

# Tour d'horizon des règles antiques et médiévales par Jean-Pierre LE LAIN



Bonjour,

Je suis un joueur de figurines ayant la quarantaine. Comme nombre d'entre vous, mon enfance a été bercée par les BD et les films de chevaliers, de capes et d'épées et de Westerns avant de tomber dans le jeu de rôles. Jeux de rôles dont on agrémentait les parties de figurines Citadel, Grenadier et autres à l'instar des jeunes héros de Stranger Things.

Bien sûr, nos héros de jeux prenaient part de temps à autre à de grandes batailles que l'on avait de plus en plus envie de représenter et c'est donc assez naturellement que j'ai basculé dans l'univers du wargame fantastique. En 2013, il n'y a pas si longtemps, un ami m'a invité à une convention où j'ai découvert le jeu SAGA et basculé dans les jeux d'histoire. Au sein de mon association et de mes pérégrinations online et IRL, j'ai découvert de nombreuses règles sur les diverses

périodes historiques, mais mon cœur est attaché aux petits groupes d'aventuriers combattant à l'épée.

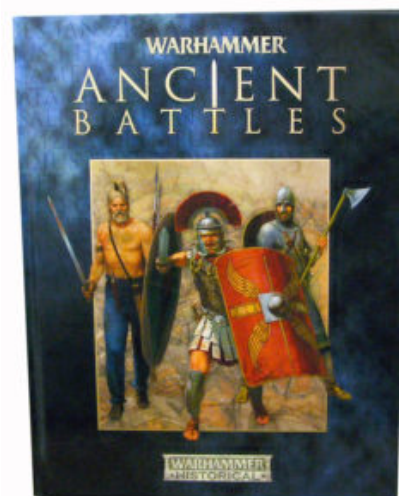
Je vais donc essayer de vous présenter une liste de règles, non exhaustive, bien sûr, vous permettant de jouer sur la période antique-médiévale. Je ne rentrerai pas dans les détails, chacune d'entre elle méritant un article.

Cette période s'étale sur plus de 4.000 ans et se divise généralement au niveau des jeux dans les périodes suivantes :

- L'antiquité Classique et Biblique qui couvre les débuts des récits historiques jusqu'à l'Empire Romain.
- Les Âges Sombres ou Haut Moyen-âge, allant de la période des invasions (chute de l'Empire Romain d'Occident) à la conquête de l'Angleterre par les Normands, voire la première Croisade.
- Le Moyen-Âge classique, allant de la première Croisade à la fin de la Reconquista.

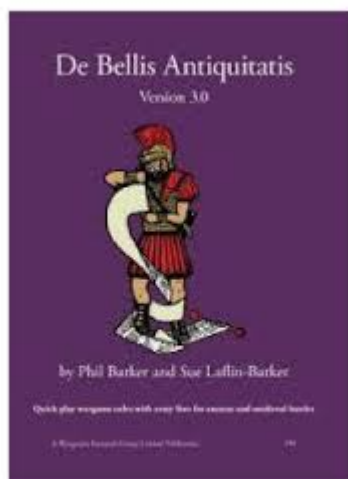
Pourquoi ce découpage, d'autres vous l'expliqueront mieux que moi, mais en terme de règles, cela tient beaucoup au volume et à l'organisation des armées.

Passons donc à ce qui vous intéresse en commençant avec les grands anciens :



**Warhammer Ancient Battle (WAB)**, les Anglais étant de grands

fans du jeu d'histoire, il était normal que le système le plus célèbre possède sa version historique. Il n'est plus disponible (sauf en Pdf), mais nombreux joueurs y jouent encore. C'est du Warhammer, il vous faut donc une grande table, beaucoup de figurines (28 mm) et un seau de dés... Si vous préférez les petites figurines, il y a aussi **Warmaster**...

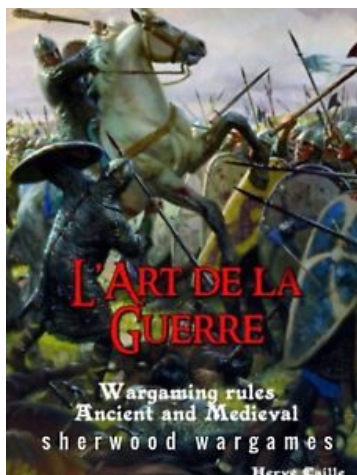


**De Bellis Antiquitatis (DBA)** est l'autre système ancien que certains joueurs aimeraient voir disparaître, mais sa V3 traduite en français vient de lui redonner un coup de boost. Sur une table de 60 cm par 60 cm des armées d'une dizaine de plaquettes s'affrontent grâce à 1 seul D6. Il faut aimer la bataille en ligne. La majorité des joueurs utilise des figurines 15 mm. Diverses variations ont existé (l'ancêtre BDM, DBMF, HOTT...) pour

représenter les diverses périodes. Je ne saurai dire ce que couvre le livre de la V3.

Vous souvenez vous de **Cry Havoc**, un jeu d'escarmouche entre paysans et chevaliers ? Ces derniers étaient en carton double face (le verso représentait le personnage blessé) et on jouait sur des cartes à hexagones. C'est un de mes premiers wargames, dans les années 90. Des passionnés continuent de faire vivre ce jeu et il est très facile de remplacer les personnages en cartons par des figurines en 15 mm. Pour les autres formats, il faut prévoir de refaire les cartes. Retrouvez toutes les informations sur <http://www.cryhavocfan.org/index.htm>

Dans un monde dominé par les règles anglaises je souhaite mettre en avant les règles en français ce qui facilite leur compréhension :

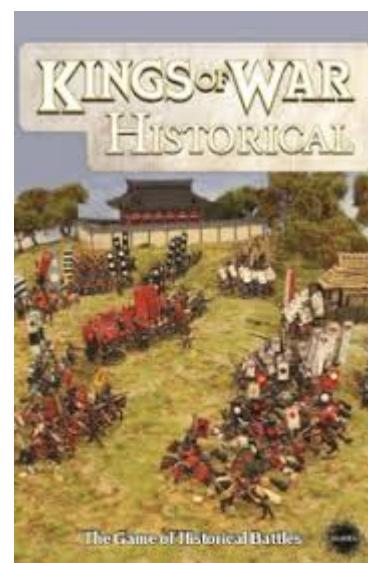


**Art de la Guerre (ADG)** est une règle française avec une forte communauté dans monde entier. Traditionnellement jouée en 15 mm avec du D6, elle demandera plus de place et de figurines que DBA. N'y ayant jamais joué, je ne m'attarderai pas dessus, mais comme DBA, il faut aimer la bataille en ligne.

**SAGA** est une règle française de pseudo escarmouches (28mm) dans les Âges Sombres. La force du système réside dans l'utilisation de plateaux de capacités différents pour chaque factions. Selon la composition de leurs armées les joueurs lancent un nombre variable de dés spéciaux dont les combinaisons permettent d'activer les unités et d'utiliser des tactiques de combat parfois redoutable. La V2 sortie en 2018 est plus orientée compétition et ne plait pas forcément à tout le monde. Âge des Vikings, Âge des invasions et croisades sont les périodes actuellement couvertes par le jeux. Mais les fans proposent de nombreuses factions supplémentaires.

**King of War** est un système très simple descendant de Warhammer. Sa simplicité est vraiment un atout autant qu'un défaut pour certains joueurs. Bon, ça prend de la place, il faut pas mal de figurines 28 mm (rien ne vous empêche d'adapter), mais le système de socles régimentaires permet des déplacements simples et rapides. Comme à WAB, il faut beaucoup de dés, mais le système de nerfs est bien pensé pour la gestion des pertes. Comme WAB, le système s'est exporté à l'historique avec une liste commune et des unités spécifiques

à chaque peuple. Ce système est souvent décrié par les joueurs car les listes créées peuvent ne pas être très orthodoxes.



Il reste certainement nombre de règles maisons créées par des joueurs alors n'hésitez pas à les faire connaître. En me renseignant pour écrire cet article j'ai découvert **Charge**, une règle des années 90 et **Clash** ([site de Vincent Herelle](#)). Mais aussi Commands & Colors, une version enrichies de Mémoire 44 pour l'Antiquité et le Moyen-Âge.

J'en profite pour vous parler de Michel Gauthey, peintre de figurines, grand connaisseur de l'antiquité et auteur de la règle Duel seconde guerre mondiale qui vous propose 2 règles plutôt sympa : **Marathon** (batailles d'Hoplites) et **Megiddo** (batailles à l'époque des Pharaons). C'est de la bataille de masse pensée en 28 mm. Mais je préfère vous prévenir, ça change des règles traditionnelles en s'attachant, par exemple, au manque de manœuvrabilité des phalanges.

**Argad** est une règle bretonne gratuite qui tourne depuis 20 ans. Régulièrement présentée sur des festivals, je l'observe sur les blogs sans l'avoir testé. Elle a l'air simple et conviviale sur un format 28 mm qui permet de faire de grandes tables.

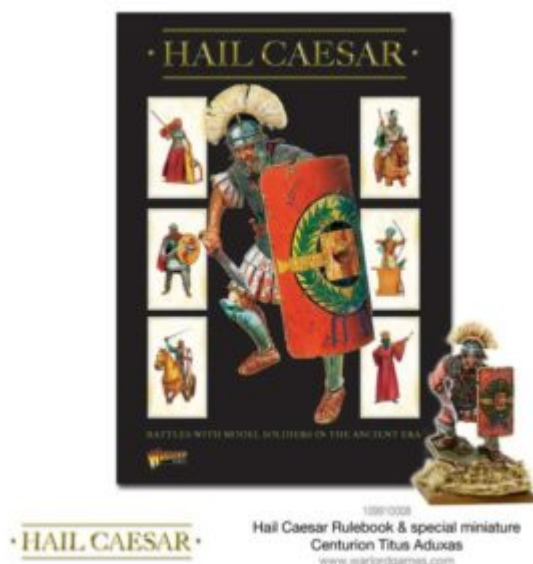
**Bataille Antique et Médiévale (BAAM)** est une règle de masse créée par un membre de mon association. Grand amateur de WAB en

28 mm, il a écrit une règle de combat de masse qui ne dépaysera pas les vieux joueurs. <http://baam.forumactif.org/>

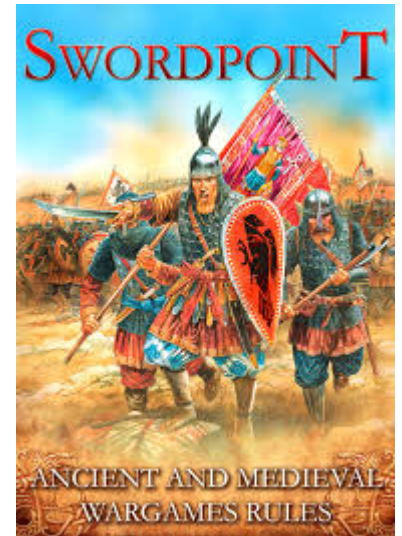
Passons aux règles non traduites (en anglais donc), plus difficiles d'accès pour certains joueurs.

## MORTEM ET GLORIAM

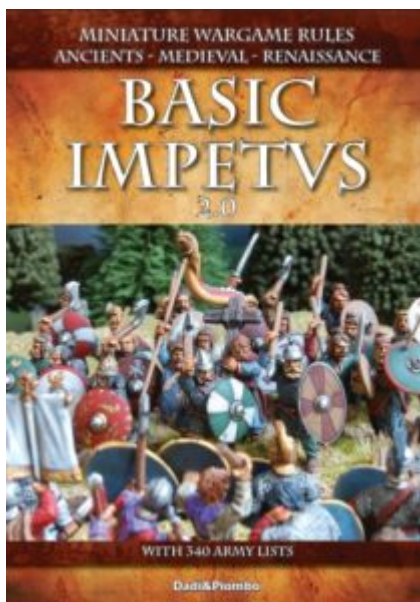
**Field of glory (FoG)** est une règle médiévale qui a connu son heure de gloire (et sa traduction en français), mais je vais passer dessus car elle est en pleine perte de vitesse au profits de **Mortem et Gloriam (MeG)**. Cette dernière se situe entre ADG et FoG et permet de recycler ses armées sans ressoclage. Un système d'activation alterné et l'utilisation de carte change des autres systèmes. Une fois de plus on est dans la bataille de masse en 15 mm



**Hail caesar**, la règle de Warlord Games est écrite initialement pour jouer les conquêtes romaines. Les suppléments permettent d'étendre vos batailles à toute l'Antiquité et aux Âges Sombres. Ecrite par un ancien de GW, le système est fluide et apprécié. Cette fois, c'est de la bataille de masse en 28 mm.



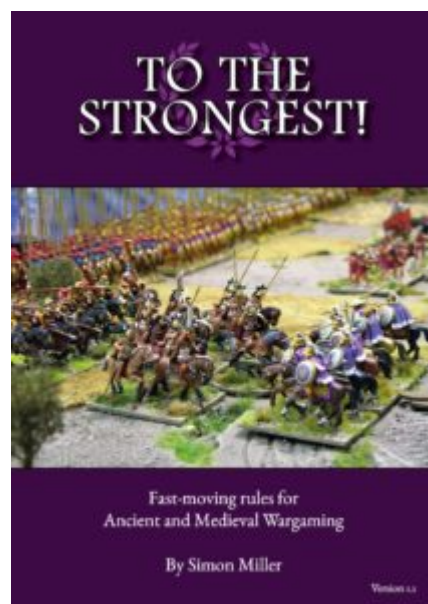
**Swordpoint** est la réponse de Gripping beast (éditeur anglais de SAGA et fabricant de figurines 28 mm) à King of war et Hail Caesar. Un système de bataille de masse parfois un peu trop mathématique dans la résolution des combats mais très agréable quand même. Les différents livres couvrent l'ensemble de l'Antiquité et du Moyen-Âge avec même des armées asiatiques.



**Impetus/basic Impetus** est une règle que je vois tous les ans en convention notamment à Vaires sur marne. Je ne connais pas assez pour me prononcer dessus, mais elle est paraît-il assez

mathématique pour la résolution des combats. Pour les figurines, les joueurs utilisent du 15 mm, du 1/72° ou du 28 mm selon les goûts.

**Gang of Rome** est une règle de Warbanner sortie fin 2017 ou de petits groupes s'affrontent dans les rues de Rome. Cette règle soutenue par une gamme de figurines Footsore reprend quelque part le système du fantastique car les cartes de personnages sont fournies aléatoirement avec les figurines. Elle nécessite beaucoup de décors et le système de gestion de la foule est un atout de ce jeu d'escarmouche en 28 mm.



**To the strongest** est une règle simple avec pas mal d'attrait. À l'heure où j'écris ces lignes, je ne l'ai pas encore testé mais j'ai pu suivre les parties des membres de mon club et repérer des choses intéressantes. On joue sur des cases, ce qui simplifie et clarifie le déplacement. Un équilibrage est fait en remplaçant les lancés de dés par des jetons où des cartes identiques de chaque côté.

*Edit : mauvaise lecture de ma part, la traduction française est disponible, tant mieux*

**Clash of empires** est une de ses règles dont j'entends parler

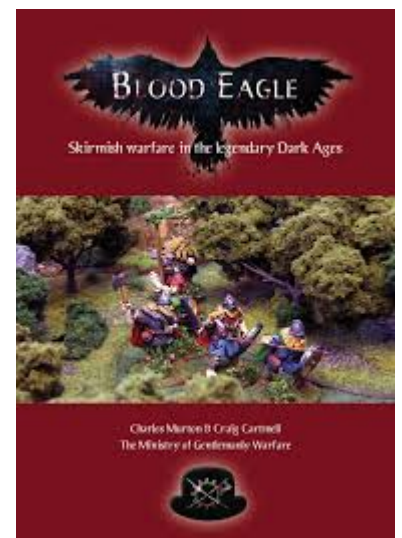


de temps à autre, mais je le dis clairement, je ne connais rien de plus que le nom.



**Deus Vult** est la règle de Fireforge pour promouvoir ses boîtes de figurines 28 mm. Initialement basée sur les Croisades en Terre Sainte, elle évolue vers les croisades nordiques et menées par les Chevaliers Teutoniques en fonction des sorties des figurines.

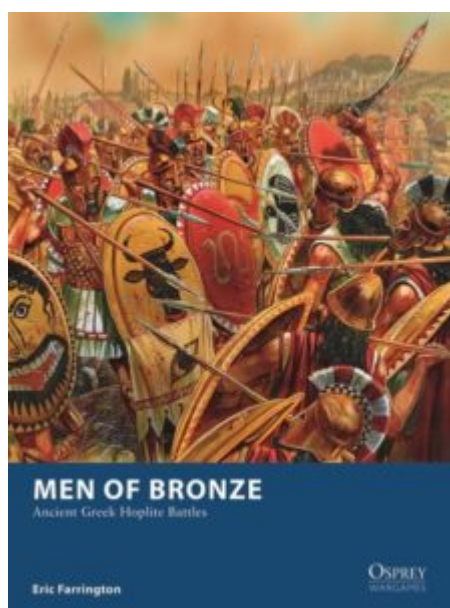
**Song of Blades and heroes** est une règle d'escarmouche fantaisie très simple et facile d'accès. De nombreux joueurs l'ont utilisé comme base à leurs adaptations vers le jeu d'histoire. C'est rapide et fun, très bien pour débiter avec peu de figurines. Si le titre d'une règle commence par « Song of », c'est qu'elle en découle.



**Blood eagle** est une règle d'escarmouche (28 mm), dans les Âges

Sombres, qui avait l'air bien sympathique sur les blogs. Malheureusement, je ne l'ai jamais vu en convention et je ne l'ai donc pas testé. Pour avoir son équivalent sur le japon, j'ai vraiment envie de la tester.

Osprey Publishing est le principal éditeur de règles en Angleterre et a publié pas mal de règles sur cette période. Plutôt orientées 28 mm, il y a toujours possibilité d'adapter. <https://ospreypublishing.com/store/osprey-games>



**Dux Belorum** est une une de ses règles dont on voit de nombreux rapport sur les blogs anglais. Elle couvre la période Arthurienne. Je ne l'ai pas testé, j'en reste là.

**Lion rampant** est une règle simple où le fun vient des défis que les joueurs choisissent en début de partie. Le but n'est plus forcément de battre son adversaire mais de réussir un maximum d'objectifs. Avec un format proche de SAGA, cette règle n'est pas des plus gourmande en figurines

**Broken legion** est une règle d'escarmouche où de petites escouades romaines partent en mission secrètes. Une petite dose de mysticisme offre un cadre fantaisie au jeu. Un système de campagne permet de faire évoluer l'équipe.

**Outremer** est une règle d'escarmouche que j'aime beaucoup sur la période des Croisades pensée pour être jouée en campagne.

Tous les ans la convention de mon club accueille un tournoi **Armati**. Une règle très simulationniste en 15 mm où les joueurs savent généralement qui va gagner la partie dès la fin du déploiement. Le nombre de joueurs français se comptant sur les doigts d'une main, j'en resterai là.

On m'a aussi parlé du WRG qui semble très connu chez ceux qui pratiquent depuis longtemps. N'ayant pas de matière pour le moment pour vous en parler, je ne fais que le mentionner. Voilà matière à recherche, comme pour nombre de règles...

Voilà pour ce petit tour d'horizon qui a pour seul objectif d'ouvrir la porte de cette période pour d'autres articles plus précis sur les règles. C'est volontairement que j'ai mis de côté les règles spécifiques le Japon.

Jean-Pierre LE LAIN