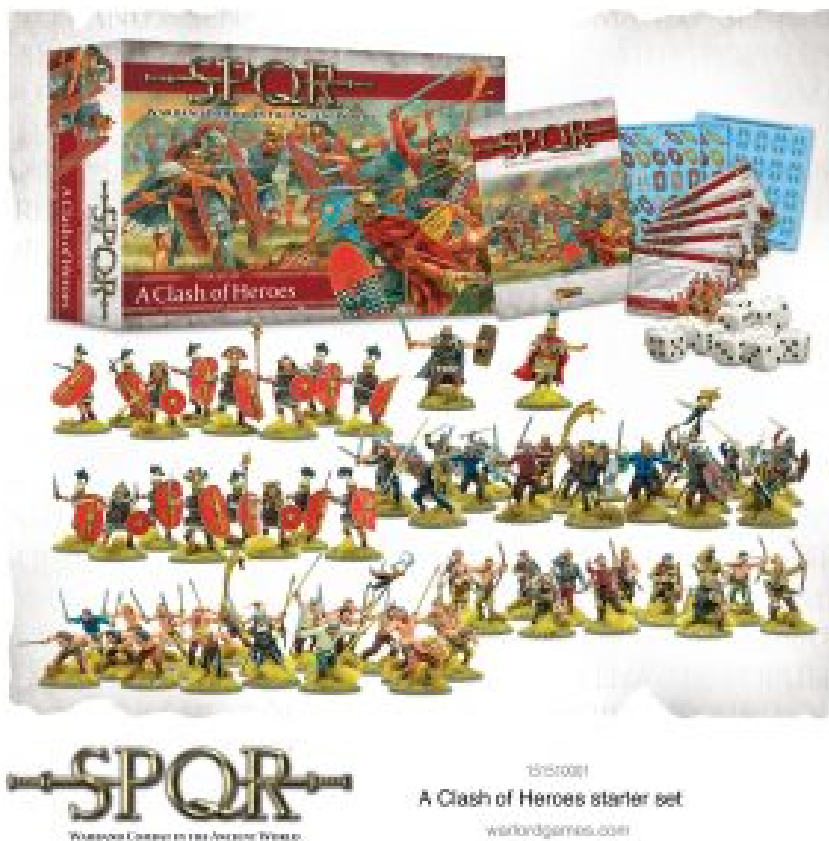


Présentation de SPQR par J-P LE LAIN

Hello,

Aujourd'hui, on parle de SPQR, une règle de Warlord Games sortie cet été pour jouer en antique. Si le titre laisse à penser que l'on va suivre la montée en puissance de la république romaine, que nenni. Warlord games nous propose une règle de pseudo escarmouche dans l'antiquité avec pourquoi pas la possibilité d'évoluer vers d'autres périodes dans le futur.

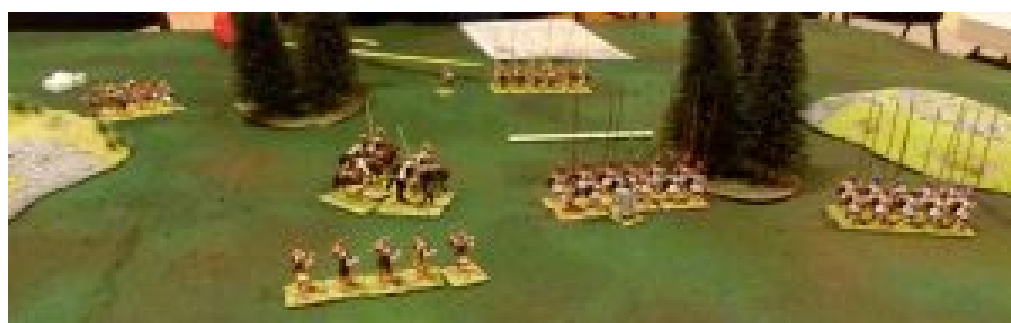


Après des années sur Hail caesar et Bolt action, Warlord games nous propose de nouvelles règles assez régulièrement avec plus ou moins de succès. Si l'univers de SPQR est celui de Hail Caesar, le format est celui de Warlord of erewhon, la variante médiévale fantastique de Bolt action. Alors que la licence Test of Honor aurait pu être utilisée si elle n'était pas

passée chez Footsore pour mortal god, Warlord rebondit en nous proposant cette règle très simple.

SPQR vous permet de jouer de 10 à plus 100 figurines. Je parle bien de figurines individuelles, pas de plaquettes comme pour de nombreux jeux d'histoire et les possibilités que la règle Hail Caesar offrait. Mais comme ils ne sont pas bête chez Warlord, ils ont prévu le coup et autorisent de jouer les plaquettes en acceptant les complications que cela entraîne.

Après avoir jeté le dé du destin permettant de déterminer l'initiative du round, les joueurs vont, à leur tour, activer leurs unités pour qu'elles réalisent chacune deux actions parmi le mouvement, le tir, le combat et possiblement des actions spéciales.



Ici, les combattants se déplacent (en pouces, c'est une règle anglaise) individuellement, mais ils savent serrer les rangs et se mettre en phalange. Forcément dans ce cas, on avance moins vite et on manœuvre moins bien. Donc même si on fonctionne en pseudo escarmouche, on essaie de respecter les normes de l'époque. Et donc, l'utilisation de plaquettes n'est pas problématique, si on pense à prendre des marqueurs (pour signifier par exemple que la phalange est formée ou non).

L'ensemble des tests, que se soit le tir, le combat, l'agilité (dans certains déplacement) ou le moral se fait en lançant des d6 auxquels on ajoute la caractéristique de la figurine et d'éventuels modificateurs. Chaque résultat de 6 ou plus est un succès. C'est très simple, mais il faut bien faire attention à ne pas oublier certains modificateurs.



Que ce soit au tir où au corps à corps, toutes les figurines pouvant agir le font (et là la plaquette peut-être problématique) et il faut donc prévoir un gros paquet de dés (oui, il y a des petits airs de règle Games Workshop). Si les tirs ne sont pas simultanés, le corps à corps l'est. Même si c'est votre tour d'agir et que ce sont vos actions que vous dépensez, vous n'êtes pas à l'abri de touches au

corps à corps. Mais vous disposez quand même d'un jet d'armure pour en annuler quelques unes. Je faisais référence à Warhammer pour le nombre de dés, mais par rapport à cette célèbre règle, vous n'avez plus de jet pour blesser une fois la touche réussie. La plupart des figurines n'ayant qu'un point de vie, chaque disparition entraînera une perte d'efficacité de votre bande.

Lors de vos jets, votre équipement ne vous apporte généralement pas de bonus (excepté l'armure), mais il va vous permettre de faire ou de bloquer des relances. Ainsi un grand bouclier obligera votre ennemi à relancer jusqu'à deux dés (au corps à corps comme au tir), mais l'attaque d'un pied d'éléphant ou d'un carreau de baliste ne pourra jamais être relancée. Quand je vous disait que ça a des airs de Warhammer ou plutôt d'Age of Sigmar (pour la liberté de déplacement), avec ces sceaux de dés à lancer et relancer, je n'en étais pas loin.

Si le moral des troupes était quelque chose d'important sur le champs de bataille, on est, ici, sur un jeu héroïque où il n'y a pas de fuite. On se retrouve malheureusement rapidement englué dans des combats dont l'issue est la mort d'un des deux camps. Le désengagement est possible, mais il offre à l'adversaire une attaque d'opportunité.

Malgré tout, la règle de moral est là. Et si une unité ou un camp encaisse trop de pertes, il faut le tester. Dans ce cas, la marge d'échec du jet représente le nombre de guerriers ayant pris la fuite et étant retiré du jeu. C'est à la fois logique mais pas agréable. On sait parfaitement que dans la réalité, jamais on ne ralliera l'ensemble des fuyards, mais on a envie d'essayer.

Voilà pour la règle de base, elle tient en 7 pages. Quelques règles optionnelles, dont la phalange sont là pour améliorer le jeu, mais la base est très simple.



Passons donc au cœur de l'univers, notre armée. Ici vous allez interpréter un héros conduisant sa bande sur les chemins de la renommée. Ce héros dispose de talents qui vont lui permettre d'influer sur certaines situations mais pas forcément de manière majeure. Ainsi certains héros seront des maîtres d'armes capable de parer de nombreuses attaques alors que d'autre s'orienteront plus vers le commandement en offrant un petit bonus de moral au troupe à 12 pouces. Oui, se sont des héros, pas des officiers nés et la liste des talents disponible est longue.

Le système de campagne prévoit de jouer en 500 points, ce qui représente 16 légionnaires romains ou 50 guerriers celtes (Ouch sacrée différence, ils doivent être costaux les romains), mais après plusieurs parties, on a réellement envie de jouer plus de points pour profiter de la variété des

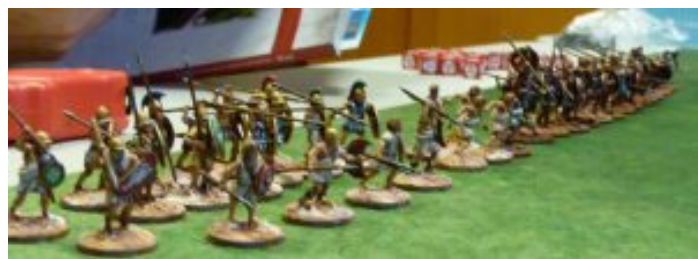
unités. seul votre héros évoluera en augmentant ces caractéristiques et surtout en apprenant de nouveaux talents

En 500 points, votre héros sera généralement accompagné d'une grosse unité de corps à corps et d'une petite de tir, en 1000 points, vous allez pouvoir jouer 5 à 6 unités variées.

Une bonne partie du livre de règle présente les factions issue de la gamme de figurines de Warlord Games. Vous allez donc comprendre le « que nenni » du début de l'article. Chaque faction a son style et est accompagnée de scénarios qui lui sont spécifiques, c'est bien



pensé. Vous pouvez librement constituer vos unités sachant que leur taille est de 5 à 30 figurines. Aucun quotas n'est indiqué, il est donc possible d'avoir uniquement un détachement d'élite. Malheureusement, l'équilibre des factions n'a pas été assez testé et les romains sont beaucoup plus compliqué à utiliser que les gaulois. Actuellement, je n'ai testé que les grecs, les macédoniens et la Rome impériale (armée soclée pour swordpoint, donc par base de 4), mais ces premières parties donnent envie d'essayer les diverses factions que je vais vous présenter par ordre chronologique.



Athènes, Sparte et Thèbes représentent les factions les plus anciennes. Chaque cité dispose de la même base militaire (l'hoplite), de troupes légères ainsi que

d'une unité d'élite. La variété des troupes grecques permet de jouer 1 à 2 phalanges accompagnées de troupes légères (peltas, psiloï,...). Si le combat entre phalanges est long, les peltasts

et psiloi bien utilisés peuvent casser la formation adverse pour apporter la victoire.

Les **Daces et Sarmates** vont plutôt jouer sur le nombre de fantassins et des charges violentes. L'utilisation du falx lors de celles-ci vient augmenter leur pouvoir destructeur. Leur cavalerie lourde est à réserver pour les grosses parties.



Les **Perses**, autres adversaires récurant des Grecs vont devoir jouer sur la puissance d'une à deux unités d'élite accompagnées de nombreuses levées. Même sans être un spécialiste des Perses, j'ai quand même l'impression qu'il leur manque des unités. Si les options des levées et de la cavalerie répondent certainement à cette absence, il y a un manque de puissance et on aurait aimé voir des chariots. Cette armée compliquée à utiliser prendra pour moi toute sa saveur dans un gros format ou vous pourrez inclure le monstrueux éléphant (comme dans de nombreux jeux, c'est une pièce très difficile à affronter).

Les **Macédoniens** d'Alexandre et de ses successeurs sont une troupe chronologiquement intermédiaire qui prend sa saveur en 1000 points avec une puissante cavalerie et de l'éléphant. Bon, leurs adversaires sont présents et il y a peu d'évolution militaires dans cette période, mais bon, on est à 200 ans d'écart historiquement avec les premières factions décrites.



SPQR
Warband Combat in the Ancient World

1000 Denari Macedonian Mounted Warband
www.warlordgames.com



SPQR
Warband Combat in the Ancient World

159914002 SPQR - Darren's Macedonians - 500 Denari Warband
www.warlordgames.com

Les **Ibères** sont la seconde faction chronologiquement intermédiaire et on se demande un peu ce que ça fait là. Alors certes, les ibères ont combattu Rome et les gaules à différentes époques, mais ici, ils paraissent bien isolés historiquement dans leur péninsule. Cette armée compte sur sa cavalerie et la masse de son infanterie.



Passons donc par **Rome**. Le nom du jeu laissait croire que ce serait l'élément le plus développé et bien non. Quand je vous disais que les ibères semblaient isolés dans leur description du 3ème siècle avant J.C., c'est que l'armée romaine commence avec la guerre des Gaules. Oui, je trouve ça étonnant. Pas de guerres puniques, pas de faction carthaginoise à affronter, pas vraiment de conquête de la méditerranée. Bref pas d'armée de la république avant César. Bref tout un pan de l'histoire correspondant aux précédentes factions complètement passé sous silence. Les romains de César sont relativement chers qu'ils soient héros (pour le même prix de base, ils disposent des moins bonnes caractéristiques du jeu), cavaliers ou

légionnaires. L'absence de troupes à bas coût rend la stratégie initiale compliquée sans utiliser des alliés gaulois. La **Rome impériale** ajoute à la légion nombre d'auxiliaires moins chers qui rendent cette armée plus intéressante dans un format supérieur à 500 pt.

Les Celtes, qu'ils soient Bretons, Gaulois ou Germains sont les adversaires privilégiés de la Rome impériale. Ils basent leurs armées sur le nombre et les charges violentes. Alors certes,



c'était la réalité, mais statistiquement ils font énormément souffrir la légion à 3 contre 1. il s'agit des factions que les joueurs du groupe facebook anglais reprochent aux auteurs de ne pas avoir testés correctement. Leur puissance était telle, que les auteurs ont modifié la règle de corps à corps pour éviter les abus. Une fois n'est pas coutume, les Anglais sont gâtés avec plus d'options que leurs cousins Gaulois et Germains.

La boîte de base (Première photo de l'article) contient la règle et 70 figurines pour 40 £. C'est dérisoire. Si vous n'aimez pas la règle, c'est le moyen de vous procurer des Celtes à pas trop cher.

Donc vous l'aurez compris, SPQR ressemble à un moyen un peu précipité (pas assez testé) de Warlord Games de relancer ses ventes sur les gammes les Hail Caesar. Pour moi, le manque d'une trame historique correspondant au nom du jeu dans le choix des factions est vraiment dommage. Toutefois, malgré ces quelques défauts, cette règle est très intéressante sur de nombreux points :

- Sa simplicité permet une prise en main très rapide et ses points communs avec la règle « Age Of Sigmar » de Games Workshop ouvrent une belle porte d'entrée pour des joueurs issus du fantastique ;
- Les parties sont rapides et dans le format de base, peuvent se dérouler en moins d'une heure une fois les règles bien en tête ;
- Par sa gestion du placement elle répond simplement à une problématique pas toujours évidente de l'ordre serré (mais pas totalement à l'ordre dispersé) qui reste un point important pour de nombreux joueurs d'historique ;
- Le faible nombre de figurines et le coût réduit de la boîte de base est un bon atout pour débiter le wargame. Comme Warlord a repackagé ses armées hail caesar pour SPQR, pas de soucis pour trouver vos unités ;
- Le système est tellement générique qu'il pourra prendre en compte de nombreuses armées à travers les siècles.

Au bilan, cette règle ne conviendra pas aux puristes du jeu d'histoire. Elle est par contre très bien pour initier à faible coût de jeunes joueurs et pour faire la passerelle depuis le fantastique. C'est à mon avis un outil très intéressant de démarrage qui peut sans difficulté s'utiliser dans différentes périodes avec un travail de création des armées. Si le format de base est trop serré à mon goût, il permet de monter tranquillement en puissance vers des armées plus massives.

Bons jeux à vous.

Photos : Warlord Games, Pierre le Wisigoth, David Korrigan, Damien Reglat et moi-même

Groupe facebook francophone :
<https://www.facebook.com/groups/2352232931687294/>