

Améliorer la simulation

Par Joe Collins

DBA 3 est une des règles de figurines pour les périodes antiques et médiévales les plus appréciées jamais conçues. Comme membre de l'équipe ayant aidé Phil Barker à créer cette version 3.0, Joe Collins a contribué à faire d'une bonne chose quelque chose de meilleur. Mais il y a toujours une petite marge de perfectionnement possible...

L'idée de comprimer 4500 années de conflits humains, évolutions techniques et diversités culturelles en une simple règle de wargames de 12 pages est en soi absurde. Cette absurdité est augmentée par la volonté de restreindre ces conflits légendaires à seulement 12 éléments (plaquettes) par adversaire. Et tout ce qui précède est complété par l'utilisation d'un plateau de 60 cm de côté pour la bataille, en espérant que la simulation soit terminée en moins d'une heure, permettant de finir à l'heure pour prendre le thé avant d'entamer une autre partie... même si je préfère la bière.

DBA, depuis son arrivée en 1991, a réalisé cela avec succès. Je pense que le secret de celui-ci est l'intelligente observation de Phil Barker que les hommes ont tendance à combattre en fonction de styles liés à leur psychologie et que cela détermine leurs actions sur le champ de bataille. Ces styles avaient quelque chose de constant de l'antiquité au Moyen-Age, outrepassant les cultures voire les aspects techniques. Ainsi, une sérieuse charge de la cavalerie des Compagnons d'Alexandre peut être comparée à celles de chevaliers normands en termes de jeu. Un citoyen grec au milieu de sa phalange d'hoplites n'est pas si différent que cela d'un ceorl saxon (*NdT : paysan libre de faible rang social*) au milieu de son mur de boucliers.

A contrario, un Saxon armé d'une lance, d'un casque et d'un bouclier était complètement différent d'un Viking venu raider avec une lance, un casque et un bouclier. Aussi ce qui conditionne la simulation d'hommes combattants et de leur façon de le faire n'est pas leurs armes et équipements. C'est plutôt la psychologie des combattants qui définit ces armes, ces boucliers et ces façons de combattre et qui définit aussi leurs



Cet article est tiré du n° 324 de la Revue **Slingshot** (mai - juin 2019). Il est la traduction de l'article de **Joe Collins** intitulé « *Improving The Simulation* ».

Édité par la **Society Of Ancient**, une association britannique qui promeut le jeu d'histoire pour les périodes antiques et médiévales, nous avons demandé à pouvoir traduire et diffuser cet article en français. Cela nous a été gentiment autorisé, qu'ils en soient remerciés !

Nous vous invitons et vous encourageons à vous abonner à la revue : <http://www.soa.org.uk/joomla/join>

Pour environ 30 € (27 GBP), vous serez adhérent et recevrez 6 numéros de la revue.

Nous avons souhaité le diffuser car, outre une réflexion sur les limites actuelles de DBA dans sa version 3.0 comme règle simulant des faits historiques qui propose des solutions qui peuvent encore être revues avant adoption définitive, le propos illustre comment des joueurs réfléchissent, se renseignent pour élaborer, perfectionner une règle de jeu qui se veut jouable et... fidèle à l'histoire !

La communauté francophone se restructurant depuis quelques années, il nous a semblé opportun de pouvoir proposer cet article dans notre langue habituelle. L'article est un peu long mais il est captivant.

Merci de votre intérêt, merci à **Charles-Guillaume** et à **Stéphane** (connu sous le pseudo **Welnin**) pour leur relecture, merci à la rédaction de **Slingshot** pour leur soutien et autorisation et ... merci à **Joe Collins** bien sûr !

Bonne lecture.

Nicolas Gourmaud
ZBB EditionS

fonctions sur le champ de bataille. Cette pensée a conduit Phil Barker à concevoir un jeu comprenant un nombre limité de types de troupes et d'interactions qui soit capable de simuler une longue période d'histoire militaire sans fioritures inutiles.

Le résultat est que cette segmentation d'armées et d'hommes en éléments prenant en compte leur psychologie fonctionne parfaitement. La popularité et la stabilité de DBA dans le temps en sont la preuve. Oui, je dis : stabilité. DBA en est maintenant à sa troisième version seulement en 25 années. La plupart des concepts de base n'ont pas changé, à tel point que quelqu'un qui a appris à jouer à la première version passe aisément à la troisième. C'est la vraie marque de fabrique du succès de DBA. Ainsi, je me prépare à contrarier cette stabilité.

Oui, ce postulat est une plaisanterie : Le fait est que nous (définissant principalement Phil mais aussi toute l'équipe de développement de la version 3) avons déjà bousculé cette stabilité avec cette version 3... pour le meilleur. L'idée originelle derrière DBA était la création d'une règle simple, se démarquant des anciennes règles compliquées alors populaires à ce moment là. Des mots même de Phil « A Tonic for the Jaded » (*NdT : Que l'on pourrait traduire par « Du Peps pour les blasés »*). Le premier test mit en scène la classique mais limitée bataille Gaulois contre Romains. Le reste des autres types de troupes et règles furent ajoutés postérieurement, se concentrant sur les batailles de l'antiquité. Les règles pour la période médiévale furent aussi incluses mais moins développées. Les versions suivantes livrèrent du chrome et des options de mise en place mais firent peu pour installer le modèle comme étant une simulation. Le développement de la version 3 a changé ceci.

Pour le développement de celle-ci, Phil a décidé de nouvelles intégrations. Son objectif initial était de se débarrasser d'effets « géométriques » et, peut-être, ajouter un mouvement proportionné aux largeurs de socle pour solutionner le problème des jeux lents, affinant le jeu avec son autre règle plus complexe et plus détaillée, DBMM (De Bellis Magistrorum Militum). Le groupe de développement avaient des objectifs autres. Ces objectifs divergents furent souvent en opposition et pas seulement avec ceux de Phil mais aussi

entre eux au sein du groupe. Une partie voulait simplifier encore plus DBA. Nous avons discuté jusqu'à peu de supprimer les Piques et la Cavalerie Légère au profit des Lances et de la Cavalerie. Les règles fantastiques de Phil basées sur DBA, Hordes of The Things, après tout, le sont sans ajout de types de troupes supplémentaires. Une autre partie cherchait à seulement clarifier des points pour procéder à une réimpression rapide. La faction qui emporta l'affaire fut celle favorable à une amélioration de DBA comme simulation des batailles antiques et médiévales.

Je faisais partie de ce groupe et nous avons influencé Phil pour qu'il aille dans ce sens. Comme conséquence, l'attribut Solid/Solide ou Fast/Rapide fut attribué à l'infanterie, augmentant grandement l'aspect simulationniste de nombreuses périodes historiques et apportant au jeu des effets mécaniques issus du système DBX. Nous pûmes augmenter la portée de tir des Archers vis-à-vis des distances de mouvement ce qui aide à mieux rendre compte des batailles comprenant des armées principalement composées d'Archers. Phil a aussi inclus les supports de flanc pour les Lances ou les Archers « solides ». Ce changement renforce le rendu des batailles du Haut-Moyen-âge et de l'arc long anglais (tout comme nous avons constaté ultérieurement que cela rendait les batailles d'hoplites grecs plus intéressantes). Les autres changements furent légions.

Mais le temps fit son œuvre et sur le groupe et sur Phil. Le tumulte des premières étapes de travail (dont je ne fis pas partie) et les étapes finales de celui-ci (dont je fis partie) retardèrent la publication de la règle. DBA 3 arriva finalement comme une règle fortement améliorée capable de mieux recréer un large panel de batailles historiques par rapport aux versions précédentes mais, finalement, aurait nécessité plus de temps de développement encore. Pour faire court, le système DBA pour simuler les batailles antiques et médiévales peut encore être amélioré. Et voici ce que je propose.

LE PROBLEME DES AUXILIAIRES

Les pauvres Auxiliaires (AX) ont toujours souffert dans l'existence de DBA. Les premières versions du jeu manquaient d'une troupe générique

d'infanterie moyenne et nombre de créateurs de scénarios utilisaient ces Ax comme boucs émissaires. Les Auxiliaires furent utilisés comme milice médiévale (de la pitance pour chevaliers), comme parents pauvres des hoplites grecs et souffrirent même l'ignominie de représenter les Gobelins inférieurs dans certains scénarios de fantasy. DBA 3 redresse partiellement cela en modifiant les Hordes, leur confiant ce rôle. Les Auxiliaires furent corrigés pour assumer un rôle plus en lien avec l'histoire en augmentant leur facteur de combat contre les montés d'un faible +2 à +3 et en affinant entre « Solides » et « Rapides ».

Les Ax solides, avec leur facteur augmenté à +3 contre les montés et leur capacité à les faire reculer ainsi que les troupes rapides en cas d'égalité au combat représentent maintenant mieux les troupes comme les Thureophoroi grecs ou les troupes romaines auxiliaires tardives.

Les Ax rapides demeurent de bons combattants en terrain difficile, capables de mouvements et d'attaques rapides comme les Thraces ou les Irlandais qu'ils peuvent représenter.

Hélas, une paire d'autres changements allèrent à l'encontre de cette meilleure prise en compte des pauvres Ax. Les Lances reçurent un nouveau bonus de support ce qui portait leur facteur de combat à +5 contre les Auxiliaires. C'est le même facteur de combat qu'un élément de Lames et une attaque d'une ligne d'hoplites devient plus mortelle que dans les versions antérieures de la règle. De plus, Lames et Piques deviennent des troupes impétueuses, signifiant qu'elles poursuivent après un combat victorieux. Ce qui signifie qu'un Ax reculant dans un combat face à un élément de ce type devra affronter un dévastateur +5 ou +6 contre +3 lors du prochain round. Heureusement, les Auxiliaires conservent leur capacité de combat à égalité face aux Bandes Guerrières comme dans les versions précédentes de la règle.

La conséquence de tout ceci est que les Auxiliaires conservent leur rôle de flanc garde de l'infanterie lourde face à la cavalerie mais perd sa capacité de tenir la ligne de combat principale. Accentuant le désavantage, les Psiloi (l'infanterie légère) ne souffrent pas d'un malus lorsque débordés en « coin-à-coin » dans DBA 3

contrairement aux autres troupes. Et cela implique que les Auxiliaires qui sont les troupes les plus à l'aise en terrain difficile, ont maintenant des difficultés dans un affrontement avec des Psiloi. Et le résultat final est une meilleure simulation historique face aux troupes montées mais moins bonne dans leur tenue face aux piétons. Simuler Cannae est difficile avec DBA 3, Clontarf quasi impossible.

Le problème est biaisé si on cherche à équilibrer les types de troupes les uns aux autres. Nous avons besoin de voir les Grecs briser la ligne d'Ax Perses à Cunaxa dans une charge furieuse et en même temps, les Gaulois et Hispaniques d'Hannibal doivent reculer lentement sous la pression des légions romaines. Cette situation peut être interprétée comme un manque de finesse dans les facteurs de combat de DBA. Dans l'autre règle de Phil, DBMM, ces Auxiliaires d'Hannibal sont catégorisés comme Ax supérieurs alors que les Romains de Paulus sont classés « faibles » car levés récemment. Les Hypaspistes de Philippe de Macédoine méritent leur classification supérieure. Le cœur de la Garde de Biran Boru est également classée supérieure. Maintenant, implanter un nouveau critère dans DBA va contre l'esprit de simplicité et nécessiterait de vastes changements dans la composition des listes d'armées.

La solution de ces problèmes insolubles peut être dans ce qui est déjà écrit. Pas ceux de Polybe ou de Diodore de Sicile mais les écrits plus récents de Barker et du WRG. Dans les premières versions de la règle, les Auxiliaires étaient présentés comme des troupes légères capables de tenir la ligne lorsque la situation l'exigeait. Serrés de trop près, ils peuvent essayer d'éviter le contact. Cette capacité n'est pas simulée dans DBA 3 lorsque les Auxiliaires combattent face aux impétueuses Lames et Piques. Autoriser les Ax à une forme d'évasion face à ces troupes aiderait certainement à recréer des situations telles qu'à Cannae ou Clontarf qui favorisent ce type de rencontres.

Aussi, je propose le changement suivant : modifier le résultat de combat des Auxiliaires de « *Détruits par Chevaliers en terrain clair. Sinon, reculent* » en « **Auxiliaires : Détruits par les Chevaliers en terrain clair. Reculent d'1 BW face aux Lames et aux Piques, sinon Reculent normalement.** »

Ce changement permet aux Auxiliaires de survivre plus longtemps face aux Lames et Piques en rompant le combat lors d'un recul. L'expérience romaine vécue à Cannae est plus facile à simuler. Les légionnaires peuvent engager la ligne punique et, avec la bonne pression, ont des chances de gagner le combat. L'infanterie punique, classée Ax, possède une chance de reprendre ses distances. Le Romain peut poursuivre, mais le contact peut être perdu. Ce joueur sera forcé de dépenser des PIPs (terme de DBA pour les points de commandements permettant les mouvements) pour renouer le contact en allant de l'avant, plus avant dans les lignes puniques, pour réengager le combat... après que le joueur Carthaginois a bougé ses réserves et réorganisé ses troupes.

Clontarf resterait une bataille difficile pour l'Irlandais mais on peut facilement imaginer que le faible nombre de Vikings (ayant débarqué pour aider Sitric à la Barbe soyeuse) puisse pousser en avant à travers les Irlandais au risque d'être séparés et engloutis.

Les situations telles que la percée des Hoplites grecs au centre de la ligne perse à Cunaxa (classée Ax principalement) ne changent pas. Une charge qui briserait immédiatement la ligne perse sous l'impact conserve ses particularités. Les chances dans cette situation restent les mêmes car les troupes de Lances ne sont pas impétueuses.

Ainsi, Hannibal bénéficie de quelques tours supplémentaires pour réussir son enveloppement avec ses forces supérieures de cavalerie. Brian Boru dispose de plus de temps pour emmener ses forces supérieures en nombre au combat. Les effets de ce changement sont subtils mais donnent une possibilité de modifier les résultats du jeu.

Le problème des Piques

Les Piques (Pk) ont souffert d'un nombre inhabituel de retours en arrière dans DBA 3. Les mouvements plus importants, l'évolution des règles pour arriver au contact et la reclassification des Piques en troupes impétueuses, au premier abord, donnent l'impression d'avoir retrouvé les troupes de Piques des premières versions de DBA. La possibilité pour un défenseur d'utiliser une astuce géométrique pour prévenir l'arrivée au contact d'une phalange de Piques a disparue. Bannier est la nécessité d'un nombre important de

PIP pour garder cette formation de Piques en formation de combat après avoir finalement réussi à établir le contact.

Notons que toutes ces modifications sont positives. Les Piques ont vu leur bonus de rang arrière raboté à +1 mais ceci est atténué par la classification des piétons comme solides (la plupart des Piques le sont) faisant reculer les montés sur une égalité (ce changement aidant à mieux simuler la période du début de la Renaissance).

L'addition d'un bonus de support latéral pour les Lances n'est pas non plus si négative car le classique +5 (Lances avec support latéral) contre +6 (Piques avec rang de soutien arrière) va rapidement briser la ligne de Lances les privant de leur bonus de soutien latéral. Les changements de capacité des Piques à entrer en combat avec l'ennemi et rester à son contact semblent compenser largement les nouveaux petits points défavorables.

Les points problématiques concernant les Piques apparaissent toutefois rapidement après quelques parties. Ce type de troupes a toujours souffert à DBA du fait de la largeur de front. Dans l'antiquité, les armées constituées d'autre chose que des Piques essayaient en bataille face à celles-ci de raccourcir leur front pour contrebalancer la profondeur de leur opposant afin de prévenir la percée de leur ligne par les phalanges de Piques. Ceci, couplé avec la difficulté de commander des troupes sur un large front, aide à éviter pour les armées de Piques d'être facilement débordées et détruites. DBA, avec sa contrainte de 12 éléments de chaque côté et le besoin pour les Piques d'être déployées sur deux rangs, a toujours rendu difficile de simuler cela.

DBA 3 rend le problème encore plus difficile. Les mouvements plus amples, la plus grande facilité pour arriver au contact et la classification des Piques comme impétueuses jouent contre les Piques en permettant à leurs ennemis de mieux les engager et prendre de flanc leur phalange. Les enveloppements qui, sous DBA 2.2 et les versions précédentes, pouvaient prendre quatre ou cinq tours peuvent maintenant être réalisés en deux. Le facteur de combat des Piques n'est pas assez fort pour causer des pertes pour une percée en ces quelques tours. Les défenseurs contre les Piques

n'ont pas à sécuriser leur ligne en profondeur ou en créant des réserves. Au contraire, ils peuvent étendre leur front et tenter un enveloppement. Un joueur expérimenté d'hoplites grecs sait cela et attaquera sur les flancs et détruira une armée de Piques.

La comparaison entre les armées de Piques et les Romains est encore pire. Les Lames des légionnaires romains ont toujours l'avantage contre les Piques. Chacun pourra argumenter au regard de l'histoire que c'était le cas. Les Macédoniens furent incapables de gagner une seule bataille majeure contre les Romains après Pyrrhus. Les résultats des batailles de Pydna, Cynocéphale et de Magnésie furent disputés. Avec DBA 3, jouer les Macédoniens tardifs contre les Romains Impériaux est un massacre. Le joueur romain flanque facilement les Macédoniens et leur règle leur compte. La balance est encore défavorable aux Piques...

La solution pourrait être d'augmenter le facteur de combat des Piques mais cela induit des difficultés dans la balance avec les autres types de troupes. Un +1 au combat contre les piétons des Piques affaiblit trop les Auxiliaires et produit des effets négatifs contre les Archers, les Bandes Guerrières et l'Artillerie.

Aussi, je propose ce qui suit : changer le résultat de combat pour les piétons 'Solides' pour le cas où « *Le total est égal à celui de l'adversaire* » pour « *l'Infanterie Solide* » en « **Détruit par les piétons si CP, CWg ou Lit en contact sur au moins deux côtés avec le front d'éléments ennemis. Si non Piques, recule face aux Piques 'Solides', Pas d'effets sinon.** »

Ce changement augmente la capacité des phalanges de Piques de perturber les lignes ennemies. Alors que les Piques ne deviennent pas une machine à tuer, le résultat obtenu étant un simple recul, la phalange de Piques a une meilleure chance de créer une faille et de disloquer l'infanterie ennemie. Mieux, une phalange de Piques flanquée a plus de chances de faire reculer ses ennemis la prenant de flanc. Cela prévient un autre combat sur les flancs le tour d'après alors que la destruction est forte et isole l'élément de front qui se retrouve à affronter la phalange de Piques seul !

Avec ce changement, les hoplites grecs à Chéronée sont maintenant obligés de constituer une réserve. Les légionnaires romains à Pydna et Cynocéphale sont ramenés en arrière sous la menace de se faire briser avant que leurs compatriotes n'aient eu le temps d'engager les flancs des Piques grecques et macédoniennes. Les Suisses sont capables de prendre leur place de formidable force sur un champ de bataille même s'ils sont toujours sous-évalués au regard des résultats historiques du fait du manque de prise en compte de la qualité des troupes à DBA.

Finalement, ces changements autorisent le commandant d'une armée de Piques à un peu plus de flexibilité. Les Piques à DBA doivent être déployées sur deux rangs sous peine d'être désespérément trop faible face à l'infanterie ennemie. Avec ces modifications, un simple rang de Pique devient plus viable comme force de combat, rendant possible de résister un peu face aux Lances et de gagner face aux Auxiliaires.

Le problème avec les Archers

Quelques autres résultats à DBA ont conduit à controverse quant aux archers simples. Peut-être est-ce dû au fait que la communauté est en désaccord quant à l'efficacité réelle de l'archerie en bataille. Les opinions se divisent entre être tout à fait inutile dans les combats antiques et la principale force conductrice se cachant derrière de nombreuses victoires. Ces arguments sont étayés de chaque côté par une lecture sélective de récits historiques mais aussi par de fascinantes opinions émises par des experts et des scientifiques.

D'un côté, on a des personnes telle que le Dr. Kelly Devries qui semblent relativiser l'effet des tirs d'archers lors des combats antiques et médiévaux alors que de l'autre, nous avons Matthew Strickland professant le pouvoir de l'arc anglais et comment il a changé la physionomie des champs de bataille médiévaux. J'ai été témoin de discussions « d'experts » sur l'impossibilité de tendre un arc d'une puissance de 100 livres (*NdT* : 45,36 kg) et d'avoir immédiatement visionné des vidéos en ligne prétendant montrer des individus armant l'arc à son allonge de forces supérieures. Plus avant, j'ai vu des tests scientifiques montrer l'incapacité de flèches à pénétrer une armure autant que d'autres à montrer leur régulière et effrayante pénétration.

Chaque camp est capable de contredire l'autre par une argumentation sans cesse renouvelée. Les historiens font un usage sélectif des sources. Les experts mesurent la tension des arcs avec imprécision ou attribuent peut-être des compétences d'athlètes modernes à des personnes vivant plusieurs siècles avant (et vice-versa !). Les scientifiques utilisent des arcs et des armures reproduits imparfaitement pour leurs tests. Il est difficile de trier toute cette argumentation et cela confirme de sérieux biais pour toutes les parties.

Bien sûr, ces arguments furent pris en considération pendant le développement de DBA 3 au regard de l'efficacité des troupes d'Archers. Les versions précédentes avaient porté une faible attention aux armées comprenant des Archers. Recréer des batailles historiques comprenant des masses importantes de ces Archers (arcs longs et arbalètes compris) était difficile sans adopter des règles spéciales. Plus encore, les compétitions voyaient se développer des tactiques étranges. Les adversaires ayant des Lames les faisaient charger sur les Archers, cherchant des cibles faciles, ignorant leurs pairs. Des lignes d'Archers Longs se cachèrent au fond des bois et des ailes entières tirillant d'avant en arrière devinrent communes. L'expression « Archers Dansants » est née pour décrire cette tactique. De fait, cela ne ressemblait à aucune description historique des faits.

Phil était convaincu qu'il fallait changer cela. Avec la modification de l'échelle de jeu, il fit que les Archers obtinrent une portée de tir de 3 LB. Cela donnait un tour supplémentaire (ou plus) pour tirer contre l'infanterie ou la chevalerie. Le facteur de combat de +5 des Lames fut réduit à +4 lorsque subissant un tir, permettant la destruction très occasionnelle des Lames par des tirs. Les Archers furent autorisés à tirer depuis ou vers un débordement. Et, finalement, les Archers 'Solides' bénéficièrent d'un bonus si supportés par des Lames. A l'inverse, la destruction des Chevaliers battus par les Archers a été retirée des règles. En remplacement, il y eut la nouvelle capacité des Archers Long et des Arbalétriers de tuer les Chevaliers en combat au corps-corp à égalité.

Ces changements furent une grande amélioration. Même si la perte du « quick kill » (*NdT : cet anglicisme est devenu si fréquent en France que l'on a choisi de le conserver*) contre les

Chevaliers semble aider à mieux simuler les batailles de la fin du Moyen-Age, un problème persiste toutefois car les reconstitutions historiques tout comme les parties classiques continuaient de ne pas produire des effets comparables aux récits de ces événements. Les Archers étaient plus efficaces mais les armées françaises de la guerre de Cent Ans continuaient de rouler régulièrement sur les anglaises. Les victoires italiennes acquises par des armées de grands contingents d'Arbalétriers étaient toujours impossibles face à des envahisseurs Suisses. Ces armées durent développer de curieuses tactiques pour éviter la défaite.

Nos efforts pour trouver une solution se voyaient contrariés. Mes propres recherches me poussaient à vouloir augmenter le facteur de combat des Archers. Mais cela allait rapidement amener des effets indésirables. Augmenter leur facteur de combat allait les conduire à écraser les troupes les plus légères. Changer les interactions entre éléments dans la table de combat causait d'insatisfaisantes complications. Bizarrement, une solution m'est apparue en lisant le livre du Dr. Kelly Devrie, *Infantry Battle Tactics of the 14th Century*. Le Dr. Devrie tend à baisser et largement diminuer (mais pas complètement pour être exact) l'importance de l'arc long anglais et les effets des Archers sur le champ de bataille en général. Il fait une analyse sur les pertes subies pendant les batailles et note le faible nombre de celles-ci dues aux tirs d'Archers.

En comparant son récit avec ceux de Strickland, Burne ou Oman, j'ai commencé à lire des sources primaires lorsque disponibles. Mon objectif était de trouver une conciliation entre les différentes opinions sur les interactions entre troupes mises en avant dans les écrits des sources primaires et les termes de DBA. Quelque chose semblait manquer. Dans les écrits historiques et les sources primaires, j'ai trouvé nombre d'exemples de Chevaliers montés cherchant les Archers (et ratant leur cible, étant détruits ou les culbutant héroïquement). J'ai trouvé nombre de descriptions de Chevaliers et d'hommes d'armes bataillant et à pied et à cheval. J'ai trouvé des descriptions de formations de Piques combattant puissamment contre les tirs pour aller engager des hommes d'armes au contact. J'ai trouvé des descriptions d'échanges de tirs où les paquets d'Archers s'engageaient mutuellement. J'ai trouvé des

descriptions où les Archers, à court de flèches, furent forcés (ou peut-être spontanément) de charger des hommes d'armes et les engager avec haches et marteaux. Quelque chose toutefois était largement absent. Je n'ai jamais trouvé de descriptions correspondant aux tactiques déployées à DBA... à savoir des hommes d'armes, des Lames et autre infanterie lourde détruisant des Archers après les avoir engagés.

J'avais espéré trouver des récits qui auraient détaillé ces interactions. Ils étaient simplement rares. Bien qu'il soit difficile d'interpréter des silences, une possibilité logique est de conclure que les hommes d'armes, les Piques écossaises et la pléthore d'autre infanterie de la fin du Moyen-âge n'engageaient pas si souvent les Archers ou les Arbalétriers. Dérangé par ce constat, je cherchais à travers l'Histoire pour trouver d'autres récits où l'infanterie lourde aurait engagé des Archers. Les conflits grecs contre la Perse sont un de ces exemples. Ici, certains trouvent les Grecs bien organisés avec leurs larges boucliers chargeant rapidement les lignes perses, souvent décrits comme chargeant rapidement pour réduire le temps d'exposition aux tirs. Cette tactique plus souvent que d'autre produit des victoires. Malgré tout, d'autres exemples étaient difficiles à trouver. S'imposait la question : « Pourquoi ? ».

Ma conclusion est celle-ci : Quels que soient les opinions des experts et historiens, les faits sont bien établis. Une simple flèche de chasse à tête large tirée depuis un arc tendu à 40 lb (*NdT : un peu plus de 18 kg*) peut certainement traverser et passer complètement à travers la poitrine d'un jeune homme ayant fini sa croissance. A partir de là, une flèche de 4 oz (*NdT: une once vaut entre 24 et 33 g soit une flèche d'environ 120 g*) tirée à 100 mph (*NdT : soit plus de 160 km/h*) par un arc de guerre est un élément effrayant pour intensifier la puissance de destruction. Les contre-mesures telles une bonne armure, les boucliers ou un grand nombre de lances à larges hampes sont très efficaces pour atténuer la mortalité mais n'enlèvent pas le désagrément de recevoir une volée de flèches. La frappe d'une flèche large même à portée maximale est équivalente à l'énergie générée par un homme fort qui balancerait et frapperait quelqu'un avec un bill (*NdT : anicroche, serpe à long manche, il semble que le mot anglais « bill » soit aussi utilisé en français*) ou un marteau de guerre.

Sans être impossible, l'infanterie cherchait peu à entrer en contact avec des troupes d'Archers parce qu'elle ne le souhaitait pas. Dr. Devries était juste lorsqu'il stipulait que les tirs d'Archers ne causaient pas un grand nombre de pertes. Ils n'avaient pas besoin de cela pour être efficaces. Au contraire, ils produisaient un environnement extrêmement difficile pour combattre et contrôler les troupes. La volonté pour charger de denses formations d'Archers requiert de la discipline, un bon entraînement et un bon commandement pour que les troupes soient capables d'agir de concert. Les commandants du Moyen-Age étaient incapables pour la plupart de produire cela.

Ce constat donnait soudain du sens aux récits. Les Grecs avaient une bonne connaissance du pouvoir des tirs d'Archers perses et arrivaient collectivement à décider d'une tactique efficace. Ils avaient la prévoyance, la discipline et la volonté de se précipiter vers l'ennemi en masse. Les pauvres Ecossais dans toutes leurs défaites face aux armées d'arcs longs anglais étaient incapables de prendre ce type de décision. Lors des batailles, au lieu de charger dans la masse d'Archers tirant, ils s'éloignaient des tireurs visant les autres types de troupes anglaises au lieu de subir la difficile et exaspérante grêle en faisant directement front aux volées. Les Français, malgré la décision tactique de démonter comme meilleure façon de défaire les anglais, formèrent de profondes colonnes à Azincourt pour en venir aux mains avec les hommes d'armes plutôt que de disperser des manants. Les Suisses furent gênés par les Italiens lorsque, après avoir défait et éloigné les charges de la cavalerie italienne, ils furent incapables d'approcher les Italiens face au tir massif des arbalètes.

Cette idée explique même la faiblesse apparente des pertes d'infanterie produites par les tirs d'arcs. Les troupes avec de larges boucliers, de bonnes armures et/ou de nombreuses lances aux hampes épaisses peuvent tenir sous la tourmente des traits. Elles ont toutefois des difficultés pour manœuvrer, bouger et arriver au contact lorsqu'on leur tire dessus. Les troupes montées ne sont pas immunisées mais leur temps d'exposition aux douloureux tirs est plus faible. Elles peuvent franchir plus rapidement les distances pour arriver au contact et retraire de la même façon.

La réponse à cela à DBA est plutôt controversée mais je propose ce qui suit : Changer la section 'a' comprise après la « Détermination des PIPS » en : **« A l'exception du premier tour d'un joueur, le déplacement d'un élément ou d'un groupe d'éléments utilise un PIP supplémentaire dans les deux cas suivants :**

1 - Il inclut un élément de Char à faux qui se déplace sans contacter l'ennemi, des éléments d'Eléphants, de Hordes, de Fourgon de guerre ou d'Artillerie, d'habitants ou de suivants, ou il inclut des piétons arrivant en contact frontal avec des Archers, ou il inclut un élément en garnison d'une cité, fort ou campement. »

Cette modification a pour effet de simplement entraver les piétons désirant arriver au contact avec des Archers en augmentant le nombre de PIPS (point de commandement) nécessaires pour ce faire. Un attaquant affrontant une armée d'Archers est maintenant face à un choix difficile. Un attaquant doit-il attendre de bons lancés de PIPS et tenter une attaque coordonnée contre toute la ligne ennemie ? Ou doit-il frapper immédiatement les troupes sans arcs de l'armée opposée dans une tentative pour l'engager et la défaire ?

Le coût plus important d'une telle attaque nécessite souvent plusieurs tours à aligner et réaligner ses propres lignes qui peuvent être désorganisées par les tirs ennemis. Plus longue est la ligne sous le feu des Archers, plus grande sont les chances de prendre des pertes.

Presque invariablement, l'attaquant choisira d'attaquer les troupes sans arcs pour forcer l'engagement et cesser d'être soumis au feu des Archers. Les éléments attaquants d'infanterie lourde choisiront d'attaquer leurs homologues plutôt que les Archers. Et comme par magie, (Ok, par dépense de PIPS dans les faits), les récits de bataille d'Azincourt, Neville's Cross, Homildon Hill et même Arbedo peuvent être retrouvés dans les résultats des parties. Les engagements qui voient les Grecs passer à travers la ligne d'Archers perses à Cunaxa restent possibles. Toutefois, les Grecs devront gérer prudemment leurs ressources (leurs PIPS) afin de conduire une telle attaque.

Les batailles ne seront pas gagnées par les pertes massives dues aux tirs mais plutôt par la forme

que donne au champ de bataille la présence des Archers produisant une véritable victoire interarmes.

Tout cela combiné...

Essayer ces changements fut très intéressant comme expérience. Une sélection méticuleuse de batailles fut faite à travers l'histoire et rejouée dans leur ratio historique (et possiblement de forces inégales) et avec l'habituelle limite de 12 éléments fixée par DBA. Les batailles suivantes furent choisies :

Counaxa (Archers contre Lances)
Chaerona (Piques contre Lances)
Cannae (Auxiliaires contre Lames)
Pydna (Piques contre Lames)
Clontarf (Auxiliaires contre Lames)
Pseudo Azincourt (Archers contre Lames)
Arbedo (Piques contre Lames)

Alors que les parties test de Clontarf et de la bataille de Chaerona redimensionnée à l'échelle attendent leur tour, je peux attester que, jusque-là, les changements effectués ont produit tous les effets espérés sans créer de nouveaux problèmes.

Les modifications des résultats de combat concernant les Auxiliaires sont les bienvenues bien que subtiles. Ce sont celles qui ont générées le moins de controverses même si certains trouvaient que ce n'était pas assez radical. Cannae reste difficile à simuler sans facteurs de combat échelonnés pour améliorer l'infanterie carthaginoise ou sans altération des légionnaires romains. Les changements aident toutefois indubitablement les Auxiliaires à survivre plus longtemps et à Hannibal à faire son tour de passe-passe.

Le changement concernant les Piques est plus controversé. Certains pensent que les Piques ont bénéficié avec DBA 3 d'une avancée significative en puissance de combat. Les nouvelles règles de mouvement pour arriver au contact ont éliminé les ennuyeux effets de jeux qui entravaient les Piques dans les versions précédentes de la règle. Mais les batailles historiques avec des armées de six éléments ou plus de Piques sont toujours impossibles à recréer avec les 12 éléments de rigueur. Les batailles historiques d'échelle comparable donnent des résultats plus historiques mais qui souffrent du rendu avec l'augmentation

du pourcentage de Piques dans les armées. Attribuer aux Piques la « victoire » en cas d'égalité (en repoussant l'ennemi) aide à toutes les échelles de simulation à reproduire les résultats sans toutefois transformer les Piques en une machine à tuer inarrêtable. Ceci est encore plus évident en refaisant Pydna. Ici, le pouvoir reste aux phalanges macédoniennes et l'agilité accrue des Auxiliaires grecs permet une meilleure chance au jeu de correspondre au récit historique. Simplement il ne faut pas s'attendre à ce que le Macédonien gagne.

La modification la plus controversée est les PIPS supplémentaires nécessaires pour entrer en contact avec des Archers. Je dois reconnaître aux détracteurs que ce changement a demandé le plus de parties de tests. Je m'inquiétais quant à l'équilibre et aux possibilités pour les armées d'arcs longs anglais de devenir imbattables autant en club qu'en tournoi. En contre point, le changement proposé est la seule idée que j'ai trouvée qui puisse produire un résultat comparable aux récits concernant les batailles comprenant ces arcs longs. Et même : pourquoi des armées composées d'arcs longs ne pourraient pas être dominantes ? Certains pourraient répondre qu'elles le furent historiquement.

En conclusion, je mets en avant que les modifications ci-dessus dans DBA donnent une plus grande qualité de simulation historique, ce qui autorise à recréer les grandes batailles de l'histoire plus en concordance avec les récits historiques. Plus encore, je postule que ces changements ne changent pas radicalement le jeu ni n'y ajoutent une complexité indue. Cela rend simplement le jeu meilleur.

Je suis intéressé par tout retour d'expériences de joueurs de DBA qui liraient ceci et essayeraient ces modifications. Je peux facilement être contacté sur le site/forum Fanaticus.

Livres mentionnés :

Infantry Warfare in the Early Fourteenth Century

Dr. Kelly DeVries

Boydell Press 1998

ISBN : 978-0-85115-571-5

The Great Warbow

Matthew Strickland & Robert Hardy

Sutton Publishing, 2005

ISBN : 0-7509-3167-1