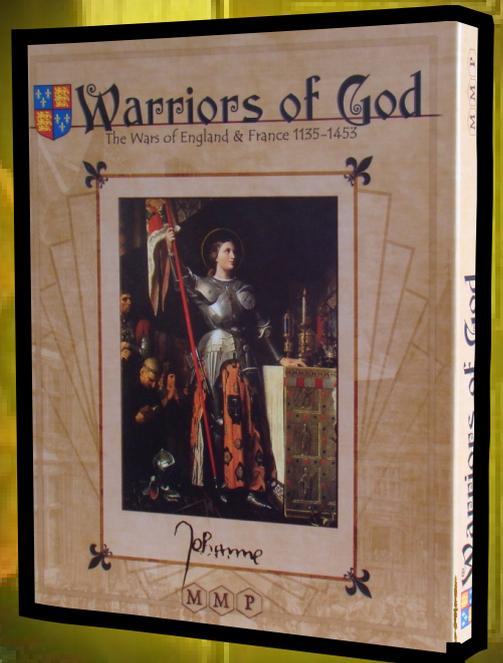


WARRIORS OF GOD

Warriors of God



Philibert

www.philibertnet.com

Le jeu dans tous ses états



Jeux de plateaux, jeux traditionnels, jeux de casino, jeux de rôle, jeux de cartes à collectionner, jeux de figurines, wargames, casse-têtes, puzzles, etc.

EDITTO



“Sur l’humilité, je ne crains personne !”

L’esprit de compétition est-il définitivement une valeur saine ? L’émulation proclamée à l’école, au travail, dans le sport et les jeux pousse à nous comparer sans cesse, nous mesurer, nous juger. Par définition, être le meilleur se fait au détriment des autres. Et, quand l’unité de valeur est la réussite sociale et l’argent, alors l’orgueil et son penchant qu’est la cupidité deviennent naturellement les moteurs de la société.

Dans nos vies quotidiennes, des milliers de signes d’orgueil pourraient être pris en exemples. Et, finalement, tous ces signes nous posent la même question, aussi puérile qu’absurde soit-elle : qui a la plus grosse ? C’est ainsi que les guerres éclatent, que les orgueilleux s’entraînent, main dans la main, à sauter du haut de la falaise. L’Homme est ainsi fait et l’on n’y peut rien changer. Excepté se pacifier soi-même, écouter, envisager, se rendre humble, s’oublier un peu, bordel. La vie n’est pas une affaire de masse mais bel et bien de conscience individuelle.

Avant d’être une grande chose, penser aux autres ne tient souvent à rien. Tenir la porte à la dame, faire risette, croiser seulement le regard, ne pas pisser à côté de la cuvette, perdre une minute. Faire passer les autres avant soi. Tout réapprendre, en sorte...

En attendant de transformer les paroles en actes, et si, malgré tout, tu cherches obstinément une réponse à la question précitée, n’hésite surtout pas à me contacter, chère lectrice.

Histoire

...très succinte...

UNE VIEILLE QUERELLE

La guerre dite de cent ans fut entrecoupée de trêves plus ou moins longues et dura en réalité 116 ans (1337-1453). Elle fut déclarée par le roi Edouard III d'Angleterre, faisant valoir sa légitimité à s'asseoir sur le trône de France, contre Philippe le Valois, dit Philippe VI.

Cette lutte de pouvoir aux imbrications dynastiques multiples, fut le révélateur d'un conflit larvé entre les deux royaumes, pour de nombreuses raisons : baisse des revenus fiscaux de la noblesse ; accroissement démographique ; crise agraire ; question non réglée du duché de Guyenne (l'Aquitaine), véritable protubérance anglaise sur le continent ; duchés français acquis à la cause anglaise par le biais des relations commerciales ou par diverses intrigues (Normandie,

Flandres) ; alliance entre Ecosse et France contre l'Angleterre, etc. Annexer de nouvelles terres devait ainsi régler les désordres sociaux, économiques et affermir l'orgueil des monarques en écrasant enfin leur ennemi séculaire.

LES ANGLAIS DEBARQUENT

Désireux de stopper les exportations du vin de Guyenne et du sel de Bretagne (le vin est à l'époque plus sain que l'eau et le sel est indispensable à la conservation des aliments), Philippe VI installe un embargo maritime sur l'Angleterre. Par voie de conséquence, le commerce de la laine entre l'Angleterre et les Flandres s'en voit perturbé, incitant les Flandres à se ranger du côté anglais. Le 24 Juin 1340, malgré sa supériorité numérique, la flotte française, envoyée pour rétablir un blocus naval au port de l'Ecluse, subit une sévère défaite face à l'armada anglaise.

Le rapport de force sur mers étant inversé, Edouard III envahit Brest en 1343. Il faut attendre le 26 août 1346 pour que les deux armées se rencontrent sur terre, lors de la bataille de Crécy. D'un côté, les combattants français, guidés par le code de la chevalerie, cherchent le contact, en vue de capturer et rançonner les chefs ennemis. De l'autre, les anglais, inférieurs en nombre et en valeur, misent sur l'efficacité de



leurs archers. Philippe VI ne parvenant pas à faire entendre ses ordres, les soldats français entament la bataille en plein désordre. Les terribles archers gallois déciment leurs destriers à distance, laissant aux fantassins le soin d'achever les chevaliers français plaqués à terre par leur lourde armure. Malgré de nombreuses tentatives de charge, l'armée française est anéantie. Libéré de toute opposition, Edouard III remonte alors vers le Nord et assiège Calais.

La peste oblige bientôt les deux camps à faire trêve, entre 1349 et 1355. Durant cette période, la désunion provoquée par la défaite engendre de nombreuses intrigues et de nouvelles allégeances, au sein des duchés de France. Le pouvoir royal est mis à mal par les pillages anglais, les raids des mercenaires, les troubles sociaux et les dévaluations de la monnaie.

En 1356, l'armée française reconstituée, guidée par Jean II le bon, fils de Philippe VI, pourchasse la troupe deux fois moins nombreuse du prince noir, Edouard de Woodstock, fils d'Edouard III.

Conseils de lecture

- "La Guerre de cent ans", Jean Favier, éditions Fayard.
- "La Guerre de Cent Ans : naissance de deux nations", Georges Minois, Broché.
- "Jeanne d'Arc et la guerre de cent ans", Madeleine Pernoud, Denoël.



Le 19 septembre 1356, à Poitiers, les deux maréchaux de l'avant garde française, pour divergences de vue tactiques, scindent leurs forces, chargeant l'ennemi chacun pour soi, sans concertation avec le roi. Dans la confusion, la bataille tourne à l'avantage du prince noir et Jean II est fait prisonnier.

Edouard III, désormais en position de force pour négocier, réclame les terres ayant appartenu aux anglais, soit la moitié du royaume de France. Bien qu'en position de faiblesse, le dauphin, Charles V, refuse de signer un tel accord. Furieux, Edouard III tente d'envahir Reims puis Paris, en vain. Il doit se replier, à court de vivre pour tenir un siège. Le traité finalement signé lui donne souveraineté sur un bon tiers du royaume. La Bretagne est alors aux mains d'un de ses alliés. Une rançon de trois millions d'écus doit être versée pour la libération de Jean II.

INTRIGUES ET RECONQUETE

Dans ce climat de défaite et de guerre civile, l'autorité royale est plus que jamais contestée. Charles V, dit le sage, comprend vite que soigner sa popularité renforcera sa souveraineté menacée. Il s'engage à maintenir la stabilité de la monnaie en créant "le franc", à diminuer les impôts et à protéger la population. En outre, les français accablés par l'impôt anglais développent un fort sentiment anglophobe, récupéré à son profit par Charles V.

“Et on lui pèlera le jonc,
Comme au bailli
du Limousiiiiin,
Qu'on a pendu un
beau matiiiiin,
Qu'on a penduuu
Avec ses triiiiieeeeees”

Bertrand du Guesclin est nommé à la tête de l'armée, ayant pour mission de rassembler sous la bannière royale les mercenaires ravageant les campagnes et d'aller porter assistance à l'allié du roi, Henri Trastamare, qui dispute le trône de Castille. Ceci faisant, Charles V étend aux pays voisins le conflit entre la France et l'Angleterre, obligeant les anglais à s'y mobiliser, par le jeu des alliances. Dans le même temps, il noue des relations avec le roi du Danemark, d'Ecosse, l'empereur du Saint empire germanique, le prétendant au trône du pays de Galles. Par mariages interposés, le soutien de cer-

tains duchés, tels que les Flandres, lui est assuré.

La guerre reprend officiellement en 1368. Tirant les leçons du passé, Charles V organise l'armée en bataillons de cent hommes aguerris, dirigés par des capitaines disciplinés. Le commandement en est donné à des chefs expérimentés tels que Bertrand du Guesclin ou Olivier de Mauny. Plutôt que de se lancer dans une bataille rangée, une guerre de harcèlement débute, entre embuscades et sièges.

Le 22 Juin 1372, la flotte alliée castillane attaque les navires anglais en rade de la Rochelle. Exploitant les erreurs de manoeuvre ennemies, Ambroise Boccanegra, commandant castillan, parvient par feinte à faire s'échouer les navires anglais à marée basse. Quand la marée monte à nouveau, ses galères, au plus faible tirant d'eau, se mettent en mouvement en premier et déciment l'ennemi, immobilisé. Sans maîtrise des mers, le soutien logistique des armées à terre devient impossible. Les places fortes anglaises cèdent une à une. En 1375, les terres concédées aux anglais au début de la guerre sont reprises, à l'exception de quelques villes. La Bretagne reste également insoumise.



L'HISTOIRE SE REPETE

Charles V meurt en 1380. Son fils, Charles VI, trop jeune pour gouverner, réunit un conseil de régence, composé de ses oncles. Ceux-ci s'accaparent le pouvoir pour leur visée personnelle. Dans le même temps, l'Angleterre est secouée par des troubles internes. Après un long conflit, un nouveau roi s'impose : Henri IV de Lancastre. En France, Charles VI sombre peu à peu dans la démence, laissant deux clans, Armagnacs et Bourguignons, convoiter le trône.

En 1415, profitant de la désunion française, Henri V, fils d'Henri IV, envahit le Nord de la France, près du Havre, en vue d'y installer des colons anglais. La dysenterie tirailant les soldats de son armée, il est contraint de rentrer en Angleterre. Armagnacs et Bourguignons décident alors de s'unir et rattrappent l'ennemi en Picardie. Le 25 Octobre 1415, à Azincourt, aucun des deux partis ne souhaitant laisser à l'autre le commandement de leurs armées réunies, la désorganisation prévaut encore : Henri V taille en pièce la chevalerie française.

En 1420, Charles VI, définitivement fou, signe un traité par lequel il est deshérité. Henri V épouse alors la fille de Charles VI et devient régent de France en 1421.

La discorde enfle. Armagnacs et Bourguignons se livrent une véritable guerre civile, laissant les an-

glais conquérir librement la Normandie entière. En 1429, la ville d'Orléans est à son tour assiégée.



JEANNE D'ARC

En 1428, Jeanne d'arc s'est enrôlée dans les troupes du dauphin, futur Charles VII. On dit qu'elle a pour mission divine de libérer le royaume. Face à sa notoriété naissante et la ferveur populaire qu'elle suscite, Charles VII lui alloue 4000 hommes pour délivrer Orléans, comme elle le veut. Son enthousiasme et sa foi remplissent les soldats français d'une exaltation nouvelle.

Le 29 Avril 1429, le siège de la ville étant partiel, Jeanne porte secours aux forces assiégées orléanaises, menées par Jean de Dunois. Guidée par les voix qu'elle entend, elle entreprend des manoeuvres tactiques formidablement exécutées.

Le 4 Mai, une bastille anglaise, édifiée pour le siège, est prise. Puis une deuxième et une troisième, au cours des jours suivants. Le 8 Mai, les anglais battent en retraite.

Portée par cette victoire miraculeuse, l'armée française gonfle de nombreuses recrues. Jeanne marche désormais vers Reims, tel que les voix le lui demandent. L'armée traverse le territoire bourguignon. Plusieurs batailles y sont livrées. Le 18 Juin 1429, lors de la bataille de Patay, la cavalerie française charge les redoutables archers anglais par les flancs, que ces derniers n'ont pas le temps de protéger. Cette fois, l'armée anglaise est décimée. Les portes de Reims sont ouvertes. Charles VII y est sacré roi.

Les capitaines français multiplient les coups de force contre les bastions anglais. La population se soulève en maints endroits, écrasée par la pression fiscale anglaise. En 1444, une trêve est signée. Charles VII en profite pour réorganiser l'armée puis reprend la guerre, en 1449. Nouvelle arme de guerre, l'artillerie de campagne française a raison des archers adverses. La cavalerie est également mieux protégée contre les tirs ennemis.

Le royaume de France est bientôt libéré de l'occupation anglaise. La Guyenne, toujours pro-anglaise, est reprise à force de massacres, d'emprisonnements des seigneurs locaux et de perte de privilèges. Les combats cessent en 1453, bien que l'armistice ne soit signée qu'en 1475.



CONCOURS !



En exclusivité mondiale, toute l'équipe de White flag, en ma personne réunie, est fière de vous proposer le concours dont vous avez toujours rêvé sans jamais vraiment vous l'avouer. Aujourd'hui, grâce à notre détermination, notre audace et notre plus grand sérieux, le rêve devient enfin réalité. Oui, fidèle lecteur, il est temps pour toi de participer au premier concours d'un genre qui fera date. Pour cela, il te suffit d'envoyer un petit mot à l'adresse olivier.jahchan@whiteflag.fr, en exprimant ton brûlant désir de faire partie de l'aventure. Le bienheureux vainqueur du tirage au sort gagnera le droit d'offrir le présent de son choix au

plus fameux rédacteur en chef et maître des slips, à l'ouest de la Garonne. Date limite de participation : 15 Février 2010, minuit. Une participation par foyer autorisée. Bisous.

ET RESULTATS !

Cyril Barnier (79 - France) est l'heureux vainqueur du concours organisé dans White flag n°3. Bravo à lui : il gagne une boîte du jeu Le cadran de kaplan! Les deuxième et troisième tirés au sort sont : Olivier Doyen (Bruxelles - Belgique) et Damien Amouyel (59 - France). Ils gagnent, respectivement, 2 PVF et 1PVF. Bravo aussi à eux. Vous ne savez pas ce que sont les PVF ?! Rendez-vous donc sur www.whiteflag.fr pour en savoir plus ! Et, pour ceux qui n'auraient pas trouvé "le mot de White flag", vous trouvez la solution du concours en cliquant [ICI](#).



Chronique

DU SANG ET DE LA BOUE

A première vue, le matériel de jeu dans son ensemble dégage une forte ambiance d'époque, parvenant à nous plonger au cœur du moyen âge des rois et des reines, des seigneurs et des chevaliers.

La carte de jeu, par sa couleur pastel, ses illustrations et inscriptions en transparence, fait l'effet d'un vieux parchemin, renforçant l'immersion dans le contexte historique. De même, les pions, répartis entre troupes à pied et personnages historiques, deviennent vite attachants. Il ne faudra pas longtemps pour s'identifier à eux en s'écriant "Mort aux Anglois !", sous le casque de Jeanne la pucelle ou "Viens tâter ma flèche", derrière l'arc de Robin des bois !

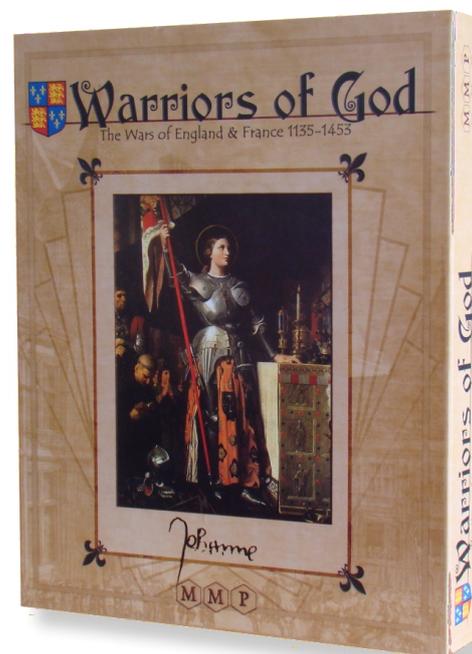
PLUS DE PEUR QUE DE MAL

Le livre des règles est composé d'une quinzaine de pages. Les paragraphes y sont aérés, accompagnés de clairs exemples illustrés, de remarques utiles et de fréquents rappels. Quelques touches d'humour discrètes parsèment même le texte. L'anglais utilisé, plutôt technique et non littéraire, pose peu de difficultés de compréhension, pour autant d'avoir un minimum de bases.

Sur le fond, le tour de jeu étant divisé en onze phases et l'explication des combats prenant plusieurs pages, la lecture des règles peut faire craindre un rythme du jeu heurté et une gestion des batailles assez lourde. En réalité, une fois assimilées, les règles seront vite mises de côté. Seuls quelques coups d'œil sur l'ordre des phases de jeu resteront nécessaires.

I TOUR II PHASES

La première phase de jeu définit le joueur prenant l'initiative. Chaque joueur lance un dé. Le plus grand résultat désigne le premier joueur, tandis que le second indique le nombre de coups jouables pendant le tour en cours. Deux coups supplémentaires pour le joueur remportant l'initiative. Un seul coup pour son adversaire.



Durant la deuxième phase, les joueurs effectuent leurs actions, par alternance, en débutant et terminant par le joueur ayant l'initiative. Une action peut consister à déplacer, d'un territoire vers un autre, tout ou partie des leaders et des troupes qui leur sont affectées. Certaines frontières sont plus ou moins difficiles à traverser et n'autorisent qu'un nombre limité de passages. La présence ennemie peut contraindre, voire empêcher, les mouvements de troupes. Une autre action consiste à enlever un marqueur de contrôle ennemi d'un territoire, à condition d'y posséder deux leaders en surnombre, face aux leaders adverses. Les marqueurs de contrôle, comme leur nom l'indique, permettent d'identifier les provinces sous domination anglaise ou française. Enlever un marqueur ne signifie pas prendre le contrôle d'une province, mais seulement la soustraire au joug ennemi. Enfin, la troisième action autorisée consiste à passer.



Après lecture, les règles confirment cette impression : batailles rangées ou sièges, mortalité des chefs, présence d'archers, chevaliers, mercenaires, changement de camps de certains leaders, échange de prisonniers, bravoure et valeur au combat, blasons, fiefs, etc, tout est fait pour installer le décor.



Les batailles se déroulent ensuite sur les territoires réunissant les troupes des deux camps. Un siège peut être provoqué par le joueur qui contrôle la région, en décidant de retrancher son armée dans sa forteresse. Le combat est alors résolu par un seul jet de dé, prenant en compte les fortifications du territoire, la bravoure des chefs impliqués, ainsi que la présence d'engins de siège. Si l'assiégé est vaincu, il est contraint de quitter la région. Si c'est l'assiégeant, son armée est détruite et ses chefs sont capturés.

“Prends garde à toi, manant, ou je te casse les dents !” - anonyme

Lorsque les armées s'affrontent de front, le combat est divisé en plusieurs tours. Un commandant de bataille est d'abord désigné dans chaque camp, s'agissant du noble de plus haut rang. Puis, on calcule le nombre de dés lancés par chacun, en fonction de la valeur de combat du commandant, et du nombre de troupes régulières et d'archers présents. Les dés sont ensuite jetés de part et d'autre, chaque 6 obtenu éliminant une troupe adverse. Un bonus est également octroyé au plus brave des deux commandants, lui permettant d'infliger des pertes plus facilement. Les tours de combat se succèdent ainsi jusqu'à ce qu'une des deux armées soit anéantie ou qu'elle fasse retraite (sous plusieurs contraintes). Selon le résultat d'un dernier jet de dé, les chefs tombés au combat peuvent fuir, être emprisonnés ou tués.

Quand arrive la quatrième phase du tour de jeu, on vérifie l'appartenance de chaque territoire à l'un ou l'autre des deux camps. En présence d'une armée adverse un marqueur de contrôle est automatiquement retiré. Dès lors, le territoire redevient simplement contesté et ne passe donc pas encore à l'ennemi. Mais, quand un territoire est vierge de tout marqueur de contrôle au début de la phase de jeu, il peut être conquis par un noble s'y trouvant. Pour cela, il suffit de lancer un dé et d'obtenir un résultat inférieur ou égal au rang de ce dernier (une chance sur deux pour les plus hauts nobles). S'il s'agit de sa région d'origine, la conquête se fait automatiquement.

Lors des phases cinq et six, de nouvelles troupes sont enrôlées, en fonction de la valeur des territoires sous contrôle. Puis, on peut les transférer vers d'autres, adjacentes. Certaines troupes spéciales, chevaliers, archers, peuvent aussi être recrutées dans certaines régions (Ile de France, Angleterre, etc).

S'en suit la phase d'échange des prisonniers. Si des nobles sont présents dans les prisons an-

glaises et françaises, un échange a lieu à égalité de prestige. Par exemple, un noble de rang 3 pourra être échangé contre trois nobles de rang 1. Quand seule une des deux prisons contient des captifs, le joueur à leur tête peut décider de les y laisser ou de payer leur libération, en retirant des marqueurs de contrôle de ses propres territoires. Plus le territoire est important, plus son marqueur pourra être échangé contre un noble de haut rang.

La phase suivante sert à déterminer si les chefs meurent de vieillesse. Plus le chef sera présent depuis longtemps, plus il aura de chances de mourir. Un jet de dé décide du sort de chaque chef.





Les années passant, de nouveaux chefs historiques arrivent en jeu : deux du côté anglais et autant du côté français. Deux leaders “non alignés” prennent également part aux réjouissances. Ceux-là peuvent combattre auprès des uns ou des autres. Le joueur qui a perdu l’initiative choisit lequel d’entre eux ira dans son camp, le second chef étant recruté par le camp adverse. Un chef peut être placé dans une région amie, un territoire neutre, ou dans sa région d’origine, dans quel cas des troupes lui sont aussitôt allouées, selon son rang.

Les soldats recrutés et déployés précédemment sont alors affectés aux leaders présents sur leur territoire. Chaque chef ne peut toutefois mener qu’un nombre limité de troupes, en fonction de son rang.

Enfin, le score de chaque joueur est calculé, en fonction des territoires contrôlés, des chefs tués en combat et des prisonniers, de la suprématie en Ile de France et en Angleterre, etc. Le joueur ayant le plus haut score marque autant de points que la différence entre son score et celui de l’adversaire.

Le joueur ayant un score positif après 12 tours de jeu est déclaré vainqueur. La partie s’achève aussi si le score de 30 points est atteint.

WARGAME OR NOT WARGAME ?

Warriors of God est un jeu à la frontière de deux genres : le wargame et le jeu de plateau. D’abord, les règles, sans paraître simplistes aux yeux du wargamer, seront abordables par le joueur de jeu de société, pour peu qu’il fasse l’effort de les lire en anglais. Ensuite, le matériel, beau et solide, saura allécher tous types de joueurs, là où les wargames peuvent être moins attirants, en général. De même, tout le monde se sentira immergé dans un thème en forte adéquation avec les mécanismes de jeu, ce qui n’est pas forcément le cas de tous les jeux de société modernes (suivez mon regard !). Mais surtout, le hasard induit dans plusieurs phases de jeu apportera une touche de “fun”, pouvant provoquer des retournements de situation et des rebondissements notoires. La chose n’est pas vraiment habituelle pour un wargame.

STRATEGIQUE OU TACTIQUE ?

Pour gagner à Warriors of God, il faut à la fois relever du stratège et du tacticien. De la notion de contrôle de territoires dépendent le recrutement de nouvelles troupes, le gain de points de victoire et l’assise en matière de défense. Or, conquérir une région contestée, après en avoir chassé l’ennemi requiert du temps. Ainsi peut-on développer une stratégie d’ensemble, sur plusieurs tours de jeu, en rassemblant

ses troupes, sans voir s’effondrer son royaume en un claquement de doigts. Cela est d’autant plus vrai que certains tours ne laisseront aux joueurs qu’un faible nombre d’actions à accomplir. D’un autre côté, les années passant, les personnages historiques s’approchent inéluctablement de leur mort naturelle. Et, quand plusieurs d’entre eux vous quittent dans le même tour, la ligne de front s’en trouve bouleversée. Savoir s’adapter à la situation s’avère alors primordial.

ANTICIPER OU MOURIR ?

Devant cet avenir incertain, la clef sera d’anticiper : savoir parier sur la survie de certains chefs encore assez jeunes pour survivre, tout en préparant la relève. La réorganisation permanente des troupes et de leur leader est ainsi au cœur du jeu. La phase de déploiement des armées, pouvant paraître administrative, est en réalité très tactique, car intervenant avant la mort des chefs et l’arrivée des nouveaux. Ainsi n’est-il pas rare de voir s’en retourner des troupes enrôlées fraîchement, car privées de chefs.

Liens

- Le site de l’éditeur
- Les règles (en anglais)
- Jouer en ligne
- Une aide de jeu en français
- Maudits anglais !



MAITRISE OU FATALITE ?

Le hasard, présent dans le vieillissement des chefs intervient aussi à travers les combats et la phase d'initiative, qui sont régis par des jets de dés. Pourtant, en pratique, le sens de l'opportunisme des joueurs ainsi qu'un rééquilibrage apporté par certaines règles, sont à la source d'une relative maîtrise du hasard. Celui qui aura perdu l'initiative pourra ainsi enrôler le chef non aligné de son choix en fin de tour : avantage parfois non négligeable. Dans les batailles, la force brute d'une vaste armée pourra être contrebalancée par de multiples paramètres contrôlables (bravoure, types de troupe, etc.). La mort naturelle des chefs sera compensée par l'arrivée de nouveaux leaders. Perdre plusieurs valeureux chefs en même temps vous portera un coup sûr, mais décidera rarement de l'issue du conflit, au long des douze tours que dure une partie. Enfin, il est important d'ajouter que le hasard rendra chaque partie différente les unes des autres. Warriors of god bénéficie ainsi d'une excellente "rejouabilité", tout en respectant la sanglante réalité historique.

SIEGE OU BATAILLE RANGEE ?

Autre centre d'intérêt majeur du jeu, les batailles et mouvements de troupes opposeront les belligérants, un peu à la manière de deux joueurs d'échecs, version light. Les coups étant alternés, on s'observera, parfois en passant stratégiquement son tour, parfois en agissant au plus vite. Le bon joueur prendra en compte de multiples critères : sur-nombre nécessaire pour enlever un marqueur de contrôle sans combat, blocage des troupes par les troupes ennemies, éventualité de siège à la discrétion du défenseur, décision de faire retraite ou de sacrifier ses chefs, etc.

“La guerre, un massacre de gens qui ne se connaissent pas, au profit de gens qui se connaissent mais ne se massacrent pas” - Paul Valéry

La physionomie d'un tour de jeu étant directement liée au nombre de coups alloués aux joueurs, la gestion des priorités se fera parfois de façon très tendue, toujours sous l'oeil menaçant de l'ennemi. L'organisation des armées sera tout aussi importante : combiner soldats à pieds et troupes d'élite (archers, chevaliers, engin de siège) influera grandement sur l'issue d'un siège ou d'une bataille. Bien choisir son commandant de bataille, en fonction de son rang, ses valeurs de

combat et de bravoure, et des autres nobles alliés, sera également déterminant.

L'AILE OU LA CUISSE ?

Simple, beau, fun, riche en possibilités stratégiques et tactiques, se renouvelant à chaque partie, "relativement" court, Warriors of god est tout simplement addictif. A essayer absolument, que vous soyez joueur de wargame, de jeu de société ou de pétanque. Toutefois, il vaudrait mieux vous en abstenir si vous êtes allergique au hasard ou si vous vous attendez à seulement livrer bataille. En effet, par la gestion des renforts et la forte mortalité des chefs, le jeu s'éloigne d'un jeu de combat pur et dur, tels les wargames avec hexagones par exemple. Mais c'est aussi ce qui fait tout son attrait et qui relate tellement bien ce moyen âge où l'on vivait les tripes à l'air...

Auteur : Makoto Nakajima

Editeur : MMP

Développeur : Adam Starkweather

Infographiste : Mark Mahaffey et Nicolas Eskubi

Durée moyenne : 3-5 heures

Installation : 5 minutes

Nombre joueurs : 1 à 2

Langue : anglais

Règles : 16 pages

Echelle : 100-1000 hommes

Période : moyen-âge

Portrait

MAKOTO NAKAJIMA

- Auteur de Warriors of God -

J'ai 44 ans, marié. Je suis bibliothécaire. Je suis devenu auteur de wargames il y a vingt ans, dans le but de créer des jeux sur la période médiévale, quand il n'existait au Japon que des jeux traitant de la seconde guerre mondiale. Le 14e siècle au Japon et en Europe m'intéresse particulièrement. Je travaille actuellement sur la dynastie Sung, en Chine, au 12e et 13e siècles, mais aussi sur les guerres civiles russes durant le 20e siècle. Les wargames constituent pour moi un passe-temps intellectuel et instructif. En tant que concepteur, j'aime avant tout la simplicité. Je pense aussi qu'un bon wargame doit retranscrire l'ambiance et l'état d'esprit de l'époque traitée. Pour tout cela, The Punic Wars (SPI) est mon wargame favori : il répond parfaitement à mes préférences. Pour ce qui est de Warriors of God, j'ai équilibré réalisme historique et plaisir de jeu à travers la valeur donnée à chaque territoire mais aussi en paramétrant la mise en place de départ et l'arrivée des leaders. Vous vous demandez peut-être pourquoi l'artillerie française n'est pas présente dans le jeu. C'est qu'elle n'est pas du tout célèbre au Japon, comparée aux archers anglais! Pour finir, s'il ne fallait donner qu'un conseil pour donner goût aux wargames, je dirai simplement au néophyte de choisir un jeu dont le thème l'attire !



Conflict of Heroes



Orages d'acier - Kursk 1943

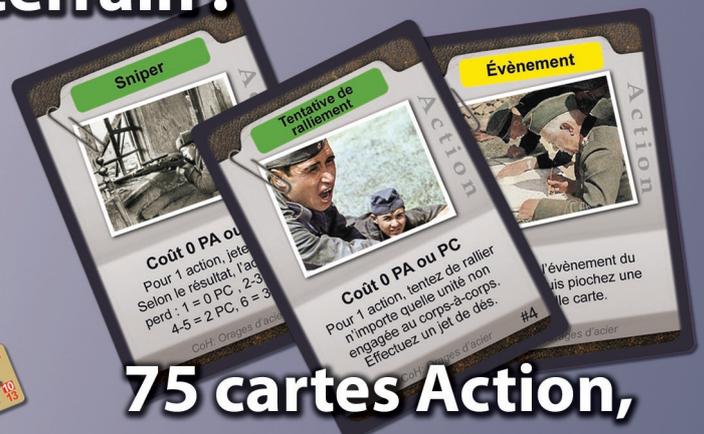
Revivez la plus grande bataille
de chars de l'Histoire !



4 plateaux géomorphiques,
6 tuiles terrain !



280 pions
et marqueurs !



75 cartes Action,
Arme et Vétérans !

*Prix obtenus par Awakening the Bear, le premier opus de la série Conflict of Heroes





Compte rendu



Le roi Edouard III est sur le pied de guerre, prêt à débarquer sur le continent, en compagnie d'une armée de 3000 hommes, suivi d'une troupe de fantassins, guidée par le courageux John Chandos. Mais, en Ile de France, le roi Philippe VI ne l'entend pas de cette oreille.

Un premier tirage au sort donne le choix au français de placer sous son commandement l'un des deux nobles non alignés : Jacob de Arteverde, en Flandres ou Charles de Bois, en Bretagne. Le choix est cornélien. D'un côté, la Bretagne peut fournir une excellente base de déploiement aux anglais, notamment vers l'Aquitaine et l'intérieur des terres. De l'autre, les Flandres, territoire de valeur 3, peut offrir troupes et points de victoire en plus grande quantité. En outre, avec la probable arrivée de nobles anglais en Aquitaine durant le tour à venir, tenir la Bretagne pourrait s'avérer indispensable. Le joueur français choisit donc Charles de Bois en

Bretagne, le roi français se tâte de nouveau, comptant bien revendiquer les Flandres en y imposant Louis de Dampierre, noble flamand.

PUDDING

A7 - F6

Les deux camps s'observent. Chacun dispose d'une grande liberté de manoeuvre mais peu de troupes. Ayant l'avantage, Edouard III laisse se dévoiler l'ennemi. Jouant sur la défensive, celui-ci fait d'abord le mort, puis décide de poster Louis de Dampierre en Champagne, menaçant de loin les Flandres. John Chandos, chef jouissant d'une certaine bravoure au combat, traverse la Manche et débarque en Picardie, signifiant ainsi son soutien éventuel au duché des Flandres.

La situation est délicate pour le roi Philippe VI. Il ne peut intervenir, au risque de laisser l'Ile de France à la merci du roi anglais. De plus, il compte secrètement envahir la Normandie afin de contrer l'arrivée prochaine d'Henry de Grosmont, lui-même originaire de Normandie. Pendant que

le roi français se tâte de nouveau, John Chandos entre en Champagne, immobilisant l'armée de Louis de Dampierre. Les rois commencent alors à s'agiter sur leur trône. Philippe VI s'avance en Normandie, prêt à y accueillir Edouard III, dans une bataille redoutable. Ce dernier préfère poser le pied en Bretagne, pour empêcher que les français s'y imposent.

Les règles de jeu favorisent l'arrivée de nouveaux chefs dans leur région d'origine, même sous domination ennemie. D'une part parce qu'ils bénéficient de troupes gratuites mais aussi parce qu'ils peuvent prendre le contrôle de la région automatiquement, s'ils sont en position de le faire.

En Bretagne, les archers et fantassins d'Edouard III, massacrent l'armée de Charles de Bois et le font prisonnier. En Champagne, John Chandos met en déroute l'armée de Louis de Dampierre qui est capturé en pleine fuite.





La Bretagne et les Flandres passent sous contrôle anglais. Philippe VI rallie la Normandie à sa cause. Les troupes levées en Flandres, trop nombreuses, sont abandonnées, faute de chef pour les guider. Formidable coup de théâtre : Edouard III décède en l'espace d'une nuit, explosant littéralement sous le choc d'une crise d'hémorroïdes aiguë ! Les troupes levées en Bretagne sont enrôlées en partie par les français ! Le prince noir, Edouard de Woodstock, censé conquérir l'Aquitaine, est finalement sacré roi en Bretagne, afin de tenir la région. De nouveaux nobles prennent le pouvoir, dont Jean II le bon, en Ile de France, à la tête d'une lourde armée regroupant chevaliers, bombardes et fantassins. David II, d'allégeance anglaise, émerge en Ecosse.

MALEDICTION

F6 - A5 (3PV)

Cette fois, le joueur français prend l'initiative. Ses chefs sont moins nombreux mais moins éparpillés que ceux anglais. Il décide donc de passer à l'action sans attendre en entrant en Champagne pour bloquer John Chandos. L'anglais comprend qu'il va devoir faire le grand écart entre la défense des Flandres, même de l'Angleterre et

la prise de nouveaux territoires. Toutes ses forces lui étant nécessaires, il donne l'ordre à David II d'aller en Angleterre, au lieu de rester en Ecosse pour y prendre le contrôle. S'en suit alors un jeu de cache cache entre les deux camps, chacun contrecarrant les tentatives de blocage, de prise de marqueur et d'avancée ennemie. Finalement, Edouard de Woodstock parviendra à prendre l'Aquitaine, sans perdre pied en Flandres, tout en soutenant le siège français en Bretagne.

Nouveau coup de théâtre, faisant courir la rumeur d'une malédiction familiale : le prince noir, Edouard de Woodstock meurt en quelques heures, terrassé par une dysenterie acidulée ! L'Angleterre est désormais sans roi ! Jean II le bon, apprenant la nouvelle, mourra à son tour, dans la force de l'âge, d'une crise de fou rire foudroyante. Dès lors, de nombreuses troupes sans chefs se dispersent. Pour autant, les français ont créé un front solide et se tiennent prêts à assiéger les Flandres. Les anglais tiennent les duchés majeurs. Leurs archers trépigent de passer à l'action.



A l'Est, en livrant une seule bataille, Philippe VI conquiert la Picardie, le Luxembourg et la Champagne, isolant complètement les Flandres. John Chandos, est fait prisonnier par Jean II. Il sortira rapidement de prison, échangé contre Louis de Dampierre.



TREVE

F3 - A2 (3PV)

La peste noire fait des ravages dans la population européenne et les français n'ont guère les moyens d'organiser le siège des Flandres, ni les chefs assez braves pour y parvenir. Mener une attaque dans l'Angleterre dépeuplée s'avère un plan aussi risqué, même si Philippe VI, vieillissant, est tenté d'y prendre pied. Il faut se résoudre à avancer sur les territoires encore contestés et prévoir le renouvellement des chefs. Pour les anglais, privés de roi, réorganiser les troupes vers le front est la priorité.

Aucune bataille ne se déroule durant la décennie, ni aucune prise de territoire. Charles V tente de conquérir la Bourgogne, sans succès. La mort frappe néanmoins cruellement les anglais, leur retirant trois leaders, dont ceux qui tenaient les Flandres avec acharnement ! Côté français, aucun décès n'est à relever. Philippe VI demeure le bien portant roi des français.

SURPRISE

(4PV) A6 - F5

Bien que le trône soit vacant, les anglais prennent l'initiative. Malgré cet avantage, leurs sept chefs font face à dix leaders adverses. Aucune chance ne leur est donnée de reprendre les Flandres. L'Aquitaine est hors de portée des

français. Le front formé au Sud de la Manche constitue un véritable rempart. La présence de Jean de Grailly en Normandie empêche toute tentative d'invasion, tant il lui serait facile de tenir un siège. Pour toutes ces raisons, le joueur anglais décide de dissimuler son plan le plus longtemps à l'ennemi.

De retour d'Aquitaine, John de Gaunt rejoint la Bretagne. Pendant ce temps, les français avancent sur les Flandres pour y retirer le marqueur de contrôle anglais. Les anglais préparent en secret la bataille de Bretagne contre le redoutable chevalier Du Guesclin. David II, jugé piètre commandant de bataille, est renvoyé en Angleterre,

puis en Picardie pour faire diversion. Les anglais passent leur tour à plusieurs reprises, éveillant les soupçons. Les français, confiants dans les capacités de Du Guesclin à tenir un siège en Bretagne, s'occupent d'envahir l'Orléanais et les Pays Bas. Le dernier coup revient aux anglais. Ils envoient deux armées en Bretagne en provenance d'Angleterre. Le joueur français comprend enfin que son adversaire compte nullement se retrancher dans sa forteresse face à Du Guesclin (3D+2), mais bel et bien le défier en bataille rangée. Les archers seront de la partie (8D). Les deux ennemis se sourient paisiblement...

Le joueur ayant perdu l'initiative au troisième tour de jeu possède une large contrepartie : choisir lequel des deux leaders non alignés va rejoindre son camp : Owain Glyn Dwr (2-2) ou Jean de Grailly (3-4). Le premier vient du pays d'origine des précieux archers gallois, tandis que le second possède une terrible valeur de bravoure. Choix cornélien





En Picardie, face au vieux roi Philippe VI chargeant l'ennemi en rase plaine, David II subit de légères pertes pour vite s'en retourner en Angleterre. En Bretagne, les faibles troupes de Du Guesclin sont détruites, parvenant toutefois à infliger de plus grands dommages aux anglais. La mort dans l'âme, Du Guesclin est capturé en faisant retraite.

Il fallait s'y attendre, la mortravage cette fois le camp français : cinq chefs périssent. Charles V devient roi à la mort de Philippe VI. Deux chefs anglais trouvent également la mort. Le jeune Richard II monte sur le trône d'Angleterre. Le pays de Galles et ses archers sont désormais sous contrôle anglais. Les Flandres, l'Anjou, et l'Orléanais tombent sous la coupe française. Ces deux derniers duchés sont toutefois rendus pour libérer Bertrand Du Guesclin. A peine sorti de ses geôles, il mourra d'un furoncle mal soigné à la fesse gauche...

Que ce soit pour bloquer l'ennemi, tenir une longue bataille ou créer le surnombre en vue d'enlever un marqueur de contrôle, le nombre de chefs au sein d'un camp compte autant, voire davantage, que l'importance de leur armée. Ainsi est-il parfois préférable de prendre la fuite et sauver un chef que de le faire combattre jusqu'à la mort. Il en va de même au moment de payer une rançon pour libérer un chef emprisonné.



BRECHE

(2PV) A3 - F2

Malgré l'hécatombe du côté adverse, le front reste difficile à percer pour les anglais car les chefs français positionnés en Normandie ont une meilleure valeur de bravoure, ce qui constitue un avantage décisif en cas de siège. En outre, le faible nombre d'actions va limiter les choix des deux camps. Au moins le joueur anglais a-t-il l'initiative, aidé en cela par le roi nouvellement sacré en Angleterre. Au loin, Charles V le sage (1-8), enlisé dans la campagne de Bourgogne, ne représente aucune menace.

A : Owain Glyn Dwr (2-2) avance en Angleterre, en provenance du pays de Galles. **F** : Philippe von Artevelde (2-3) quitte la Normandie pour occuper la Picardie, laissée sans défense. **A** : les trois leaders archers anglais délaissent la Bretagne, en envahissant ensemble l'Anjou. **F** : l'Ile de France, vide de troupes, est à la merci de ces trois

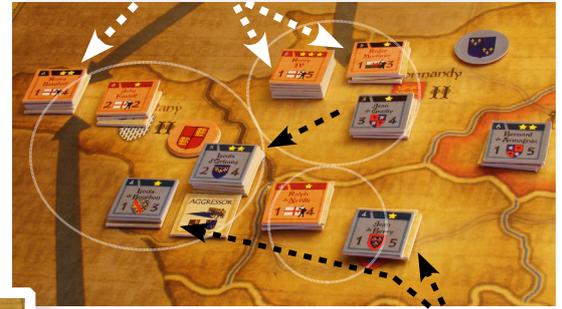
chefs, désormais à portée, en Anjou. Il est impossible de les bloquer tous. En dernier recours, Philippe von Artevelde est rappelé de Picardie pour tenir la capitale. **A** : la Picardie, à nouveau sans défense, est envahie par le roi Richard II, accompagné par Thomas de Woodstock. La brèche est faite.



Combat sans surprise (10D contre 3D+1), Louis d'Anjou fuit devant les archers anglais, se réfugiant à Orléans. Trois leaders français meurent de mort naturelle ainsi que trois nobles anglais. Les Flandres redeviennent contestées. Deux chefs français ont pris le Berry et le Bourbonnais. Mais, tout comme Charles V, en Bourgogne, ils sont loin du front, au Nord, où les anglais se rassemblent, mené par Richard II, aux portes de Paris. L'Ile de France n'est plus protégée. Pour autant, les valeureux leaders français de Normandie armés de lourds engins de siège menacent ouvertement l'Angleterre, prêts également à secourir Paris, si besoin.



La Picardie devient anglaise et l'Ile de France devient française, ainsi que la Bourgogne, région de valeur 3, avec l'arrivée de Philippe I. Les français mènent au score pour la première fois !



BOUDIN'S WATER

(1PV) A6 - F5

Il semble que la guerre commence à user les deux belligérants. Et, cette nouvelle décennie ne sera pas marquée par leur finesse tactique. Les français, contraints de laisser les anglais envahir l'Ile de France et d'y retirer le marqueur de contrôle bleu, iront toutefois au contact en envoyant les Charlots V et VI, père et fils, reprendre la capitale. Le combat avec Richard II et ses archers, à bravoure égale (6D contre 8D) s'enlisera, à l'avantage des français, plus nombreux. Richard II fera finalement retraite en Picardie, l'épée sous le bras. De même, en Normandie, un siège impossible à gagner obligera les anglais à se retirer. Au moins les valeureux chefs normands auront-ils été immobilisés...



CHARGE

(2PV) F3 - A2

Pas de temps à perdre ! Louis d'Orléans (2-4), équipé de deux bombardiers se lancent à l'assaut de la Bretagne. Les anglais craignant de ne pouvoir tenir un siège y envoient des archers en renfort, en prévision d'une bataille rangée. Les deux seigneurs français situés en Berry avancent sur l'Anjou, pour y bloquer une armée anglaise. La Normandie est toujours tenue par Jean de Grailly (3-4). N'ayant aucune chance de sortir victorieux d'un siège, deux armées anglaises y débarquent malgré tout, dans le but avoué de bloquer Grailly, qu'il

n'aille pas prêter main forte en Bretagne, mais aussi afin de mettre le pied en France, dans le fol espoir de faire retraite dans des duchés frontaliers.

Estimant avoir plus de chances de l'emporter en bataille rangée (7D contre 4D+1, avec supériorité numérique), qu'en se retranchant dans leur forteresse (1 chance sur 2, avec risque d'emprisonnement), les armées anglaises de Bretagne se lancent dans un long combat acharné. Chaque camp entrevoyant la victoire, aucun des deux commandants ne se résigne à fuir. Lentement, les armées s'anéantissent. Bientôt les deux commandants se retrouvent seuls face à face. Finalement, Louis d'Orléans chasse l'occupant anglais de Bretagne. Les deux autres batailles se soldent par de rapides retraites, les anglais quittant la Normandie pour l'Angleterre d'un côté et l'armée française fuyant devant les archers anglais en Anjou.

• A propos du placement des mercenaires, une erreur s'est glissée dans le texte, en page 13. Il faut lire : "sur chaque territoire neutre, placez deux troupes de mercenaires" et non quatre • Page 12, pour ce qui est des engins de siège, il est impossible d'en construire plus d'un par territoire contrôlé de valeur 3, durant la phase 5 du tour de jeu •





ENLISEMENT

(5PV) F3 - A2

Cinq morts naturelles côté français et plus aucun roi sur le trône. Trois morts côté anglais. Henry V est sacré roi en Angleterre. L'heure est à la reconquête. La bombarde et la flèche vont parler. Egalité parfaite en nombre de leaders dans les deux camps. Les français commencent à ammasser les points de victoire tranquillement. Jean de Grailly, vieux à présent, est toujours là pour contrer la déferlante anglaise en Normandie.

En l'absence de roi, désavantagés lors de la phase d'initiative, les français parviennent tout de même à prendre l'avantage, sous le regard perdu d'un anglais qui commence à ne plus croire aux vertus de la Sainte Marmelade. De plus, le faible nombre d'actions disponibles devrait aider les français à résister.

Comme il fallait s'y attendre, Henry V débarque en Normandie, armé pour soutenir un siège (1 chance sur 3 de l'emporter contre Jean de Grailly). Au pire, prévoit-il de se replier en Bretagne où tenter d'imposer sa domination. Pendant ce temps, Philippe I de Bourgogne envahit l'Anjou.



Le siège tourne à l'avantage des français. En Anjou, un noble anglais est fait prisonnier. La région redevient contestée. Par ailleurs, la situation ne change guère, hormis la conquête d'Orléans par les français. Charles VII est sacré roi de France, à Paris.

QUITTE OU DOUBLE

(11PV) F4 - A3

Pour les anglais, il est l'heure de déferler sur la France (Normandie, Flandres, Ile de France) ou de rentrer définitivement au pays se taper un double hamburger et une grande frite. Mais, le temps joue contre eux. Henry V planifie un nouveau débarquement en Normandie. Jean de Grailly ayant décédé enfin, il a 1 chance sur 2 de battre les français, au cours d'un siège.

F : Charles VII quitte Paris pour l'Anjou. **A** : deux armées venues d'Angleterre débarquent en Normandie. Les chefs français y sont immobilisés. **F** : Charles VII, roi des français, poursuit sa route vers le Sud, se dirigeant manifestement vers l'Aquitaine, délaissée par l'ennemi. **A** : le roi anglais Henry V avance en



Normandie. **F** : Philippe I y pénètre à son tour pour empêcher le retrait du marqueur bleu, au coup suivant. **A** : Henry IV franchit la frontière entre Picardie et Normandie, armé d'un engin de siège. La décision est ainsi prise d'abandonner l'Aquitaine pour prendre la Normandie. Pari risqué. **F** : Charles VII envahit l'Aquitaine...

La gestion des chefs non aliés en prison est assez délicate. En payant la rançon pour libérer l'un des vôtres, vous aurez l'assurance qu'il reviendra en jeu dans l'autre camp. D'un autre côté, le laisser en prison peut rapporter de précieux points de victoire à l'adversaire. Vous pouvez aussi espérer qu'il trouvera la mort avant que cela n'arrive. Mais, même âgés, certains nobles peuvent ainsi passer plusieurs tours enfermés. Enfin, ils peuvent aussi servir de monnaie d'échange et sortir de prison automatiquement...



Les anglais remportent le siège en Normandie ! Les armées françaises sont dispersées. Leurs trois chefs sont faits prisonniers. Deux d'entre eux sortiront de prison aussitôt, échangés contre un noble français, lequel changera de camp, une fois libéré... La région redevient contestée, tout comme l'Aquitaine. Les années passant, la mort vient ravir six leaders anglais, dont Henry IV et V, contre un seul leader français ! La déferlante anglaise a de grandes chances de n'être qu'une pitite vagounette...



“De l’amour ou haine que Dieu a pour les anglais, je n’en sais rien, mais je sais bien qu’ils seront tous bôtés hors de France, exceptés ceux qui y périront.”

Jeanne d’Arc



BOUTAGE

(14PV) F5 - A4

Désormais, dix chefs français font face à six leaders anglais. Jeanne d’Arc a levé une armée en Ile de France, prête à en découdre au plus tôt. L’Angleterre est gardée par les oiseaux et les écureuils...

Jeanne d’Arc sort de Paris et envahit la Normandie, y bloquant les trois chefs ennemis. Pressentant une fort probable invasion de l’Angleterre, John Talbot abandonne la Picardie, embarquant ses troupes pour Londres. La Picardie est envahie, marqueur de contrôle

retiré. Ne s’avouant pas encore battu, le joueur anglais envoie une armée vaincre Charles VII, en Aquitaine. La Bretagne est envahie en masse par les français.

En commandant de bataille, Jeanne d’Arc (7D) s’avère redoutable. Après deux rounds de combat, pendant lesquels les anglais n’ont pas le droit de riposter (règle spéciale), elle leur inflige 7 pertes. Avant le troisième round, les armées anglaises se résignent à fuir. 4 nouvelles pertes leur sont alors infligées. Les anglais n’ont pratiquement plus aucune présence sur le continent, à part Jean, sans troupe, mais situé complètement derrière les lignes ennemies. Charles VII meurt avant d’avoir pu prendre l’Aquitaine. Sept nouveaux morts du côté français contre un mort anglais. Même s’il est un peu tard, l’équilibre est rétabli. La victoire semble acquise au joueur français qui possède à présent 21 points de victoire. Un miracle seul pourrait faire gagner le joueur anglais, et encore...



MIRACLE PLEASE ?

A3 - F2 (21PV)

Que faire en trois coups, avec aussi peu de troupes, autant de régions sous contrôle français et Jeanne d’Arc boutant à tour de bras ? Dans un dernier sursaut d’ogueil suicidaire, les anglais prennent le ferry, pour tenter d’envahir, encore et toujours, la Normandie, la Bretagne et la Picardie.

Résultat prévisible : devant la belle désorganistaion anglaise, la Normandie reste occupée par Jeanne d’Arc et ses troupes. En revanche, les chefs français sont capturés dans les deux autres batailles. Le calme étant revenu, l’envoyée de Dieu Le rejoindra prématurément, emportée par un accès de fièvre moutardé. Aucun point de victoire n’est marqué dans un camp comme dans l’autre, pendant ce tour.



TOO LATE

A5 - F4 (21PV)

Partant du Limousin, duché conquis récemment, deux chefs anglais traversent le Berry puis Orléans, laissés libres, enlevant deux marqueurs de contrôle français. Richard Plantagenêt remporte une victoire en Bretagne. Les français, à court de ressources, s'offrent le luxe de passer leur tour, assurés désormais de remporter la victoire. Les anglais gagneront 7 points en un seul tour. Score final : 14 points en faveur des français. Le vaincu doit embrasser les fesses du vainqueur, comme la règle l'exige. Fais moi confiance, anglais. C'est écrit.



BILAN

• La partie, jalonnée de rebondissements et d'erreurs tactiques, n'aura pas manqué d'enseignements. • D'abord, la mort prématurée de personnages importants a bouleversé les positions de départ des deux camps (Edouard III, Edouard de Woodstock, Du Guesclin). Le joueur anglais, censé avantagé en début de jeu, n'a pas su prendre le contrôle de territoires importants, tels la Normandie. • Avec ceci, le joueur français perdant l'initiative, eut la contrepartie, à plusieurs reprises, d'enrôler celui des deux chefs non-alignés ayant la meilleure valeur de bravoure. Ces chefs se sont avérés d'excellents défenseurs, en étant capables de tenir un siège sans difficulté, contre des chefs anglais peu courageux. Jean de Grailly aurait dû être choisi par le joueur anglais, quand il en a eu l'opportunité. Avec un tel "béliet", la physionomie du front aurait été toute autre. • Ainsi, prendre le contrôle d'une région avant l'ennemi est-il primordial, tout comme avoir

dans ses rangs des leaders à valeur de bravoure supérieure à 1. Ceci est d'autant plus vrai que de nombreux tours ont offert peu de coups à jouer aux belligérants, empêchant de créer le surnombre suffisant pour retirer un marqueur de contrôle, sans combat. • Dans ce contexte, les terribles archers anglais n'ont pu s'exprimer, combinés notamment à des chefs courageux, susceptibles de donner un avantage en combat. • De plus, attiré par l'Île de France, en apparence si proche, le joueur anglais se sera entêté à passer par la Normandie, en délaissant le passage ouvert en Aquitaine ou les Pays Bas. La nécessité de disposer de toutes ses forces sur le front et la difficulté à prendre les territoires intérieurs de faible valeur l'auront conforté dans ce choix. • Le français aura joué la défensive, sans prendre de risques. • Malgré les erreurs, il en ressort une forte envie de rejouer, de prendre sa revanche ou d'échanger les camps pour étudier de nouvelles tactiques et livrer, pour sûr, des combats encore plus disputés...

La guerre de cent ans n'est pas le seul long conflit ayant opposé la France à l'Angleterre. Le mariage entre Aliénor d'Aquitaine et Henri II d'Angleterre, à l'origine de la présence anglaise sur le sol français, marque le début de la première guerre de cent ans (1159-1299). On parle parfois de troisième guerre de cent ans pour désigner les affrontements réguliers entre la France et l'Angleterre, allant du début de la guerre de la Ligue d'Augsbourg, en 1688, à la fin des guerres napoléoniennes, en 1815. A travers deux scénarios, Warriors of God relate les deux premières guerres de cent ans.

Variante royale



I. HONNEUR CHEVALERESQUE

Durant la guerre de cent ans, le code de la chevalerie commandait de ne jamais fuir le champ d'honneur et de toujours livrer bataille jusqu'au bout. C'est ainsi que de nombreux chefs furent capturés et de larges armées mises en déroute. Pour un chef, il fallait alors beaucoup de prudence, d'expérience ou d'humilité pour passer outre les obligations chevaleresques et battre en retraite.

- Lors d'une bataille, et non un siège, un leader ne peut volontairement faire retraite s'il possède une valeur de combat inférieure ou égale à celle du leader adverse. Ainsi, en 1356, Edouard de Woodstock (3-4) et Jean II (2-4) devront s'affronter jusqu'à la mort.

2. LEGITIMITE

La valeur de combat de nombreux leaders semble davantage correspondre à leur intelligence politique qu'à leurs qualités de tacticiens militaires. Charles V, par exemple, avec son magnifique 1-8, goûtait fort peu la bataille et en était fort méprisé par ses adversaires. Ce qui ne l'a pas empêché de les reconduire gentiment sur leur île, sans avoir besoin de quitter ses appartements. Plus généralement, la règle simule un des enseignements de la guerre de cent ans : malgré ses exploits, un grand guerrier toujours en vadrouille (façon Édouard III) ruine plus sûrement son état délaissé, qu'un monarque tenant sagement les rênes, les cordons de la bourse, et sachant gérer les rivalités entre les uns et les autres.

Au début de chaque tour, avant la phase d'initiative, on compare la valeur de combat des deux rois en exercice. Celui qui possède la meilleure valeur de combat bénéficie d'un bonus de légitimité égal :

- à la différence entre les deux valeurs de combat, si le roi adverse est dans sa capitale, au moment du calcul.
- à sa propre valeur de combat, si le roi adverse n'est pas dans sa capitale ou s'il n'y a pas de roi adverse.

Par exemple, Charles V (1-8) possède un bonus de légitimité de 3 si

Édouard III (2-5) se trouve à Londres, ou un bonus de 8 si ce dernier est parti draguer les écossaises.

Ce bonus de légitimité équivaut à un capital de points utilisables pendant le tour, servant à modifier certains jets de dés.

- Les points de légitimité peuvent être dépensés pour modifier les jets d'initiative, de siège, de contrôle des provinces et de mortalité.
- Le joueur annonce le nombre de points dépensés, AVANT le jet de dé, et dans quel sens sera-t-il modifié (en ajoutant ou en retranchant au résultat du jet).
- Les modifications apportées au jet ne peuvent jamais réduire le résultat final en-dessous de 1, ni aboutir à des conditions de jeu dépassant le cadre prévu par les règles de base. Par exemple, le nombre maximum d'actions est toujours de 9, comme indiqué sur le plateau de jeu.
- On ne peut utiliser de points pour modifier un jet de mortalité plus d'une fois par leader, ni le faire si le leader n'a aucune chance de s'en tirer par un jet non modifié (pas de duo Du Guesclin / Jeanne d'Arc. Il faut rester raisonnable...).
- Un joueur ne peut dépenser de points que si son roi est dans sa capitale, au moment du jet de dé. La situation peut donc varier au cours du tour, en fonction des déplacements du roi.
- Si le roi meurt au cours d'une bataille, les points restants pour le tour sont perdus.
- En fin de tour, si son roi est dans sa capitale, le joueur convertit en points de victoire ses points de légitimité non dépensés.

pat Emig edwarde herd
ged and seid pat al the tr
ther schuld neuer be van
to had done. and send aft

- En appliquant cette règle, on ne choisit plus le nouveau roi lorsqu'il y a plusieurs prétendants, mais on tire l'heureux élu au hasard.

3. TRAHISONS ET GUERRES CIVILES

Schisme, querelle des Armagnacs et Bourguignons, grande révolte du pays de Galles, émeutes populaires à Londres, assassinats de Richard II, de Louis d'Orléans, du Duc de Bourgogne... La période est fertile en événements politiques déstabilisants et chaotiques.

- Tant que Charles VI est roi de France, le joueur français doit tenter un assassinat sur un de ses propres leaders, à la fin de la phase de mortalité de chaque tour.
- Il détermine quel leader est visé, jette un dé (non modifiable par les points de légitimité), puis consulte la "Elimination Chart" en appliquant normalement le modificateur dû au rang de l'éventuelle victime, en ajoutant également sa valeur de bravoure. Si le résultat est "routed", l'assassinat échoue, sans provoquer le moindre effet sur le jeu. Si le résultat est "died" ou "captured", le leader est assassiné, éliminé du jeu, et le joueur perd des points de victoire de la même manière que pour les morts sur la "Elimination Chart".
- Le seul leader que le joueur français n'a pas le droit de cibler est Charles VI lui-même.



Vaut-il mieux assassiner un petit leader, presque à coup sûr (5 chances sur 6, avec une étoile, bravoure 1) ou diminuer les chances, au risque de tuer un précieux Louis d'Orléans (2 chances sur 6) ?

- Tant que Richard II est roi d'Angleterre, le joueur anglais est soumis à la même règle sur les assassinats (évidemment appliquée aux leaders anglais). Il peut tenter de tuer Richard II lui-même.
- Tant que Richard II est roi d'Angleterre, le pays de Galles vaut 3 points de victoire en cas de contrôle, contre un seul pour Londres.

4. JEANNE

Inversant les problèmes de tous ordres (comme celui du recrutement, passant des français aux anglais), l'épisode Jeanne d'Arc a eu, qu'on le veuille ou non, un prodigieux effet de bascule sur le conflit, bien supérieur à son impact direct dans la bataille.

- En plus de la règle spéciale la concernant, Jeanne d'Arc génère son propre bonus en points de légitimité, tant qu'elle est en vie, en

plus de l'éventuel bonus dû au roi de France. Pour cela, elle n'a pas besoin d'être dans la capitale.

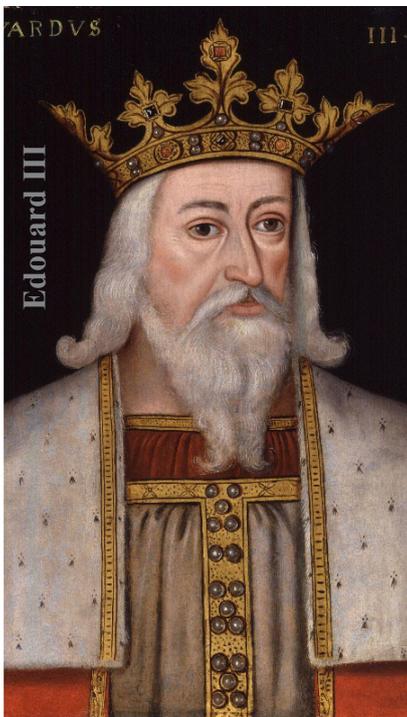
5. L'ESSOR DE L'ARTILLERIE FRANÇAISE

L'arc avait vaincu l'épée, le canon vainquit l'arc. L'essor de l'artillerie du roi Charles, en fin de guerre, eut un rôle tout aussi important que les archers d'Édouard en début de conflit ou ceux d'Henry à Azincourt.

- A partir du tour 10, la présence de canons dans les batailles (gunners), du côté français, annule les règles s'appliquant aux archers et aux leaders archers anglais.
- A partir du tour 12, chaque canon français compte le double dans le calcul des modificateurs de résolution des sièges.
- Quand le français est l'assiégeant, la valeur de bravoure du leader Jean Bureau, s'il est présent, est toujours utilisée pour calculer les modificateurs de résolution des sièges, même si Bureau n'est pas le commandant désigné de la zone.
- Il existe un tour 13 (1450-1453), qui se déroule normalement, à ceci près qu'aucun nouveau leader n'arrive à la fin du tour 12, pour participer au tour 13.
- Aucun joueur ne peut construire plus d'un canon par zone de valeur 3 et une personnalité de rang royal (3 étoiles) doit être présente pour que la construction soit possible (sans que le canon doive obligatoirement être associé à ce leader).

Scénarios

Parus initialement sur le site www.strategikon.info, les trois scénarios qui suivent ont été créés pour le plaisir de commencer la partie dans un contexte historique différent de l'année 1337 ou de pouvoir simplement jouer une partie plus courte. Les conditions de victoire demeurent inchangées, tout comme les règles spéciales du scénario "La guerre de cent ans".



• 1360 • LA RANÇON DU ROI JEAN

Le Roi Jean II est en prison. Les anglais ont conquis de nombreuses provinces et le pauvre dau-

phin vient juste de se défaire de la Jacquerie et de la révolte parisienne d'Etienne Marcel. Le principal semeur de troubles du moment reste Charles de Navarre...

- La partie commence au tour 4.
- Lors de la phase d'initiative de ce premier tour de jeu, on ne jette que le dé anglais pour déterminer le nombre d'actions respectives à chaque camp, l'initiative étant attribuée d'office au joueur français.
- Le joueur anglais débute la partie avec 10 points de victoire.

• Le joueur français contrôle l'Ecosse, l'Ile de France, la Champagne, Orléans, l'Anjou. Le roi Jean II est prisonnier des anglais • **Ile de France** Charles V + 3 hommes d'armes + 1 chevalier français + 1 bombarde / Philippe d'Orléans + 1 homme d'armes • **Anjou** Bertrand du Guesclin + 3 hommes d'armes + 2 mercenaires lorrains + 1 bombarde / Charles de Blois + 2 hommes d'armes / Owain Glyn Dwr + 1 homme d'armes • **Languedoc** Louis d'Anjou + 5 hommes d'armes + 1 bombarde • **Ecosse** David II + 6 hommes d'armes.

• Le joueur anglais contrôle l'Angleterre, la Picardie, la Normandie, la Bretagne, l'Aquitaine et la Gascogne • **Angleterre** le roi Edouard III + 1 chevalier anglais / Edmond de Langley + 1 bombarde / Thomas de Woodstock / Robert II + 1 homme d'armes • **Irlande** Lionel d'Anvers + 1 homme d'armes + 2 mercenaires irlandais • **Nor-**

mandie John de Gaunt + 3 hommes d'armes / Jean de Grailly + 1 homme d'armes + 2 mercenaires navarrais • **Aquitaine** Edouard de Woodstock + 1 homme d'armes + 1 chevalier anglais + 1 archer anglais / John Chandos + 1 homme d'armes • **Navarre** Charles de Navarre + 2 hommes d'armes • **Bretagne** Jean de Montfort + 3 hommes d'armes.

• 1390 • ARMAGNACS ET BOURGUIGNONS

Après la victoire de Charles V le sage, la paix semble revenue. Mais, déjà, son fils, Charles VI, ballotté entre ses oncles, va progressivement devenir fou, laissant la place à un conflit entre Philippe le Hardi, le puissant duc de Bourgogne, et Louis d'Orléans, frère du roi et amant de la reine Isabeau. En Angleterre, le conflit couve également entre Richard II, dernier des Plantagenêt, et Henri IV, premier des Lancastre. Pendant ce temps, des troubles agitent l'Ecosse et le Pays de Galles...

- La partie commence au tour 7.
- Le joueur anglais contrôle l'Angleterre, la Picardie, l'Aquitaine, la Champagne, les Flandres, le Luxembourg, la Bourgogne **Angleterre** Edmond de Langley + 3 hommes d'armes / le roi Richard II + 1 homme d'armes + 1 chevalier anglais / Edward d'York + 1 homme d'armes / Henri Beaufort + 2 hommes d'armes • **Irlande** Henri IV / John Fastolf / Thomas de

Woodstock + 3 hommes d'armes
• **Picardie** Thomas de Mowbray + 1 homme d'armes • **Champagne** Philippe I + 5 hommes d'armes + 1 chevalier bourguignon • **Aquitaine** John de Gaunt + 1 homme d'armes.

• Le joueur français contrôle l'Ecosse, le Pays de Galles, la Normandie, l'Ile de France, le Limousin, l'Orléanais, l'Anjou, le Berry, l'Auvergne, le Bourbonnais
• **Ecosse** Robert III + 3 hommes d'armes • **Pays de Galles** Owain Glyn Dwr + 1 homme d'armes + 1 archer gallois / Roger Mortimer + 1 homme d'armes + 1 archer gallois / Henry Percy • **Ile de France** le roi Charles VI + 3 hommes d'armes + 1 chevalier français / Louis de Bourbon + 1 homme d'armes / Louis d'Orléans + 3 hommes d'armes / Jean de Mungle + 1 homme d'armes • **Languedoc**

Jean de Berry + 1 homme d'armes
• **Gascogne** Bernard d'Armagnac + 2 hommes d'armes.

• 1429 • LA ROUTE DU SACRE

Après la désastreuse défaite d'Azincourt et le traité de Troyes donnant en héritage le royaume des Lys aux Lancastre, la France est de nouveau au bord de l'abîme. Le dauphin, méprisé, doutant de sa propre légitimité, règne sur le petit "royaume de Bourges", soit le tiers de la France, au sud de la Loire. A Orléans, les anglais tentent de s'emparer d'un des deux seuls ponts enjambant le fleuve, en vue d'en finir avec le Valois Charles VII. Une certaine vierge des marches de Lorraine, prétend alors inverser définitivement le cours des événements...

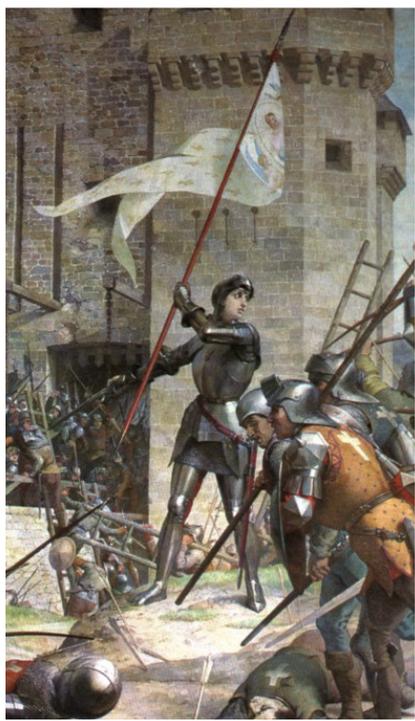
• La partie commence au tour 10 et dure 4 tours, jusqu'au tour 13.
• Lors de la phase d'initiative du premier tour de jeu, on ne jette que le dé anglais pour déterminer le nombre d'actions respectives à chaque camp, l'initiative étant attribuée d'office au joueur français.
• Le joueur anglais débute la partie avec 20 points de victoire.
• Les règles de la variante "L'essor de l'artillerie française", présentées en page 23, s'appliquent.
• Le premier des rois français ou anglais à demeurer en Champagne gagne immédiatement 10 points de victoire, si cette province n'est pas contrôlée ou dominée par l'ennemi (nombre de leaders et marqueurs

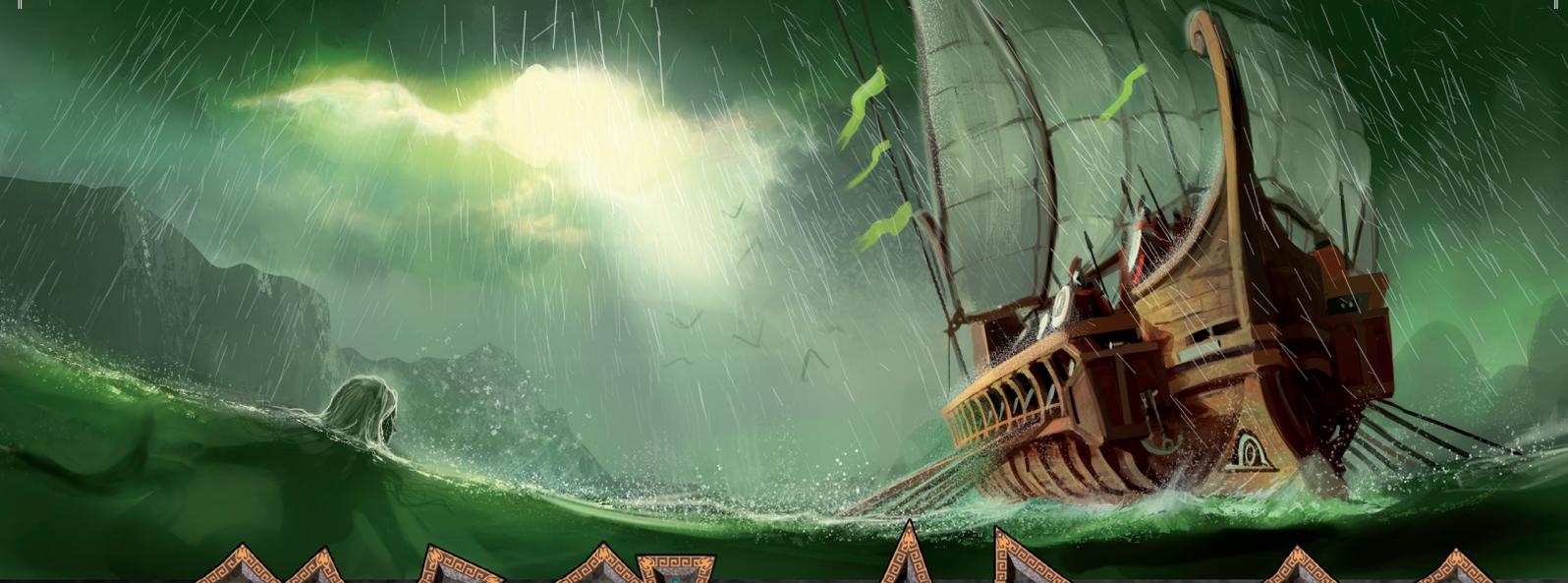
de contrôle dans chaque camp).
• La même règle s'applique pour l'Ile de France, pour un gain immédiat de 5 points de victoire.

"Honi soit qui mal y pense!"
Edouard III

• Le joueur anglais contrôle le Pays de Galles, l'Angleterre, la Normandie, la Picardie, l'Ile de France, la Bourgogne et l'Aquitaine • **Angleterre** Humphrey de Lancastre, + 3 hommes d'armes + 1 archer anglais / Henry Beaufort + 1 homme d'armes • **Ile de France** Jean de Lancastre + 3 hommes d'armes
• **Orléanais** John Fastolf + 3 hommes d'armes / Thomas Montacute + 1 homme d'armes + 1 bombarde + 1 archer anglais / John Talbot + 1 homme d'armes / un marqueur "aggressor" anglais • **Bourgogne** Philippe II + 2 hommes d'armes + 1 chevalier bourguignon.

• Le joueur français contrôle le Poitou, l'Anjou, l'Ecosse, le Limousin, le Berry, l'Auvergne, le Bourbonnais, la Gascogne, le Languedoc et la Provence. Charles d'Orléans est prisonnier des anglais • **Ecosse** James I + 4 hommes d'armes • **Orléanais** Jean de Dunois + 3 hommes d'armes / Etienne de Vignolles + 1 homme d'armes / Gilles de Rais + 1 homme d'armes • **Berry** le roi Charles VII + 3 hommes d'armes + 1 chevalier français / Jeanne d'Arc + 3 hommes d'armes + 1 bombarde / Jean d'Alençon + 1 homme d'armes.





CYCLADES

**UNE LUTTE FAROUCHE
AU CŒUR DE LA GRÈCE ANTIQUE !**

2 À 5 JOUEURS - 90 MINUTES

