre également un risque car un *Trump* échoué finit le chef pour le tour. Avec un camp plus faible, il faudra dans tous les cas prendre des risques pour tenter de gagner. Donc perturber la confiance de l'ennemi en l'obligeant à également prendre des risques peut être doublement bénéfique : s'il tente et échoue, c'est gagné, s'il ne tente pas par peur d'échouer c'est encore gagné... et si le *momentum* entraîne la fin des activations amies, comme la victoire n'était pas du tout sûre, c'est un bon prétexte pour justifier une défaite...

La mécanique des unités

Orientation et ZdC : Chaque unité doit être orientée sur un côté d'hexagone et présente deux hexs de front, deux de flancs et deux d'arrière. Elle ne peut bouger et combattre en mêlée que dans son front et doit dépenser des points de mouvement pour se réorienter. Un point par côté d'hex est dépensé pour toutes les unités, à part la cavalerie dans *Devil's Horsemen*, qui ne dépense qu'un point quelque soit la réorientation. Une unité peut se réorienter d'un côté d'hex lorsqu'un ennemi arrive adjacent sauf si elle est déjà en ZdC. Cela est gratuit pour une cavalerie. Pour l'infanterie, il faut tirer un dé sous le TQ de l'unité, si le dé est supérieur au TQ, la différence est perdue en cohésion. Une unité d'arme de jet peut tirer dans son front et ses flancs. Enfin, les flancs et dos servent lors des combats pour calculer la valeur de mêlée et une éventuelle supériorité.

Les unités qui bougent en **colonne de marche** ont une orientation basée sur les côtés d'hexagone et n'ont qu'un hex de front. Cette formation n'intervient que très rarement dans les scénarios, nous n'en parlerons pas plus.

Les unités non dérottées exercent une ZdC dans leurs deux hexs de front. Une troupe s'arrête en y entrant et devra combattre si elle est de type CAT, HC, LN, HI et MI. Elle récupère un marqueur « *Must Shock* ». Pour les autres types d'unité, le joueur choisit : s'il désire attaquer il pose un marqueur « *Shock must check* ». L'unité pourra bouger lors de sa prochaine activation si elle quitte cette ZdC, et pourra entrer immédiatement dans la ZdC d'une autre unité. Comme il est impossible de dérouter en ZdC, il est important de bien organiser l'orientation des troupes attaquant lors des mêlées.

Un commandant en chef qui débute en ZdC peut en sortir pour le coût de deux actions, un autre chef ne peut pas en sortir tout seul, il faut également deux actions du commandant en chef pour le bouger. Ce blocage des chefs en ZdC est très important car il permet de neutraliser des chefs ennemis qui pourront seulement faire combattre les unités dans leur rayon de commandement sans autres ordres possibles. Certes ils donneront leur bonus de combat mais risqueront la mort... Une bonne tactique est de laisser les chefs derrière les lignes, ce qui serait historique pour la période. Dans *Cataphract* et *Attila*, les chefs peuvent systématiquement esquiver un ennemi s'approchant, qu'ils soient seuls ou empilés avec une troupe amie, sauf s'ils sont encerclés. Avec *Devil's Horsemen*, il faut être empilé ou approché par de l'infanterie pour se replier. Un chef seul, approché par de la cavalerie, doit réussir un test sous son initiative pour survivre. Il faudra donc impérativement laisser une escorte aux leaders durant toute la bataille.

L'empilement est limité à une unité de combat par hexagone et la plupart du temps les traversées de troupes amies occasionnent la perte d'un point de cohésion aux deux. Les principales exceptions étant les dérottés qui occasionnent une perte mais ne disparaissent pas, sauf dans *Devil's Horsemen* et, dans le même jeu, les cavaleries qui peuvent traverser leurs

amis pour un point de mouvement mais sans perte de cohésion.

Le repli en ordre (*Orderly Withdrawal*) est la faculté des troupes plus rapide de reculer devant un ennemi s'avancant dans les deux hexs alentours. L'unité peut reculer de la différence des potentiels de mouvement en gardant son orientation. Il est possible de reculer ainsi indéfiniment tant que l'unité n'est pas initialement en ZdC et n'y rentre pas. Par contre une unité approchée de flanc ou de dos perd automatiquement un point de cohésion, si en plus c'est une infanterie, elle en perd un autre. Une cavalerie équipée d'arme de jet peut tirer en se repliant.

Pour *Attila* et *Devil's Horsemen*, la majorité des cavaleries légères n'utilise plus ces règles mais celles de la *Feigned Retreat*.

Les tirs : Les unités disposant d'armes de jet peuvent tirer lorsqu'elles sont activées, soit au lieu de bouger, soit durant leur mouvement. Elles peuvent également effectuer des tirs défensifs, soit lorsque l'ennemi entre dans leur ZdC, soit quand il en sort. Ainsi tout ennemi sera criblé de flèches dès son entrée ou la fin du mouvement de la ligne, mais le concepteur l'a clairement précisé, chaque défenseur tire sur chaque attaquant dans sa ZdC, en choisissant en plus, si possible, la portée la plus efficace... *Laurent Garbe, dans son fanzine Hannibal, recommande de n'autoriser qu'un seul tir par défenseur, ce qui paraît à la fois plus vraisemblable et moins mortel.*

Enfin avec *Attila* et *Devil's Horsemen*, elles peuvent également répliquer à un tir ennemi (*reaction fire*) et tirer avec des tactiques spécifiques comme le *Harassment&Dispersal*, la *Feigned Retreat* et le *Shower Fire*, que nous détaillerons plus bas. Le concepteur conseille d'ailleurs d'autoriser les répliques de tir dans *Cataphract*, paru préalablement. La réplique a lieu après l'application des résultats du tir initial.

Chaque type d'arme présente une portée et une valeur à réaliser ou moins au dé, suivant la distance. Le terrain, le type de troupe et le mouvement sont les principaux modificateurs au dé. Suivant le type d'arme, un résultat de dé entraîne un manque de munition avec un marqueur « *Missile Low* » qui se transforme en « *Missile No* » lors du prochain tir. Les rechargements s'effectuent en fin de tour suivant certaines conditions. Les unités d'armes de jet qui n'ont plus de munitions, ne sont pas en ZdC et pas à portée d'une arme de jet ennemie peuvent enlever les marqueurs « *Missile No* » et « *Missile Low* ».

La meilleure arme, incontestablement, est l'arc composite. Suivant les jeux, il tire jusqu'à 5 hexs avec 80% de chance de toucher à 3 et 4 cases et a 20% de chance d'occasionner deux pertes d'un coup. Dans *Cataphract*, l'armée byzantine en est quasi-exclusivement équipée ce qui la rend extrêmement redoutable. Ensuite les Nomades l'utilisent ce qui les rend véritablement mortels car toutes les unités en sont équipées. Contrairement à d'autres jeux de la série, ici l'arme de jet n'est pas une tactique d'appoint mais représente souvent le meilleur moyen de gagner un

scénario en « attendrissant » l'ennemi et en liquidant les défaits en fuite.

Notons que la table de tir a changé entre les trois jeux et, notamment la puissance de l'arc composite a varié avec le temps. Une bonne référence est l'excellent article de Laurent Garbe paru dans *Hannibal* n°4. Notons également que *Devil's Horsemen* a refondu proprement les tables de tirs avec deux types de tirs, suivant la distance : *Arched Fire* (tire en cloche) pour les tirs à deux hexs ou plus et le *Direct Fire* (tir direct) pour tout tir adjacent, et un tableau de modificateurs suivant le type de cible. Enfin toujours dans le dernier jeu, certaines troupes utilisent le *Shower fire* – pluie de flèches – qui permet de toucher plus facilement au risque de manquer plus vite de flèches. La cavalerie bouge moins vite, tandis que l'infanterie reste immobile. Les tirs en cloche et pluies de flèches sont possibles sans ligne de vue.

Notons enfin que l'infanterie qui ne bouge pas peut tirer deux fois, le manque de munitions n'étant testé que la deuxième fois. Dans *Cataphract*, il ne fallait pas bouger du scénario, ce n'est plus le cas dans *Devil's Horsemen*. Un des intérêts principaux de descendre de cheval est donc deux tirer deux fois à la suite.

Table de la puissance de l'arc composite entre les jeux

Type/Portée	1	2	3	4	5
CAT Composite Bow	4*	5*	7*	7*	4*
ATT Foot Composite	8*	6*	6*	3	1
DH Foot Composite	9	8	5	3	1
ATT Mounted Comp.	6	4	4	1	
DH Mounted Comp.	9	7	4	2	

* = deux hits sur 0 ou 1

CAT = *Cataphract*

ATT = *Attila*

DH = *Devil's Horsemen*

Notons qu'un chef seul ou empilé sur une unité cible peut être atteint si le résultat est un « 0 ». Le joueur lance un autre dé, s'il est encore égal à 0, il en lance un troisième s'il est supérieur au « *Personal Combat* » du chef ou initiative dans *Devil's Horsemen*, le chef est tué, sinon blessé.

Les tactiques nomades

Les unités Huns et Mongoles disposent de deux tactiques, fameuses parmi ces cavaliers. D'abord la tactique de harcèlement – *Harassment and Dispersal* – qui permet de tirer sur un ennemi, puis se replier hors de portée. En terme de jeu, le pion n'est même pas bougé et la cible est tirée dessus à un hex : redoutable car, en plus des pertes, cela peut déclencher une réaction incontrôlable de la cible. Cette règle a été introduite dans *Cataphract* sous le nom de *Bow-Armed Cavalry*, elle n'était applicable que pour un scénario et a été avantageusement remplacée par le *H&D*. Le défenseur peut tirer en réaction, et surtout pour l'infanterie et la HC, doit tester la réaction agressive. Si l'unité rate un test sous son TQ, elle doit avancer vers l'ennemi d'un hex pour l'infanterie et de quatre hexs pour la HC, si l'ennemi est atteint il y a combat. En réaction la LC ayant effectué le *H&D* peut reculer de 2 cases.

Ensuite la Retraite Feinte – *Feigned Retreat* – qui permet à une LC approchée par l'ennemi, de se replier de 3 à 5 hexs, l'unité approchant teste pour voir si elle poursuit la LC, qui recule en entraînant l'assaillant. Le test varie suivant le type de cavalerie et le scénario. A la fin de la retraite, la LC teste son TQ, si elle réussit son test l'ennemi, s'arrête net, se fait tirer dessus et reste isolé en plein milieu des lignes ennemies. Si elle échoue son test, la feinte a échoué et la LC est immédiatement attaquée de dos.

Ces deux tactiques sont extrêmement efficaces pour grignoter une armée ennemie : infliger des points de TQ avant une mêlée, voire carrément dérouter des lignes entières ou attirer des HC derrière une ligne de LC pour les détruire avec les HC en arrière. Il est ainsi possible de tenir un secteur de bataille avec une ligne de LC sachant que l'ennemi a peu de chance de les accrocher. Dans certaines batailles, ces tactiques suffiront largement pour gagner, dans d'autres elles serviront à entamer, voire énerver l'ennemi pour le forcer à réagir et à tomber dans le piège...

Les armées barbares et les chevaliers

La férocité est une règle qui s'applique aux armées dites non disciplinées dans *Cataphract*, c'est-à-dire les Francs, les Goths et les Vandales. Toutes les unités bénéficient au début de chaque scénario d'un TQ augmenté de deux. Cet avantage s'arrête dès que le commandant en chef rate un test d'initiative, qu'il doit effectuer à chaque déroute d'une unité de son camp. Cet avantage durera rarement plus du premier tour. De plus à l'instant où il est perdu, toutes les unités ayant dépassé leur niveau de TQ de base, partent immédiatement en déroute.

C'est évidemment une bonne tactique pour l'adversaire de provoquer rapidement des déroutés pour faire disparaître la férocité aussi vite que possible.

L'avance incontrôlée est un mécanisme simulant la difficulté à gérer des troupes non disciplinées. Dès que des unités sans armes de jet se déplacent de plus de 2 hexs en direction d'un ennemi par un ordre de ligne, elle sont susceptible de partir en avance incontrôlée, c'est-à-dire qu'elles seront activées d'un bloc chaque début de tour (après une éventuelle initiative d'élite) et fonceront le plus directement possible sur l'ennemi le plus proche, jusqu'à l'atteindre et entrer en mêlée avec lui. Cette règle s'applique automatiquement pour toutes les troupes non disciplinées. Pour celles disciplinées, elle ne s'applique pas si le chef activé réussit un test sous son initiative, sinon les troupes foncent en avant...

Le concepteur précise que cette règle devrait s'appliquer également aux jeux précédents de la série.

D'après des posts sur *Consim*, dès qu'un chef redonne un ordre à une unité, elle sort de son avance incontrôlée. Enfin, il suffit de bouger les troupes par des ordres individuels pour éviter cette avance. Cependant cette avance incontrôlée peut être un avantage pour bouger rapidement toute l'armée avec peu de chefs.

L'impétuosité des chevaliers est une variante de l'avance incontrôlée valable pour les chevaliers et HC européens. Dès qu'une de ces unités est activée, individuellement ou en ligne, dans les six hexs d'un

ennemi et le voit, elle teste le niveau d'agressivité défini dans le scénario. En cas d'échec, toutes les unités activées foncent sur l'ennemi pour entrer en mêlée, si une unité amie est au milieu, elle est traversée au risque de perdre des points de TQ.

Les duels de champions n'ont lieu que dans deux scénarios de *Cataphract* et relèvent plus du folklore que d'un mécanisme important. Le duel a lieu avant le premier tour de la bataille entre deux champions possédant des caractéristiques de force et de santé. Les deux camps vont rouler des dés, ajouter leur force et comparer les valeurs. Le résultat indiquant les éventuels pertes de santé pour un des deux camps. Le duel continue jusqu'à ce que la santé d'un des champions atteigne zéro, le champion est alors mort. L'autre camp gagne un +1 au TQ de toutes ses troupes au premier tour et peut activer immédiatement un chef de son camp, même si ce chef ne peut pas théoriquement agir au premier tour par règle de scénario.

Les combats et leurs conséquences

Les mêlées ont lieu lorsque tous les mouvements sont finis. Toutes les unités qui ont un marqueur « *Shock* » doivent attaquer, ainsi que toutes les unités à portée du chef actif, suivant leur type. Les règles précisent bien que toutes les mêlées sont simultanées, c'est-à-dire que chaque étape doit être résolue pour chaque combat avant de passer à l'étape suivante.

Les unités avec un marqueur « *Shock* » doivent effectuer un test de pré-choc. C'est-à-dire tirer un dé sous leur niveau de TQ, sauf face à des déroutés. Un point de cohésion est perdu par différence entre le TQ et le dé. Autrement dit, il vaut mieux avoir de bonnes unités pour attaquer. Ce test peut éventuellement entraîner une déroute. Si le défenseur a fui, l'attaquant doit occuper l'hex comme pour une avance après combat, sauf s'il est dans la ZdC d'autres ennemis. Face à un dérouté, l'adversaire ne teste pas son TQ.

Une fois les tests de pré-choc effectué, les chefs engagés testent leur survie. Comme pour les tirs, sur un « 0 », ils sont blessés ou tués.

Ensuite, les mêlées sont résolues une par une. L'attaquant détermine d'abord s'il y a une supériorité du défenseur ou de l'attaquant, suivant la position relative des unités : une attaque de flanc ou de dos donne automatiquement la supériorité à l'attaquant – *Attack Superiority* (AS) – qui doublera les pertes du défenseur. La première perte de l'attaquant ira automatiquement à l'unité qui donne l'AS. S'il n'a pas de supériorité de position, les joueurs vérifient une éventuelle supériorité d'armement suivant les types d'unités présentes. Une matrice de « *Shock Superiority Chart* » permet de croiser l'attaquant avec le défenseur pour savoir s'il y a un AS ou un DS (*Defense Superiority*). Le DS triple les pertes de l'attaquant. S'il y a plus d'un assaillant, le joueur choisit, mais celui sélectionné subira la première perte.

Puis les joueurs calculent un éventuel différentiel de taille, sachant que l'on arrondit en faveur de l'attaquant s'il a bougé, sinon en faveur du défenseur. Chaque différentiel de taille décale d'une colonne : à droite

pour l'attaquant, à gauche pour le défenseur. Le terrain peut également donner des décalages de colonnes. A partir d'*Attila*, il n'y a plus de taille sur les pions, les décalages ont lieu en comptant le nombre de pions présent dans la mêlée.

Enfin, un dé est roulé, modifié éventuellement par le Charisme des chefs présents. Le résultat présente toujours une valeur pour chaque camp. Ce sont des points de cohésion à attribuer aux unités ayant participé à la mêlée. Le joueur commence par les unités ayant donné une quelconque supériorité, puis on distribue également les pertes entre participants. Les unités ayant autant ou plus de points de cohésion que leur niveau de TQ sont coiffées d'un marqueur de déroute et reculeront à la fin de l'ensemble des combats de deux hexs vers leur point de déroute : bord de carte, bannière... Si l'hex du défenseur est vide, un des attaquants doit occuper la case, en priorité celui qui aurait donné la supériorité, puis celui qui a le meilleur TQ. L'occupant peut se réorienter d'un côté d'hexagone. Attention, le mouvement de déroute et l'avance après combat sont inclus dans l'étape suivante de la résolution de la mêlée, c'est-à-dire que les joueurs résolvent toutes les mêlées, attribuent les pertes et posent les marqueurs de déroutés mais sans effectuer les mouvements, qui seront résolus lors de la phase suivante.

Dans le cas où l'ensemble des unités des deux camps déroute, seul le camp avec le plus grand différentiel de déroute, s'enfuit ; l'autre camp est remis à son niveau de déroute moins un. Enfin, les unités qui sont à un point de leur seuil de déroute testent leur effondrement – Collapse –, sur un dé inférieur à leur TQ, ils récupèrent un point, sinon ils déroutent.

Le premier point à noter pour les mêlées est qu'avec des adversaires équivalents, la table de combat donne des pertes à peu près semblables pour les deux camps. Une mêlée épuise les deux adversaires, à moins d'avoir vraiment une supériorité numérique ou qualitative. Autrement l'AS est fondamental pour faire craquer un ennemi avant de s'épuiser soit même. Le joueur devra donc bien regarder les types de troupes en présence et/ou systématiquement rechercher le flanc et l'arrière de l'ennemi. A défaut, en disposant d'une large supériorité numérique, il est possible de saturer une défense en acceptant des pertes en TQ équivalentes, sachant que la deuxième ligne est prête pour achever le travail. Cette supériorité numérique peut être locale en déplaçant rapidement des troupes d'un point à l'autre du champ de bataille. Dans cette logique une « synergie » de chef est fort utile, même si historiquement discutable. Elle consiste à rameuter la plupart des chefs disponibles sur un point pour créer la rupture en activant plusieurs fois les mêmes troupes ou des unités voisines pour tirer, attaquer puis les réparer. Si l'adversaire ne peut pas faire pareil par manque de chef ou réagir trop tardivement, il est perdu. Les Mongols ou les Byzantins avec leurs chefs de qualités et des troupes montées et dotées d'arcs sont redoutables pour cette tactique, heureusement tempérée par les règles de désorganisation de *Devil's Horsemen*. Dernier point à noter, la destruction d'une unité s'effectue toujours en deux temps : l'unité atteint son

seuil de TQ et part en déroute, puis elle sort de la carte ou subit encore une perte et disparaît – éventuellement elle peut être ralliée, mais dans ce cas, elle n'est pas détruite. Il est donc important, surtout dans *Devil's Horsemen* où les unités sortent peu de la carte et se rallient assez vite, de terminer les déroutés, plutôt que de viser un maximum de déroutés. Pour « finir » les déroutés, les archers sont excellents car ils peuvent le faire durant leur mouvement et à distance, sinon il vaut toujours mieux les « liquider » en mêlée que les voir revenir ou même attendre plusieurs tours qu'ils sortent de la carte, car les points de victoire ne sont comptés qu'à ce moment là. Un judicieux placement lors de la mêlée permet d'éliminer directement les déroutés car ils leur est impossible de franchir des ZdC, de passer sur des ennemis, et, spécialement pour *Devil's Horsemen*, sur des unités amies.

Présentée comme une règle expérimentale dans *Attila* et validée dans *Devil's Horsemen*, l'engagement consiste à poser un marqueur « Engaged » sur toutes les unités qui restent adjacentes à la suite d'une mêlée sans avance ou recul. Les unités engagées ne peuvent pas tirer, ni être la cible d'armes de jet. Enfin, nouveau avec *Devil's Horsemen*, la désorganisation de la cavalerie à l'issue d'une mêlée résolue. Chaque unité reçoit un marqueur « Disordered » qui disparaîtra en fin de tour. D'ici là, ce marqueur lui interdit d'entrer en mêlée, de faire de la retraite feinte et du H&D ; de plus, il donne un malus lors d'une défense de mêlée, d'un tir, d'un mouvement et d'un *Orderly Withdrawal*. L'auteur a précisé sur Consim qu'une unité obligée de combattre suite à une poursuite réussie de *Feigned Retreat* pouvait entrer en mêlée.

Cette notion de désorganisation est très importante car elle interdit à la cavalerie d'attaquer plus d'une fois par tour. Ainsi même si elle n'a plus de malus pour bouger, une mêlée la neutralisera efficacement.

Déroutés et ralliements

Durant son activation, un chef peut donner un ordre individuel pour rallier un dérouté qui n'est pas adjacent à un ennemi, ni a portée d'une arme de jet ennemie dans sa ligne de vue. Il peut bouger, rallier, bouger encore et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il atteigne son maximum de points de mouvement ; cependant chaque mouvement entre les ralliements lui coûte un ordre individuel.

La procédure est différente suivant les jeux. Pour *Cataphract* et *Attila*, l'unité doit être dans le rayon de commandement du chef et il doit tirer un dé inférieur ou égal à son Charisme. En cas de succès, l'unité est ralliée, peut se réorienter dans n'importe quelle direction et récupère la moitié de son TQ pour l'infanterie ou les deux tiers pour la cavalerie. En cas d'échec, l'unité est éliminée.

Pour *Devil's Horsemen*, le chef doit être empilé sur l'unité, ce qui la rallie automatiquement, ou adjacent, ce qui entraîne un test de charisme comme dans *Cataphract*. Les points de TQ sont récupérés comme dans *Cataphract*. Egalement possible dans *Devil's Horsemen*, le ralliement au drapeau qui permet de tenter de rallier toutes les unités autour d'un étendard de chef comme unique action du leader.

L'unité ralliée reçoit un marqueur « *Rallied* » qui sera enlevé en fin de tour, avant la troupe ne pourra rien faire.

Enfin, si une unité n'a pas été ralliée durant le tour, elle effectue un mouvement de déroute de tout son potentiel de mouvement vers son point de déroute qui est généralement un bord de carte pour *Cataphract* et *Attila* et une bannière pour *Devil's Horsemen* où chaque chef majeur dispose d'un étendard qu'il peut garder avec lui ou planter sur la carte. Cette bannière peut être capturée ou détruite par l'ennemi ce qui générera un tour de trouble, avant que le chef n'en sorte une autre.

La déroute à l'étendard apportée par *Devil's Horsemen* change considérablement les tactiques de jeu car les unités en déroute ne sortent plus de la carte et n'augmentent plus le niveau de déroute nécessaire pour gagner, il va falloir soit les tuer directement, comme indiqué plus haut, soit aller les chercher autour de leur étendard avant qu'un chef ne les rallie : ce qui n'est pas forcément facile car il est planté derrière les lignes ennemies. Avec les jeux précédents et la plus grande difficulté de ralliements, il était possible d'attaquer pour obtenir de nombreuses déroutés et attendre que les ralliements échouent ou que les unités sortent de la carte, surtout avec des unités rapides et des cartes petites. Avec *Devil's Horsemen*, il faudra tuer !

DES BATAILLES TRÈS VARIÉES

La victoire et le niveau de déroute d'armée

Tous les scénarios présentent les mêmes conditions de victoire : il faut détruire des unités ennemies jusqu'à atteindre ou dépasser le niveau de déroute de l'armée ennemie, exprimé en points de TQ et précisé dans chaque scénario. Deux batailles présentent une exception à cette règle. Dans *Dara*, si les Perses atteignent la porte de la ville, le niveau de TQ byzantin diminue de moitié et pour *Kalka*, le niveau de déroute russe est calculé par contingent. Ce calcul est fait en fin de tour et si les deux camps déroutent en même temps, celui qui a le plus dépassé son niveau de déroute a perdu. Le Mongol peut refuser la défaite en atteignant son seuil de déroute, il suit une procédure d'urgence consistant à liquider une partie de ses troupes et à démonter les survivants. Il lui faut alors vaincre, abandonner ou périr.

Ces conditions de victoire sont plutôt simples à comprendre et reflètent assez bien la logique de l'époque : celui qui quitte le champ de bataille a perdu. Le problème, en terme de jeu, est que ces batailles sont rarement équilibrées. Certes le camp qui a historiquement gagné est le plus fort en qualité de troupes, valeurs des chefs et souvent effectifs, mais il aura également un meilleur niveau de TQ... ce qui fait que le camp qui a historiquement gagné a de grandes chances de gagner encore. La réponse du concepteur est que c'est normal. Eventuellement les joueurs peuvent parier des points de TQ pour choisir leur camp, ce qui rééquilibre les parties mais ce n'est pas toujours satisfaisant. La meilleure solution est de jouer deux fois le scénario en inversant les camps, puis

comparer les niveaux de déroute du perdant. Dans *Devil's Horsemen* il est également possible de faire varier les Tumens disponibles dans les scénarios : certains Tumens étant meilleurs que d'autres, cela joue sur le TQ des unités et le niveau général de déroute du camp mongol.

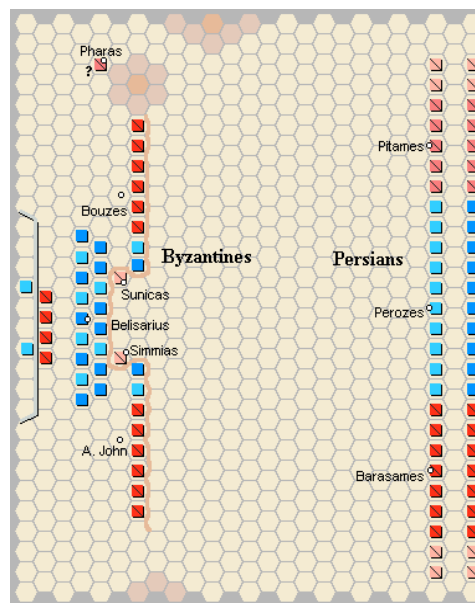
Un excellent site web <http://gboh.free.fr/> publié par Christophe Dugravot recense tous les scénarios parus pour *GBOH* avec le nombre de victoires et défaites par camp. Il est possible d'enregistrer ses propres parties. Le résultat est assez édifiant et montre clairement le déséquilibre de la majorité des scénarios...

Cataphract, The Reconquest of the Roman Empire

GBOH Volume VIII

Dara (530 AD)

	Byzantins	Perses
Taille armée / TQ	248/251	364/273
TQ déroute	102	109
Nombre de chefs	6	3
Somme initiatives chefs	25	14
% victoire gboh.free.fr	80	20



Ce scénario est plutôt équilibré avec de nombreuses troupes des deux côtés. Dara était un poste frontière fortifié entre la Perse et l'Empire byzantin. Bélisaire, jeune général, défend avec son armée en avant de la ville derrière une tranchée de protection. Les remparts de la ville bordent la carte sur un côté avec des archers sur les remparts et une porte de ville présente. Si la Perse s'en empare, le niveau de déroute byzantin est réduit de moitié.

Le numéro 4 du fanzine Hannibal consacre un large dossier à la bataille avec une traduction de passages de *la Guerre contre les Perses* de Procope et une analyse critique du scénario. L'ordre de bataille est passé au crible façon Hannibal avec des propositions de correction de l'OB et des règles spéciales.

Stratégie perse : Le Perse dispose de beaucoup de troupes mais de peu de chefs. Le premier challenge sera d'arriver à commander le maximum de monde... Face à un Byzantin disposant de bonnes troupes et d'une tranchée défensive, il faut saturer la défense. Il va falloir être méthodique et pousser toute la masse en avant. Les LC se placent devant en écran pour couvrir le déploiement, mais en restant hors de portée des arcs ennemis. Deux stratégies d'attaque sont possibles : soit attaquer massivement une aile avec toute la cavalerie, soit attaquer tout le centre d'un coup par une grande ligne de cavalerie. Dans tous les cas, l'infanterie fera de la figuration et la bataille sera vite gagnée ou perdue.

Attaque d'une aile : La ligne de LI s'avance pour occuper le centre. Enfin, l'ensemble des LN et HC se massent d'un côté pour attaquer massivement et percer la ligne de défense ennemie là où la tranchée ne s'étend pas. Le côté gauche semble le meilleur côté car il n'y a pas de colline – coûteuse en TQ – et la porte de la ville est plus proche. Le flanc droit des Perses doit être largement couvert par des HC et non des LN pour éviter l'AS des CAT.

Attaque au centre : La cavalerie s'installe en une vaste ligne commandable par un ordre de ligne, hors de portée des arcs et fonce au signal sur la défense ennemie. Le feu défensif va occasionner des pertes et la tranchée gêne mais la supériorité numérique peut faire la différence au corps à corps et faire craquer l'ensemble de la défense.

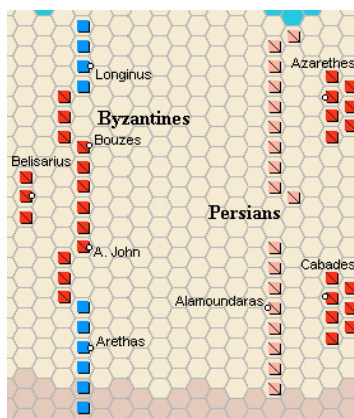
Une fois la défense entamée par les arcs des LC, puis percées par des hordes de LN et HC, il est envisageable d'atteindre la porte de Dara...

Stratégie byzantine : Bélisaire a bien installé la défense derrière une large tranchée qui, si elle ne coûte pas de TQ pour être franchie, coûte des points de mouvements. Surtout elle décale les combats d'une colonne en faveur du défenseur et élimine les dérotés qui la franchissent. La position défensive est très bonne et il ne servira à rien d'aller provoquer l'ennemi dans la plaine. Il faudra être patient et supporter l'attaque ennemie, avant de contre-attaquer pour gagner.

Les premiers mouvements vont servir à compléter la ligne de défense sur les ailes en envoyant quelques LI et MI de la seconde ligne. Ensuite il faudra réagir aux attaques perses en jouant sur les synergies de commandement et les réserves fournies par les *Buccelleri*. Si l'ennemi n'attaque que sur une aile, il peut être intéressant de viser son flanc avec les CAT du centre et de l'autre aile. Le combat va être rude, mais la qualité et la quantité des chefs, ajoutés à la puissance des CAT devraient suffire pour atteindre le seuil de déroute ennemie avant que la défense ne craque... mais ce sera serré !

Callinicum (531 AD)

	Byzantins	Perses
Taille armée/TQ	139/152	204/183
TQ déroute	60	80
Nombre de chefs	5	3
Somme initiatives chefs	22	16
% victoire gboh.free.fr	42.9	57.1



Ce scénario est assez équilibré pour les deux camps avec de nombreuses options possibles ; de plus il est assez court à jouer car il y a peu d'effectifs. Comme pour *Dara*, les Byzantins disposent d'un meilleur commandement, de meilleures troupes et de la puissance de l'arc composite, alors que les Perses présentent une armée une fois et demi supérieure. La différence est que la bataille se déroule en terrain clair, sans protection : donc le Byzantin ne peut pas rester en défensive et attendre le Perse. C'est une bataille d'attaques, de contre-attaques et de grands mouvements. La valeur des joueurs est décisive et une meilleure manœuvre de ses troupes est la clé du succès.

Stratégie perse : Le Perse devra faire agir rapidement et efficacement une large armée commandée par des chefs moyens ; ce qui n'est pas évident. Il dispose d'un immense atout avec ses LC sarrasins et perses qui tirent et courent plus vite que les CAT byzantins. Dès le début, il faut les mettre à 4 hexs des MI sans défense, en restant hors de portée des arcs ennemis. En cas d'avance ennemie, reculer par repli en ordre (OW). Les HC s'avancent pour les protéger puis attaquent les CAT par les flancs dégarnis. Avec une bonne coordination et un peu de chance, la victoire est assurée.

Stratégie byzantine : Le Byzantin devra utiliser au mieux sa supériorité en commandement, ce qui signifie risquer souvent des *momentums* et courts-circuits. Il faudra se débarrasser rapidement des LC archers, pour affronter en meilleure forme possible les HC. Les MI ne servent à rien à part donner des points à l'ennemi et les CAT devront faire tout le travail... Dans les deux camps, les arcs auront un rôle majeur mais c'est le duel de cavalerie lourde qui achèvera le travail.

Ad Decimum (533 AD)

Scénario de Laurent Garbe paru dans Hannibal n°3.

	Byzantins	Vandales
Taille armée/TQ (histo-hypo)	59/96-70/111	75/77-40/113
TQ déroute (histo/hypo)	34/39	24/34
Nombre de chefs	7/9	3/5
Somme initiatives chefs	29/37	12/18
% victoire gboh.free.fr		

Ce scénario reproduit la première victoire de Bélisaire sur les Vandales de Gelimer en Afrique du Nord. Cette bataille a lieu avant *Tricameron* et aurait très bien pu finir en victoire vandale. Une traduction de Procope accompagne le scénario et plante parfaitement le décor.

Deux versions de la bataille sont proposées, la première qui simule le combat de cavalerie en deux temps et la seconde, hypothétique, qui reprend le plan de bataille initial de Gélimer.

Ce sont deux petits scénarios avec peu de troupes mais pas très équilibrés.

Scénario historique

C'est un scénario intéressant pour comprendre l'histoire et voir que Gélimer a un peu plus de chance de gagner qu'à *Tricameron* l'année d'après.

Stratégie vandale : Il va falloir tout mettre en œuvre pour liquider les 4 CAT avant que les renforts du tour suivant puissent se déployer. Cela donnerait 28 points de déroute sur les 34 nécessaires. Il suffira alors de détruire encore une CAT pour gagner...

Stratégie byzantine : S'il est possible de sauver une ou deux CAT de l'avant-garde tant mieux, sinon il est encore possible de gagner avec les bons renforts et le grand nombre de chefs présents. Il faudra garder la ligne et utiliser les Cataphractaires en AS sur les LN de front : cinq ennemis éliminés et c'est gagné !

Scénario hypothétique

C'est un scénario amusant car des troupes sont présentes dans tous les sens sur une grande carte. Il est plutôt à l'avantage des Byzantins, mais comme les niveaux de déroute sont quasiment identiques, tout peut arriver...

Stratégie vandale : Avec une armée en trois parties, cela va être dur de coordonner une attaque. Les 2 MI et la LN sur le bord nord ouest sont perdus d'avance et vont donner 16 points à l'ennemi. Les 4 LC présents au nord est avec un seul chef de valeur 3 ne sont pas plus efficaces, seule la LC Hun ennemie peut éventuellement être attrapée. Le reste de l'armée, la ligne de LN et HC avec les deux chefs doit tenter de détruire l'ennemi en colonne comme prévu dans le plan, mais ce sera dur car l'ennemi va réagir. Il faudra essayer de menacer sur les trois côtés à la fois pour diviser l'ennemi et atteindre les 39 points de déroute, soit 6 unités à 7 de TQ.

Stratégie byzantine : L'armée commence en colonne de route en file indienne avec un malheureux Hun en flanc garde... et l'ennemi quasiment tout autour. Heureusement il y a pléthore de chefs, ce qui va permettre très vite de mettre toute l'armée en mode combat, puis contrer les trois menaces. Au nord, il est facile, avec 4 cavaleries, de détruire les trois ennemis. A gauche, les LC ennemies n'arriveront pas vite avec leur malheureux chef de valeur 3 et la LC Hun qui va se sacrifier. Ce qui laisse l'essentiel de l'armée pour détruire l'ennemi façon *scénario historique* : Cataphractaire en AS sur les LN de front. Sept ennemis éliminés et c'est gagné !

Pour équilibrer, il faudrait peut être enlever la moitié des chefs byzantins, c'est-à-dire en laisser un par contingent.

Tricameron (534 AD)

	Byzantins	Perses
Taille armée/TQ	93/100	95/97
TQ déroute	37	30
Nombre de chefs	5	3
Somme initiatives chefs	22	12
% victoire gboh.free.fr	100	0



Ce scénario reproduit la victoire de Bélisaire sur les Vandales de Gélimer en Afrique du Nord. C'est un minuscule scénario qui comprend très peu de troupes et seulement des unités de cavalerie. Il est donc très rapide à jouer et parfait pour s'initier à la série. Par contre, il est plutôt déséquilibré, car même si le Vandale a plus de troupes, le Byzantin a de meilleurs chefs et de meilleures troupes : cavalerie lourde

cataphracte archer de 7 de TQ. En l'état il est même totalement déséquilibré en faveur du Byzantin, comme l'indique Dave Townsend sur son site : « *Tricameron est plutôt directif : Bélisaire utilise son initiative d'élite pour charger avec ses cataphractes. Les LC vandales se retirent en tirant, puis chaque cataphracte engage deux ennemis ; les arcs composites, les tests de TQ pré-shock et l'Attack Superiority permettent de dérouter au moins 8 à 10 LN. Comme les chefs vandales sont plutôt ineptes au ralliement, les Byzantins obtiennent assez vite les 30 points nécessaires* ».

La première remarque est qu'il faut absolument appliquer l'errata qui met la déroute byzantine à 37 points au lieu de 70 ; en fait une erreur de calcul du concepteur. Ensuite, des joueurs sur *consimworld* ont proposé, avec l'approbation d'Alan Ray, le développeur, trois avantages à appliquer au Vandale : Enlever l'initiative d'élite de Bélisaire au tour 1. Donner automatiquement au tour 1, un ordre de ligne aux chefs vandales.

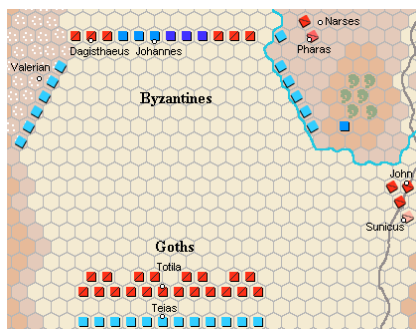
Laisser la férocité vandale pour l'ensemble du premier tour.

Stratégie vandale : Même avec l'obtention des avantages ci-dessus, le Vandale n'a pas la victoire assurée. Etant plus nombreux et avec quelques LC archers, sans doute la seule chance du Vandale est de lancer tout le monde au tour 1 sur la ligne byzantine, moins nombreuse. Comme toutes unités ennemies vont être bloquées en zone de contrôle, seules les trois en deuxième ligne pourront réagir. Si la perte de férocité n'arrive pas trop vite, les CAT attaquées par deux cavaleries vandales peuvent craquer, entraînant un enveloppement possible des autres. Il suffit de tuer six CAT pour gagner... ce sera dur mais possible...

Stratégie byzantine : Avec plus de chefs et de meilleures troupes, la victoire est souvent acquise en un ou deux tours. Comme dit plus haut, sans modification, l'initiative d'élite sera fatale. Même en laissant le Vandale commencer, avec les arcs composites et la réserve, l'assaut vandale est possible à contrer. Dans tous les cas, la rapidité du scénario permet de le rejouer plusieurs fois en changeant les camps.

Taginae (552 AD)

	Byzantins	Goths
Taille armée/TQ	172/193	200/152
TQ déroute	75	40
Nombre de chefs	7	2
Somme initiatives chefs	24	8
% victoire gboh.free.fr	100	0



Ce scénario représente la victoire de Narsès sur les Goths de Totila en Italie du nord. C'est un scénario assez rapide à

jouer mais totalement déséquilibré dans sa version historique et pas particulièrement amusant à jouer car sans doute plus long à placer qu'à jouer...

La version en placement libre est un peu plus intéressante : elle n'oblige pas les Goths à foncer tout droit au fond de la cuvette et les laisse libre d'organiser leur placement initial, cependant elle leur offre à peine plus de chance de succès car le seuil de déroute est aussi bas. Beaucoup plus intéressant est le dossier de Laurent Garbe dans Hannibal 2. Laurent propose une traduction complète des commentaires critiques de la bataille par Hans Delbrück et surtout une version remaniée du scénario.

Stratégie goth : Dans le scénario historique, le Goth ne joue que sa cavalerie HC qui fonce sur la ligne MI-HI-HC byzantine au fond de l'entonnoir, avec les archers LI sur les deux côtés, dans le style de la charge de la Brigade Légère à Balaclava... Tant que la férocité est présente, les HC font des pertes ennemies, sauf face aux HI ennemies qui sont DS. Au mieux les archers LI goths commencent à s'avancer trois par trois mais le faible niveau de déroute – 40 RP soit 8 HC – garanti une fin rapide.

Dans le scénario en placement libre, il est possible de grouper les HC du côté gauche pour tenter de détruire les trois CAT Bucceli et le LC Hun, avant de s'attaquer aux LI façon *Pac Man*. La LI peut être laissée dans un coin, dans tous les cas elle est trop lente et pas efficace avec ses arcs simples. Si le Byzantin est lent à réagir et les *momentums* efficace, il est possible de marquer des points et d'effrayer l'ennemi...

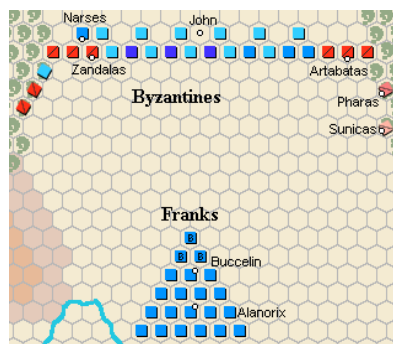
Stratégie byzantine : Le Byzantin n'a pas grand-chose à faire... juste attendre que l'ennemi s'engouffre dans

l'entonnoir, s'écrase sur la ligne de défense et perde sa férocité. Les unités déroutées sont abattues par les archers postés sur les côtés et éventuellement la cavalerie arrive pour boucler le travail si l'ennemi n'a pas encore perdu tout seul.

Le scénario en placement libre ne change rien à l'organisation du Byzantin, mais il faudra plus s'exciter pour gagner. D'abord laisser venir l'attaque gothe puis engager toutes les HC disponibles pour éliminer rapidement les 7 ou 8 HC ennemis nécessaires à la victoire. Avec sept chefs contre deux, dont Narsès, le meilleur du lot, la victoire est plutôt garantie...

Casilinum (554 AD)

	Byzantins	Francs
Taille armée/TQ	166/177	105/108
TQ déroute	70	45
Nombre de chefs	6	2
Somme initiatives chefs	23	8
% victoire gboh.free.fr	100	0



Ce scénario représente la victoire de Narsès face aux Francs de Buccelin en Italie près de Naples. C'est un petit scénario

avec peu de troupes mais plutôt déséquilibré et qui ressemble pas mal à une version wargame sur carte de *Space Invaders*... Le Franc avance avec sa formation en Coin, rafalés par les arcs composites des Byzantins. Une horde de berserkers et barbares lancent leurs francisques et essayent de percer une mince ligne de Romains avant d'être déroutés par des pluies de flèches et des attaques de flanc. Pas très efficace mais amusant et rapide...

Stratégie franque : Il faut bien comprendre comment fonctionne le Coin (Wedge) et en tirer parti. Certes, rien dans la règle n'oblige à rester en formation et foncer le plus vite possible sur la ligne ennemie, mais le Coin est redoutable et constitue la seule – même si mince – chance de gagner ; d'abord parce qu'il permet beaucoup d'attaques d'un coup, ensuite car il donne l'AS. Le problème est qu'après le choc initial, les survivants seront vite encerclés, il faudra donc tuer vite et bien. Le Coin s'avance au tour 1, puis commence le tour deux par une avance incontrôlée avec l'attaque générale du coin qui est plutôt impressionnante et il reste les deux chefs francs pour massacrer le maximum de déroutés et tenter d'atteindre les 75 RP. Après, le Byzantin joue et c'est la fin... surtout si la férocité disparaît vite.

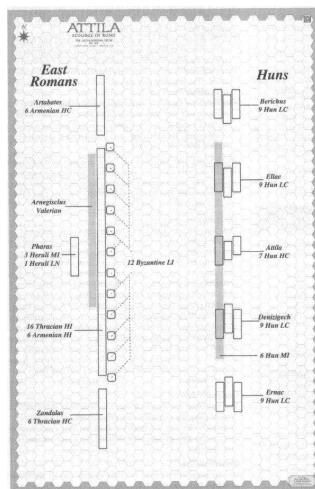
Stratégie byzantine : Certes le Coin est puissant et il fait mal, mais le niveau de déroute est élevé et sera rarement atteint même si le bord de carte est très proche. Les Francs qui attaquent seront certes victorieux sur le centre, mais ils vont subir de telles

pertes par le tir et le choc que souvent la perte de la férocité seule, déroute déjà quelques troupes, et la contre-attaque de flanc avec LI et HC garanti la destruction des neuf unités – 45 RP – suffisants pour gagner. Comme *Tricameron*, son principal intérêt est d'être rapide à jouer et de permettre de comparer les performances dans la soirée.

Attila, Scourge of Rome Cataphract Module

The Utus (447 AD)

	Byzantins	Huns
TQ déroute	100	120
Nombre de chefs	4	5
Somme initiatives chefs	16	23
% victoire gboh.free.fr	0	100



Ce scénario représente une facile victoire d'Attila face à une armée Byzantine en Thrace. Il est jouable en deux-trois heures mais totalement déséquilibré. Le byzantin n'a aucune chance de l'emporter car les Huns disposent d'une excellente cavalerie, de bons chefs et de tactiques de combat nomade particulièrement efficaces.

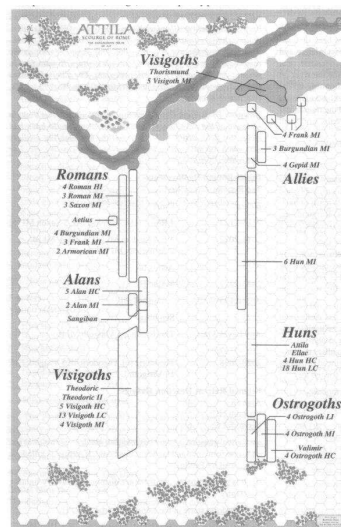
Stratégie Hunnique : Avec la supériorité numérique et des hordes de cavalerie feignant la retraite et harcelant l'ennemi, Attila a tout pour réussir. La destruction des deux ailes de cavaleries suffit quasiment pour la victoire. Il faut avancer une ligne de LC et jouer avec les H&D pour réduire le TQ des CAT, puis les attirer dans des retraites feintes pour les liquider, idéalement, avec les HC. Soit les deux ailes sont attaquées en même temps, soit une par une en groupant les chefs. Cela dépendra des réactions ennemies, mais dans tous les cas, la victoire est garantie...

Stratégie byzantine : Malgré une puissante ligne d'infanterie qui résiste bien aux flèches grâce à son mur de bouclier et ses deux ailes de cavalerie cataphractée – Cataphractaires qui peu de temps avant gagnaient toutes les batailles –, la défaite est assurée... Il n'y a aucun moyen de rattraper les hordes de cavalerie légères hunniques. Le mieux est d'avancer tout le monde pour tenter de bouleverser les plans ennemis et mourir bravement...

The Catalaunian Fields (451 AD)

	Romains	Huns
TQ déroute	120	100
Nombre de chefs	5	4

Somme initiatives chefs	20	18
% victoire gboh.free.fr	58,3	41,7



Ce scénario un engagement intéressant entre Attila et son armée hunnique renforcée de barbare Franks, Ostrogoths, Burgondes et Gepides face à l'armée romaine d'Aetius, renforcée de Franks, de Burgondes, d'Armoricains, de Visigoths et d'Alains. Cette

bataille marque la fin de l'avance invincible d'Attila à travers l'Europe. La bataille est plutôt équilibrée, même si Aetius aura plus de mal qu'historiquement pour l'emporter. En plus d'être assez équilibrée, elle est bouclable en trois heures et c'est certainement la plus intéressantes de toutes celles présentées.

Stratégie Hunnique : L'armée est placée sur une ligne avec les barbares à droite, les Huns au centre et les Ostrogoths à gauche. Un détachement de MI Visigoths, alliés des Romains, est placé sur une colline à gauche des barbares, totalement isolés de leurs lignes. Il va être facile de les anéantir en engageant les unités de l'aile droite. Il y a une quarantaine de points de TQ à récupérer : soit le 1/3 de ce qui est nécessaire pour gagner. Attention aux barbares qui bénéficient à la fois de la férocité, ce qui est un avantage, mais aussi ne récupèrent pas de TQ, ce qui est un énorme inconvénient. Pendant ce temps, l'aile gauche Ostrogothe – le point faible de l'armée – doit résister. Les Huns du centre devront aider à liquider les MI isolés et soutenir les Ostrogoths. Ensuite, il faudra détruire les 2/3 restants : si les Alains sont toujours là, il peut être valable de les attaquer avec la HC pour tenter de les dérouter, afin de les faire fuir. En effet, ce contingent est peu fiable. Dès qu'il est activé, il a une chance sur deux de ne rien faire et une sur dix, de désertir le champ de bataille ; idem pour chaque Alain qui déroute. Une fois, les Alains partis et les Visigoths contenus, il est possible de s'attaquer à la ligne d'infanterie romaine et barbare. Les Visigoths sont particulièrement pénibles et doivent être évités car leur LC dispose de la retraite feinte et n'est pas facile à frapper. Faut-il utiliser Attila pour liquider les Visigoths sur leur colline ou foncer sur les Alains ? La réponse dépendra des actions ennemies mais il semble que Ardaric soit capable, même s'il est moins rapide, de nettoyer la colline tout seul.

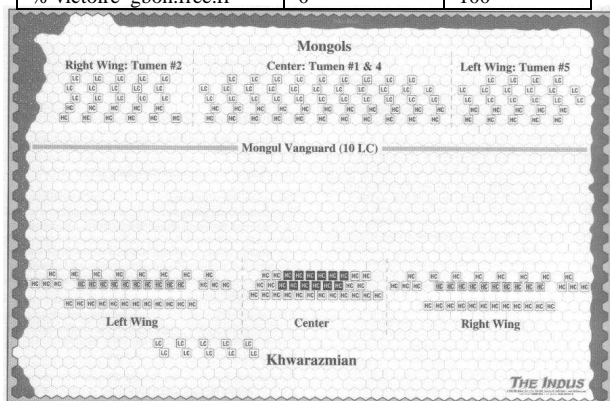
Stratégie byzantine : L'armée est également placée sur une ligne avec l'infanterie romaine et barbare à gauche, les Alains au centre et la puissante armée

Visigothe – MI, HC et LC – à droite. Les cinq MI Visigothes et leur chef isolés sur leur colline doivent être considérés comme perdus et inutiles. L’infanterie Romaine ne doit surtout pas bouger, son flanc gauche est couvert par une rivière infranchissable et elle est loin de l’ennemi. Comme nous l’avons déjà précisé, les Alains ne sont pas fiables, et il vaut mieux ne pas les activer du tout. Suite à une précision du concepteur, laisser le chef inactif en refusant l’activation n’entraîne pas de jet de retrait. Leur présence et la possibilité d’action, les rendent plus utiles que le risque de les perdre. De plus ils couvrent le flanc droit de l’infanterie. Enfin, les Visigoths sont, comme historiquement, les sauveurs du jour. Les deux chefs disponibles – apparemment Aetius ne peut pas commander de Visigoths – auront fort à faire pour pousser leurs troupes en avant, détruire l’ensemble des Ostrogoths et contenir les Huns en même temps. La destruction complète des Ostrogoths ramène une soixantaine de points, il faudra donc détruire des Huns pour arriver au total. Comme les deux armées disposent de la retraite feinte ce ne sera pas facile...

Devil’s Horsemen, The Mongol War Machine GBOH Volume X

The Indus (1221 AD)

	Khwarezm	Mongol
TQ déroute	250	300/375
Nombre de chefs	7	9
Somme initiatives chefs	35	47
% victoire gboh.free.fr	0	100



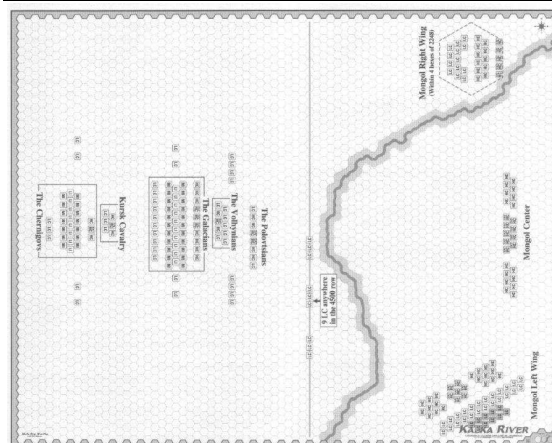
Ce scénario simule la bataille majeure de l’invasion du Khwarezm. Le combat final entre le fils du Shah et Genghis Khan sur les bords de l’Indus aux portes de l’Inde. C’est un énorme scénario avec beaucoup d’unités sur une carte standard et il est très long à jouer ; compter plus d’une dizaine d’heures. Par contre même si la victoire mongole est prévisible, il est intéressant à jouer pour les deux camps avec de nombreux combats et manoeuvres. Notamment l’arrivée possible d’un Tumen mongol sur les flancs de l’armée ennemie. Les deux armées sont divisées en trois ailes avec leur commandement propre qui peut donner des ordres de ligne à leur aile, seuls les commandants en chef pouvant donner des ordres individuels à toute unité de l’armée. C’est le seul scénario où Genghis Khan est présent.

Stratégie Khwarezmiennne : Face à la puissance mongole, le Khwarezmienn aura fort à faire. Certes, il dispose d’une puissante armée : plus de 90% de HC et d’arcs composites, les pluies de flèches et de bons chefs mais son niveau de déroute est largement plus faible et il ne pratique pas les techniques de combat nomade. Avec les nombreuses troupes présentes sur l’étroit front, il est possible d’établir une robuste ligne de défense, même sur les flancs d’où l’ennemi peut potentiellement surgir. Les pluies de flèches qui peuvent être tirées sur plusieurs rangs vont entamer la ligne mongole, mais ce sera seulement une attaque massive de la nombreuse HC qui fera du dégât. Les combats risquent de tourner à la guerre d’attrition et comme le niveau de déroute est largement plus faible, la défaite est au bout, mais ce sera une sacrée belle bagarre...

Stratégie Mongole : Le Mongol dispose de tous les atouts en sa faveur pour gagner : des troupes plus nombreuses, les renforts arrivant éventuellement sur les flancs de l’ennemi et les techniques de combats nomades, avec en plus un niveau de déroute largement plus élevé : surtout après l’arrivée des renforts. Cependant la bataille risque d’être sanglante. Un plan d’attaque peut être de lancer à l’assaut l’aile où va se produire la prise de flanc, si les renforts n’arrivent pas derrière les lignes amies, ce qui est aussi possible. Pendant ce temps, les deux autres ailes se positionnent sur un rang de LC à 4 hexs de l’ennemi et un rang de HC 3 hexs plus loin. Le reste se place en réserve quelques hexs encore en arrière. La LC attaque l’ennemi en *H&D* avec une chance que la HC fonce en avant, ce qui signifie sa mort... Il est possible d’entraîner ainsi 2-3 HC par aile par tour. Certes cela ne gagne pas la bataille mais provoque de l’attrition gratuite et force l’ennemi à réagir. Les combats s’intensifient, les pertes vont s’accumuler dans les deux camps de façon assez symétrique d’où une victoire mongole. Attention quand même à maintenir une ligne solide et garder des réserves. Après question à l’auteur, le Mongol n’est pas obligé de tirer le dé pour tester l’entrée de ses renforts, par contre s’il réussit le jet, les troupes doivent entrer durant le tour.

The Kalka (1223 AD)

	Russe	Mongol
TQ déroute	55+120+70+80	425
Nombre de chefs	7	8
Somme initiatives chefs	4+20+17+16	39
% victoire gboh.free.fr	0	100



Ce scénario simule une bataille entre une armée mongole et une coalition de princes russes tentant d'arrêter l'incursion ennemie sur les bords de la Kalka en Ukraine. Historiquement ce fut un massacre pour les Russes et le résultat du scénario est totalement en accord. C'est un énorme scénario qui s'étale sur deux cartes avec de très nombreuses unités disponibles. Il est évidemment plutôt long à jouer, il faut compter au moins huit heures, mais l'ampleur et les possibilités de manœuvres stimulent l'envie de jouer. Les Mongols sont organisés en trois ailes, plus une avant-garde, tandis que les Russes se succèdent en quatre contingents nationaux : les nomades Polovtsiens, l'armée de Chernigov avec des unités de Kursk, l'armée combinée des Volhyniens et Galiciens et l'armée de Kiev. Chaque aile ou contingent est commandé par un chef principal qui permet, à l'instar du scénario *Indus*, de donner des ordres de ligne à ses subordonnés. Comme chaque camp dispose de nombreuses formations et de beaucoup de chefs, les règles standard d'activation ne s'appliquent pas, mais un mécanisme d'activation par formation est proposé. Chaque formation dispose d'un niveau de commandement qui indique l'ordre d'activation et sert pour les *Trumps*. Quand une formation est activée, tous les chefs agissent au choix du joueur, successivement, puis le joueur peut tenter un *momentum* avec le niveau du chef de formation. Après demande au concepteur, l'initiative d'élite est possible et elle active tous les chefs du centre mongol et en cas de *momentum*, chaque chef peut réactiver les mêmes unités qu'il avait activé avec un ordre de ligne précédent. L'avantage de cette simplification du commandement est d'accélérer le jeu, l'inconvénient est que le camp ennemi voit beaucoup de troupes agir avant de pouvoir réagir. Enfin, la déroute russe est calculée par contingent : chacun a son seuil de déroute à partir duquel il quitte la carte et qui donne des points de retraite se cumulant pour la défaite totale.

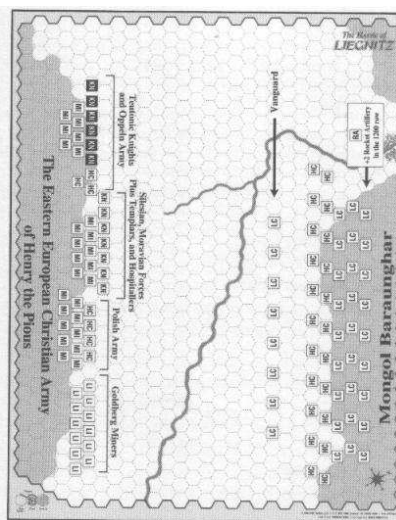
Stratégie Russe : Le Russe est déployé en colonne par contingents, les uns derrière les autres en formation de marche. La cavalerie des Polovtsiens est le contingent le plus faible et s'étale en avant-garde devant la rivière Kalka. Elle est suivie des contingents Galiciens et Volhyniens, puis de Chernigov : chacun avec une ligne de HC et CAT, puis des lignes de MI et LI et une ligne de LC. L'armée de Kiev entrera en renfort dès qu'un dé impair sera tiré au début d'un tour ou finalement au tour 5. L'ensemble est bien compact et centré sur une des deux cartes. Avec beaucoup d'infanterie et aucun flanc couvert, l'armée russe est déjà mal partie. Il n'est évidemment pas question de foncer en avant comme historiquement, la seule réaction possible est d'essayer de s'étaler en une vaste ligne couvrant l'ensemble de la carte : Les Galiciens et Volhyniens à gauche, les Polovtsiens au centre et Chernigov à droite par exemple. Comme l'aile droite mongole est la plus faible, la force cumulée des Galiciens et Volhyniens et des renforts de Kiev peut éventuellement causer quelques pertes au Mongol. Vu la puissance et le nombre des ennemis, il est impossible d'espérer la

victoire, même la meilleure manœuvre ne fera que retarder l'échéance. Sur *Consimworld*, une personne propose une victoire morale russe à 200 pertes de TQ mongole, ce qui est déjà très beau.

Stratégie Mongole : Le Mongol ne peut que gagner même sans plan précis... L'idée est quand même d'avancer globalement les trois ailes conjointement, puis de tuer du Russe jusqu'à la victoire... Les contingents russes disparaîtront les uns après les autres et en six tours de moyenne, la victoire est assurée. Malheureusement, le total déséquilibré n'est pas compensé par une option du scénario qui propose d'utiliser des *Tumens* mongols plus faibles. Heureusement, un Italien présente sur *grognard.com*, une version modifiée du scénario avec un ordre de bataille revu à la baisse pour le Mongol afin d'équilibrer le jeu. L'idée est que quitte à passer du temps à placer et jouer un long scénario, autant avoir un espoir de succès !

Liegnitz (1241 AD)

	Européen	Mongol
TQ déroute	110/135	160
Nombre de chefs	5 (6)	5
Somme initiatives chefs	22 (27)	25
% victoire gboh.free.fr	0	100



Ce scénario simule une bataille entre une avant-garde Mongole et l'armée Chrétienne d'Europe de l'Est de Henri le Pieu. L'armée est plutôt hétéroclites avec une première ligne de chevaliers

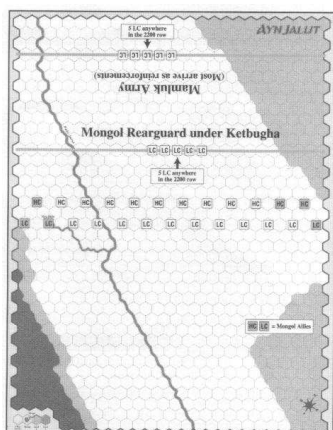
(HC Kn) Teutoniques et Hospitaliers, dont quelques arbalétriers à cheval, des HC polonais et silésiens, et une deuxième ligne de MI également polonais et silésiens et enfin une masse de LI – non archers – particulièrement faibles. Une règle optionnelle permet de rajouter trois malheureux archers. Et enfin, le roi Wenceslas peut arriver en renfort avec son armée bohémienne, suivant un jet de dé. Historiquement, ils n'ont pas participé à la bataille mais, auraient pu, et dans tout les cas cela permet de rééquilibrer un peu la bataille. Face à cette armée, les Mongols regroupent l'équivalent de deux *Tumens*, bien commandés et deux pièces d'artillerie totalement inutiles car immobiles derrière les lignes mongoles. La bataille est totalement déséquilibrée : heureusement elle est assez petite, sur une demi carte et rapide à jouer. De plus jouer des chevaliers particulièrement agressifs et puissants permet de supporter plus facilement la défaite.

Stratégie Est européenne : Face à la redoutable machine de guerre mongole, la puissance des chevaliers est le seul atout. Cependant comme ils sont incontrôlables et que l'ennemi va les attirer dans des pièges, il sera très difficile de garder une formation efficace. Dérouter ou désorganiser la première ligne mongole par la puissance des chevaliers est assez facile, mais il faut maintenir la pression pour éviter que les unités en déroute se rallient et surtout éliminer beaucoup d'ennemis pour assurer la victoire : plutôt douteux...

Stratégie Mongole : Le Mongol aura intérêt à prendre son temps pour bien déployer ses troupes et garder une ligne étanche, tout en harcelant l'ennemi avec ses archers et liquider les chevaliers qui se font piéger. Dans le même temps, le Mongol pourra attaquer le point faible ennemi : les mineurs LI, puis dans la foulée remonter la ligne des MI par le flanc. Joint au massacre de KN et HC se jetant dans la masse mongole, la victoire est garantie.

Ayn Jalut (1260 AD)

	Mamelouk	Mongol
TQ déroute	90	75
Nombre de chefs	3	4
Somme initiatives chefs	16	17
% victoire gboh.free.fr	100	0



Ce scénario présente la première défaite des Mongols. Le vainqueur est l'armée mamelouke qui dispose de troupes semblables aux Mongols avec des tactiques identiques et largement plus d'unités. La bataille est totalement

déséquilibrée, heureusement elle est assez petite, sur une demi carte et avec peu de troupes, donc elle se joue et se rejoue vite.

Stratégie Mamelouke : L'armée mamelouke est entièrement montée avec des HC CAT, des HC, un LN et des LC. Une partie des LC utilise la tactique des volées de flèches. Au début du jeu seul un rideau de LC est présent sur la carte. Heureusement le reste de l'armée arrive dès le premier tour. Une fois toute l'armée entrée, l'ennemi est largement dépassé par le nombre. Il est alors possible de déployer une ligne sur l'ensemble de la carte, puis de se focaliser à l'arc sur un point faible et le faire craquer. La masse de la cavalerie exploite le trou et détruit l'ennemi...

Stratégie Mongole : L'armée mongole n'est pas mauvaise, mais elle est largement moins nombreuse. Certes elle dispose d'un allié syrien mais qui est très

peu fiable et va rapidement quitter la carte après quelques pertes. En fait, les différentes stratégies testées : attaque immédiate de l'avant-garde mamelouke, mise à pied de l'ensemble de l'armée pour mieux résister, ligne mince avec réserve de HC n'ont rien donné. Il n'y a donc plus qu'à mourir bravement... et tester le refus mongol de la retraite...

Conclusion : Un succès certes mais avec ses limites

A la question du titre, oui, l'archer à cheval apparaît bien invincible, et en fait, il le restera jusqu'au développement de l'arme à feu.

Le système GBOH le met très bien en avant, voir trop bien, car il devient dur de jouer le camp opposé, surtout s'il ne dispose pas des mêmes armes... De plus le système montre d'autres faiblesses dont certaines ont été bien mises en avant par Markus Stumpner sur Internet (<http://patriot.net/~townsend/GBoH/gboh-critique.html>). Le mécanisme d'activation par chef avec *momentum* donne beaucoup de poids à de bons chefs face à de mauvais. Du genre, les troupes bougent, tirent, anéantissent l'ennemi et restaurent leurs points de TQ perdus, sans que l'ennemi ne puisse esquisser la moindre défense. De plus la possibilité de concentrer le commandement de plusieurs chefs sur les mêmes unités est également contestable. La règle simple – Simple GBOH – est plus réaliste avec l'attribution de contingents précis à chaque chef. Enfin, dans les actions des unités, le camp inactif est souvent même passif, certes il peuvent reculer, voire attirer l'ennemi dans un piège, mais il ne peut pas à l'opposé effectuer d'attaque de réaction, juste éventuellement, un changement d'orientation d'un côté d'hexagone. Ainsi en attaque, il est possible de contourner une ligne de défense qui n'est pas appuyée sur un obstacle infranchissable – bord de carte, fleuve... – puis l'encercler tranquillement pour l'attaquer de dos ou de flanc, sans réaction ennemie.

En somme, un excellent jeu mais avec ses limites.

Luc Olivier, Khan de Lutèce

BIBLIOGRAPHIE

Cataphract

- Vae Victis #31 Mars-Avril 2000 – pp 10-11
- Paper Wars #37 Sept-Oct 2000 – pp 16-17
- Hannibal #2 Mai 2001 – pp 29-36
- Hannibal #3 Nov 2001 – pp 34-37
- Hannibal #4 Sept 2002 – pp 31-43

Attila

- Vae Victis #51 Juil-Août 2003 – p 4

Devil's Horsemen

- Vae Victis #60 Jan-Fév 2005 – p 4
- Line of Departure #51 (Spring 2005) – pp 3-9

<http://patriot.net/~townsend/GBoH/gboh-cataphract.html>
<http://gboh.free.fr>

LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

Annexe 6 : Task Force Game

CERBERUS

Année : 1979

Concepteurs : Stephen V. Cole

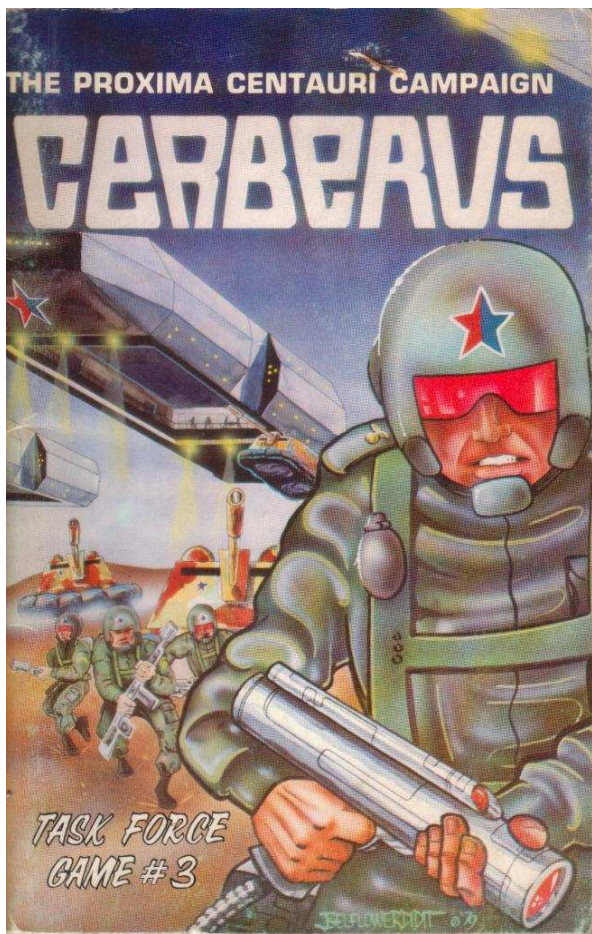
Développement : David W. Crump

Editeur : Task Force Games

Nombre de joueurs : 2

Thème : Attaque d'une planète entière par les forces terrestres opposées aux forces cétiennes.

Echelle : Un pion égal un bataillon, un tour dure une journée (21.45 heures terriennes) et un hex couvre 1000 km.



Scénarios

Un seul scénario est proposé, il couvre l'invasion de la planète Cerberus en 12 tours. Les forces mobiles de la Terre doivent débarquer et installer un tête de pont et de là, capturer le maximum de continents en s'opposant aux forces initiales et aux renforts de Tau Ceti. La victoire est calculée en fonction des pertes ennemies et d'objectifs géographiques tenus : continents entiers et points de ressource.

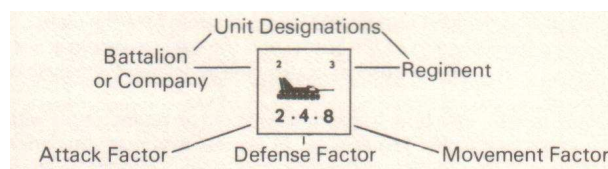
Temps de jeu : Environ 2 à 3 heures lorsque les mécanismes sont maîtrisés.

Matériel :

Cerberus est le troisième jeu d'une série de jeux de SF vendus sous ziplock avec un livret de règles de 26 pages, une planche de 108 pions prédécoupés et une petite carte.

La carte couvre l'ensemble de la planète Cerberus, la seule planète habitable de Proxima Centauri. Six continents de différentes tailles émergent d'un océan central. La carte est certes plate mais c'est une projection d'un globe, donc les côtés se rejoignent et chaque pôle est un hex unique, accessible de tout côté. En plus du terrain clair majoritaire, la carte présente quelques hexs de terrain difficile, de la banquise proche des pôles, huit hexs de ressource, très utiles pour assurer son ravitaillement, et pour une règle optionnelle, des points de départ de tornades, susceptibles de ravager la carte. Sur la carte sont également présentes : la table de supériorité spatiale, le compte-tour et différents tableaux de placement pour indiquer les unités présentes sur leur système d'origine ou avec la Flotte spatiale pour les deux camps et dans le système de Proxima Centauri pour le Cétien.

Les deux camps disposent d'unités de combat spécifiques qui bougent plus ou moins vite et combattent dans l'hex ou éventuellement à un hex de distance. Ils disposent également de bases et spatioports qui permettent de stocker du ravitaillement et faciliter les transports de troupes.



Présentation générale

Cerberus est un des rares jeux couvrant l'invasion complète d'une planète, tel *Invasion : Earth* de GDW ou *Invasion of the Air-Eaters* de Metagaming, c'est donc un jeu réellement stratégique... Le livret de règles commence par décrire en une page et demi, le background historique qui pose le jeu. Les terriens ont découvert un point d'hyperespace permettant de s'affranchir du déplacement spatial linéaire. Le premier point découvert conduit à Proxima Centauri. Malheureusement, le système est occupé par une race venue de Tau Ceti, qui, si elle n'est pas agressive, ne veut pas établir de contact avec les humains. Après réflexion, les Humains décident que leur avenir passe par Tau Ceti et préparent une expédition militaire pour s'emparer de Cerberus, la première planète habitable à proximité...

Le jeu proposé par TFG est un petit jeu, rapide à jouer et doté de mécanismes assez simples et classiques. Certes il est possible de poser des troupes n'importe où sur la carte si on dispose de la supériorité spatiale et les

unités bougent de plusieurs milliers de kilomètres par jour, mais la séquence reste mouvement-combat pour chaque camp avec zone de contrôle et rapport de force. Le tour commence par une phase de contrôle de l'espace pour déterminer la supériorité spatiale, suivant le niveau atteint préalablement et l'effort éventuel du tour. Suivant le niveau de supériorité, le camp pourra poser troupes et ravitaillement n'importe où sur la carte et soutenir les combats au sol. L'Humain continue avec son tour de jeu, suivi par le Cetien. Une phase globale de renforts et transports stratégiques entre boxes hors carte et la carte termine le tour. Chaque tour toutes les unités sur la carte doivent être ravitaillées par des points de ravitaillement venus de l'espace et notés, base par base, sur un papier. La logistique est donc assez lourde, ce qui est typique de la fin des années 70, exemple *Citadel* de GDW. Plus original est le traitement des forces spéciales qui disposent de trois missions spécifiques :

- Désorganisation de bases et spatioports ennemis, ce qui leur interdit de soutenir les combats alentours, interdit les transports et coupe la distribution de ravitaillement.
- Destruction de ravitaillement présent dans les bases et spatioports.
- Soutien de combat en donnant des décalages de colonnes.

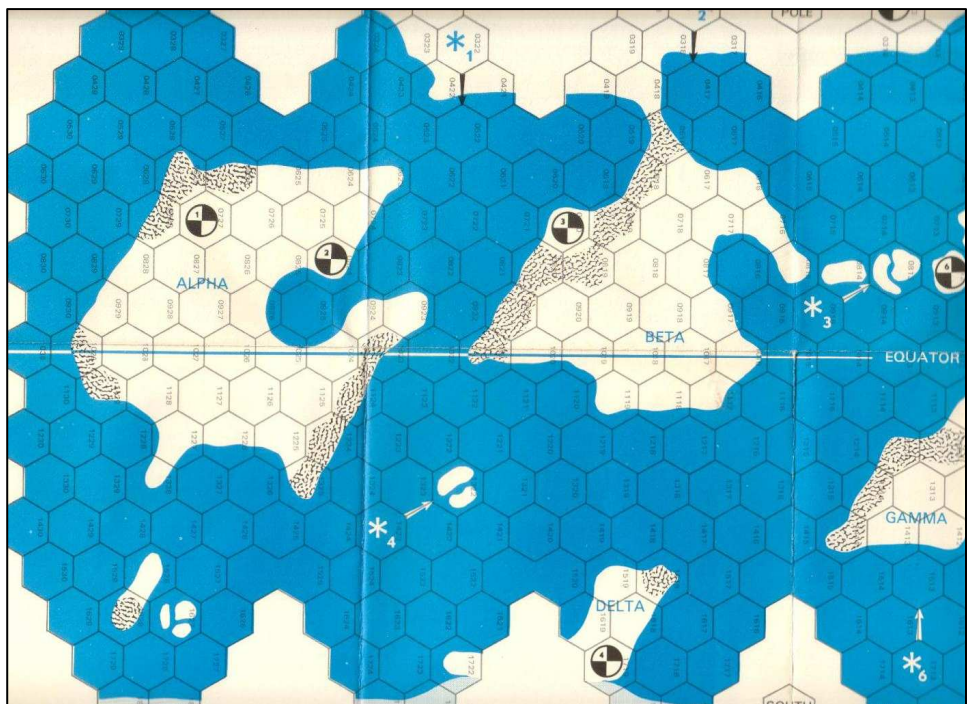
Ces missions s'effectuent durant une phase spécifique, leur résultat est tirée sur une table et les forces spéciales peuvent être neutralisées pour quelques tours, suivant le résultat. Ces mécanismes de forces spéciales ont très certainement inspirés *Gulf Strike* de VG.

Le déroulement

Malgré l'échelle et la dimension stratégique du jeu, *Cerberus* n'est pas très divertissant à jouer. Certes toute la planète est accessible et une large variété de troupes sont disponibles mais les options stratégiques sont plutôt limitées. D'abord les mouvements sont assez faibles : une unité ne fera pas le tour de la carte en un tour. C'est normal avec des tours d'une journée, des hexs de 1000 km et une gestion précise du ravitaillement, mais assez frustrant car une fois débarquée sur un continent une force risque d'y rester tout le jeu. Ensuite, les combats sont peu efficaces. Les unités ont généralement une force de défense

supérieure à celle d'attaque, les empilements sont plutôt faibles et les supports adjacents limités et surtout, la colonne maximale de la table de combat, 4-1, ne tue que deux unités avec beaucoup de chance. Donc il est impossible de détruire un spatioport bien défendu en un tour, et il a de grandes chances d'être renforcé le tour suivant. Les combats sont plutôt lents et attritionnels sans percées ou destructions massives. Malgré le thème de SF, il n'y a pas de bombardement massif de l'espace ou de bombes atomiques ou Nova capables de zapper un hex directement...

Comme les deux camps ont globalement les mêmes forces et le même nombre de troupes, avec des mouvements lents et des combats peu mortels, le jeu se traîne un peu et il est très dur de gagner. Comme de plus, les conditions de victoire s'équilibrent, le match nul est assez courant...



Conclusion : dur de conquérir une planète entière !

Cerberus présente un thème intéressant, voire fascinant : conquérir une planète. Cependant l'échelle choisie n'est pas optimale : on a l'impression que l'auteur a voulu traiter opérationnellement un jeu stratégique. Il aurait fallu des tours d'une semaine avec moins d'unités et des armements plus originaux, ce qui aurait permis plus de fluidité et de possibilités stratégiques.

Réf : *The Space Gamer* #33 (Novembre 1980)

A suivre...

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 1, Rue des Reculettes 75013 PARIS - Abonnement 15 € pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles - Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro** : Philippe Germain, Luc Olivier, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 60 exemplaires -. **Site Web** : [HTTP://www.histofig.com/academie](http://www.histofig.com/academie) **email** : panzer@free.fr

