



# LES ROIS FRANCS

## La France carolingienne

**L**e centième numéro de *VaeVictis* (nouvelle édition « spécial jeu ») est arrivé dans nos boîtes à lettre avec un « quadrigame » sur les batailles de la France carolingienne.

**PIETRO CREMONA ET  
ROBERTO BULGARELLI**

Sont inclus en effet trois différents champs de bataille (chacun dans un format A4) et quatre batailles :

*Fontenoy en Puisaye* (25 juin 841) où Charles le Chauve et son frère Louis l'emportèrent sur l'armée de Lothaire ;

*Jengland* (22 août 851) qui vit la victoire de l'armée bretonne d'Erispoe sur les Francs de Charles le Chauve

*Brisarthe* (2 juillet 866) et *Montfaucon en Argonne* (24 juin 888) où les Francs furent confrontés aux Vikings

### LE JEU

Du point de vue graphique rien à dire : les pions sont très jolis façon « vintage » que nous avons beaucoup appréciée ; les champs de bataille sont réalisés avec des couleurs pastel qui s'adaptent bien à l'époque traitée et montrent surtout des plaines avec quelques obstacles naturels (rivière, ruisseau, colline, bois, village, église, etc.). Les pions des unités sont bien visibles et l'ensemble est très plaisant.

Le système de jeu est simple et adressé clairement à des joueurs débutants (ou à tous ceux qui veulent passer une heure sans étudier une règle complexe) car il n'y a pas trop d'unités dans chaque bataille. La séquence du jeu est aussi très classique : mouvement du premier joueur et résolution des com-

bats, suivi par le mouvement du deuxième joueur et ses combats. On contrôle si les conditions de victoire ont été atteintes et on passe au tour suivant. Pas de stratégies particulières – on force tout droit sur l'ennemi et on commence à se battre – bien sûr il faudra quand même étudier un peu la disposition des forces de l'adversaire pour frapper là où il est le plus faible (c'est-à-dire où on peut attaquer avec un rapport de forces favorable d'au moins 2/1, ou mieux 3/1) pour maximiser les chances.

Chaque unité a une Zone de Contrôle (ZdC) sur les six hexagones qui l'entourent et il faut s'arrêter quand on rentre dans une ZdC. On peut passer d'une ZdC à une autre mais il faudra tester le moral de l'unité et on risque de lui faire perdre un pas de force – pas conseillé hors des situations vraiment désespérées. Les combats sont facultatifs et on attaque seulement les unités qu'on veut (sans nécessité de « sacrifier » des pions pour avoir des meilleurs rapports sur les attaques principales comme on faisait dans les wargames classiques). Un débutant n'aura donc aucun problème de calculs compliqués. Tirer à distance est possible et sans risque pour les tireurs.

La table des combats est assez meurtrière et les résultats varient de la simple retraite (DR ou AR) à la perte d'un ou deux pas de force (A1/D1 ou A2/D2). Les résultats DT ou AT donnent lieu à un test de Moral pour le Défenseur (DT) ou l'Attaquant (AT) : ce test se fera avec un dé à six faces (1D6) et l'unité pourra rester sur place (résultat infé-

rieur à son Moral) reculer (résultat égal à son Moral) ou subir un pas de perte (résultat supérieur à son Moral).

Les unités (Infanterie, Cavalerie et Commandants) ont une valeur de Force/Moral et une capacité de mouvement : certaines unités (à pied ou à cheval) ont la possibilité de « tirer » à distance, même au-dessus des autres unités. La plupart des unités combattantes possèdent deux « pas de perte » : après avoir été touchées par l'ennemi une première fois elles sont retournées pour montrer leur verso qui aura des valeurs de force inférieures. Complètent le jeu des marqueurs spécifiques à certaines batailles (bagages, drakkars, etc.) ou génériques (charges, tour, etc.).

Nous avons commencé nos tests avec la bataille de Fontenoy et la prise en main a été très simple : après une demi-heure de jeu tout était clair (il faut avouer que nous avons tous les deux les cheveux gris, signe que nous sommes en effet des « grognards » du wargame et nous avons quelques facilités). Les quelques « doutes » ont été clarifiés rapidement par l'auteur, que nous remercions encore une fois. (Attention quand même : il faut faire attention à la traduction en anglais car il y a effectivement quelques erreurs et nous nous



**Auteur :** Florent Coupeau  
**Artiste :** Pascal da Silva  
**Editeur :** VaeVictis (n° 100)  
**Joueurs :** deux  
**Age :** dix ans +  
**Durée :** 30-60 minutes

sommes donc basés sur la règle en français). Je crois qu'on peut tout de suite partager avec les autres lecteurs les points que Laurent nous a clarifiés :

Les charges doivent aller dans la direction de l'ennemi et il n'est pas obligatoire d'aller « tout droit ».

La traversée d'un côté d'hexagone de ruisseau coûte « +1 » Point de Mouvement (PM) plus le coût du terrain de l'autre côté.

Un ruisseau (ou un gué) empêche aux chevaliers de charger.

On peut... reculer en avant (vers l'ennemi) si la place le permet.

Un Commandant ajoute sa valeur de force aux unités empilées avec lui **seulement** dans le combat au corps à corps (et donc pas dans les tirs).

Chaque bataille est gagnée soit en démolissant l'ennemi (chaque armée a son niveau de démolition qui dépendra des pertes reçues ou de certaines conditions à remplir) soit en arrivant à la fin des tours prévus pour compter les points de victoire (PV) qui normalement correspondent aux points de force des unités ennemies éliminées.

## LES BATAILLES

A notre humble avis (bien sûr) trois des quatre batailles ne sont pas parfaitement équilibrées et donc si vous voulez à tout prix arriver à un vainqueur il faudra faire deux matches par bataille (en s'échangeant les armées) et voir qui aura obtenu le meilleur score en PV. Heureusement le temps de jeu est vraiment réduit (une heure au max) et donc il n'y aura pas de problèmes à enchaîner 3-4 batailles en un après midi.

Nous vous conseillons en tout cas de commencer avec **Fontenoy en Puisaye** (voir photo 1) qui est sans doute la meilleure bataille des quatre : les forces en présence sont similaires et le petit ruisseau au milieu de la carte est utile pour freiner les charges au début de la bataille, sans empêcher des combats acharnés dès que l'ennemi l'aura franchi. Le village de Fontenoy, au centre du champ de bataille, sera utilisé par le joueur franc comme charnière de sa ligne défensive, tandis que sa cavalerie s'occupera de l'ennemi. Attention quand même au village de Solmey où se trouve une unité de cavalerie catalane qui, au début de la bataille, est « neutre » : au tour 4 les joueurs lancent 1D6 chacun, ajoutent au résultat le nombre de pertes infligées, et les Catalans passent de côté du « vainqueur » (pour cette raison deux pions sont fournis aux couleurs des deux armées)

Dans nos tests le joueur franc a normalement forcé son attaque surtout sur l'aile gauche et utilisé les unités à droite pour retarder l'ennemi : aux tours 3 et 4 deux unités provençales (ce sont les « Méridionaux » cités sur la règle) arrivent en renfort et entrent normalement par la route du Nord, en menaçant encore plus le flanc droit de Lothaire. (voir photo 2).

L'Empereur, par contre doit foncer tout de suite au centre et sur sa gauche. Une fois franchi le ruisseau de Fontenoy avec sa cavalerie il pourra charger (+2 en attaque) les fantassins francs pour chercher à réduire la pres-



sion sur sa droite. Le seul problème de cette stratégie sont les Catalans : si un coup de malchance arrive Lothaire risque de les retrouver d'un coup dans son dos...

Puisque la table des résultats de combat favorise l'attaquant il ne faut pas se priver de cette possibilité : une attaque à 2/1 est déjà bonne (avec 5 résultats sur 6 qui pénalisent le défenseur) et une fois qu'une Armée commence à avoir 3-4 unités « réduites » (qui seront bien sûr la cible des attaques suivantes) le risque de la défaite monte très vite (il y a en tout 12 unités par champ, dans cette bataille) car le Moral d'une unité réduite descend et il devint plus facile qu'elle puisse être éliminée même avec un résultat DT.

Il s'agit en tout cas d'une bataille amusante, conseillée à tous.

**Jengland** par contre est plus difficile à maîtriser pour les Bretons (voir photo 3) : c'est vrai que l'armée d'Erispoe dispose de sept chevaliers armés d'arcs contre seulement 4 chevaliers lourds des Francs mais malheureusement les archers à cheval ne peuvent pas charger ni « contre charger » (nous avons toujours utilisé cette simple règle optionnelle qui empêche de charger les autres chevaliers) et il faudra donc surtout les utiliser en appuis de l'infanterie. Ils ont par contre la possibilité d'es-

sayer de se retirer une fois attaqués : pour ce faire ils devront lancer 1D6 et obtenir « 5 » ou « 6 » (1 chance sur 3) : avec un peu de chance 2-3 d'eux réussiront à chaque tour à échapper à la mêlée et seront donc disponibles pour soutenir d'autres attaques. Il faut aussi souligner que tous les tireurs (à pied ou à cheval) perdent un point de force quand ils attaquent ou ils sont attaqués au corps à corps, donc il est assez difficile de trouver le moyen de contre avec efficace l'armée ennemie.

Les chevaliers francs fonceront sur tout ce qui bouge et s'ils ont un peu plus de chance après 4-5 tours la bataille peut être déjà décidée : en effet nous ne sommes jamais arrivés au-delà du tour 5 avec une armée bretonne encore assez forte pour chercher à réagir et gagner la bataille. Nous serions heureux d'être démentis par d'autres joueurs, mais nous conseillons de « donner » aux chevaliers bretons le « bonus » de contre-charger pour annuler le +2 des Francs.

**Brissarthe** est, au début, un vrai... massacre (voir photo 4) : les Francs entourent les pillards vikings et sont les premiers à agir : six charges et deux attaques au tour 1 et 3-4 unités de Vikings (y compris un bagage) ont fini réduites. Au tour 2 les chevaliers vont compléter l'œuvre avant de partir à la pour-





suite des autres pillards. Le seul espoir viking est de se dédier à une retraite ordonnée et de faire sortir de la carte au moins deux des trois bagages dont ils disposent : ceci pour maintenir le niveau de démoralisation le plus haut possible car si on arrive à faire sortir seulement un chariot le seuil de démoralisation (17 PV) sera quand même atteint par le Franc avant la fin de la bataille, tandis qu'avec 2 bagages sortis le seuil s'élève à 21 PV et on peut discuter de la victoire.

Le gros problème du Viking est en effet le gué qu'il doit traverser et qui rend difficile la fuite du deuxième bagage, car les chevaliers francs n'auront pas de gros problèmes à en finir avec les unités restées à droite de la rivière avant de partir à la poursuite des survivants. Les Vikings peuvent chercher à se « cacher » derrière les murs de l'église et du village de Brissarthe pour ralentir l'ennemi, mais à notre avis ils auront peu de chances d'arriver au tour 7.

Nous avons essayé de modifier la bataille en donnant aux Vikings la possibilité de bouger en premier au tour 1 et la bataille a été plus équilibrée : le Viking arrivera alors souvent à sortir 2 bagages (au prix du sacrifice de quelques unités au gué pour retarder l'ennemi) et il sera beaucoup plus difficile pour le Franc d'atteindre les 21 PV. A tester avec plus d'attention donc.

Enfin *Montfaucon en Argonne* est plus équilibrée (voir photo 5) mais les choses restent difficiles pour les Vikings (il faut maintenant que je vous donne une petite explication : puisque mes Ancêtres étaient des Vikings venant de Norvège je me suis senti très concerné par le sort de ces pions et j'ai tout fait pour empêcher leur défaite, mais avec des résultats encore trop mitigés) : les « Norsemen » sont en réalité beaucoup plus nombreux que leurs ennemis, mais leur cavalerie est trop faible et surtout est à portée de la cavalerie d'Eudes dès le tour 1 et les Francs peuvent frapper fort : il y a aussi une chance que le roi Aslak soit tué au tour 1 ou 2 car au début il est obligé de se placer sur un de ses chevaliers.

L'infanterie pourra courir immédiatement vers le front pour former une ligne défensive au milieu du champ de bataille, mais encore une fois les charges des chevaliers lourds seront dures, même si quelques-uns peuvent être finalement attrapés : il faut rappeler qu'une charge réussie oblige le chevalier à avancer. S'il est donc vrai que le Franc peut bien viser ses proies pour « couper » la retraite à d'autres unités (ce qui souvent obligera ces dernières à tester leur moral avec le grand risque d'être réduites ou éliminées, car reculer en ZdC ennemie est très dangereux) il est aussi vrai qu'une attaque mal finie peut laisser une unité de chevaliers entourée par des dizaines de haches et d'épées à deux mains !

Ici pas de suggestions utiles : nous avons essayé d'aider un peu les Vikings en positionnant leur cavalerie un hexagone en arrière pour qu'ils ne soient pas attaqués au tour 1, mais alors la balance penche trop en leur faveur car l'élimination de trois unités de cavalerie franque (condition pour améliorer les possibilités de victoire) devint trop facile.

En résumé *Les Rois francs* est un jeu qui a su accomplir son but : un outil simple et facile à maîtriser pour des jeunes joueurs ou des débutants. Une très bonne idée pour un jeu en encart, surtout couplé à l'article historique dans la revue, ce qui donne encore plus l'envie de l'essayer.

On sait que Laurent est en train de travailler sur la suite de son jeu et nous attendons de voir si quelque correction sera faite, mais nous espérons surtout qu'il vaudra inclure une bataille italienne, que nous ne manquerons pas d'essayer et analyser.

Enfin toutes nos excuses aux lecteurs pour notre français : même si la rédaction saura corriger le texte on « sentira » toujours quelque chose d'exotique dans les tournures de phrase, vous êtes donc autorisés à vous plaindre de nous... En italien bien sûr !

