

## COMPTE RENDU DE LA CAMPAGNE « LE REVE DE PYRRHUS » DU 15 DEC 2018.

La règle Art de la Guerre (AdG) dans sa version 100pts est le bon format pour tenter de jouer une campagne multi-joueurs basée sur un thème historique et sur une journée.

Nous nous sommes donc retrouvés le 15/12/18 vers 9h30 dans la grande salle ou « l'intendance » (Merci à tous les participants) avait déjà tout mis en place = 4 tables de jeux et un grande table stratégique. Donc c'est autour de la table que 7 joueurs et moi-même en tant qu'organisateur se sont retrouvés avec des armées en 15mm, pour jouer un scénario inspirée de l'expédition militaire du roi Pyrrhus, en Italie du Sud et en Sicile, entre 280 et 275 avant Jésus-Christ.

François C a pris le rôle de PYRRHUS, Gibert le commandement de Sparte (GRECS HELLENISTIQUES), Vincent la tête d'un empire hypothétique LAGIDE. Roland s'est attelé à faire vivre les Nomades (PREMIERS ARABES) et Steven quant à lui, a pris en main de la destinée de CARTHAGE. Mathis secondé par François S a pris en charge le destin des Celtes d'Hispanie et des Gaules Trans et Cisalpines (GAULOIS). Enfin Patrick a pris le commandement en chef des armées de Rome (REPUBLIQUE ROMAINE).



La cité libre et neutre de Cyrène (GRECS de CYRENAIQUE) était supervisée par mes soins.

Pour donner de l'intérêt ludique à toutes les factions j'ai décidé de faire se dérouler la campagne de 275 à 270 av JC (soit 6 tours au maximum). Ce qui a permis de jouer avec les listes AdG suivantes (voir aussi carte stratégique) : Gaulois n°88, Romains République n°53, Pyrrhus n°44, Grecs Hellénistiques n°61, Empire Lagides n°43, Premiers arabes n°75, Grecs de Cyrénaïque n°58 et Carthaginois n°55.

### Campagne Pyrrhus -275BC (env.)

#### Situation de départ



## Temps forts de la campagne

### 275 avJC

PYRRHUS en bon stratège, sécurise ses arrières en s'alliant avec la coalition grecque menée par SPARTE avant de déclarer la guerre à ROME. La botte italienne voit les troupes Epirotes et Latines s'affronter sans obtenir de décision.

Ptolémée le LAGIDE, lui aussi assure son flanc sud en s'alliant avec les tribus NOMADES avant d'envahir l'Etolie où il obtient une victoire logique sur la coalition grecque, car la pique est plus longue que la lance.

Les NOMADES bédouins devenus alliés des CARTHAGE, se ruent sur la cité indépendante des grecs de CYRENE et malgré une bataille indécise, finissent par investir la cité.

Enfin les GAULOIS intelligemment alliés à ROME, repoussent l'armée carthaginoise non sans pertes en défendant l'Hispanie.

Une fois l'hiver venu, au classement Vincent vire en tête suivi de Mathis. Les joueurs ont semble-t-il, été surpris par le temps autorisé pour une bataille (autour d'une heure). Cela nécessite de combattre avec un bon rythme pour obtenir la décision (3 nuls et 1 seule victoire).

### 274 avJC

PYRRHUS reprend l'offensive en Italie du Sud et obtient la victoire en Lucanie sur les armées de ROME.

Les LAGIDES marquent le pas sur le terrain mais gagnent des points dans une vaste offensive diplomatique puisqu'ils scellent une alliance à la fois avec ROME et avec CARTHAGE. Pendant ce temps les NOMADES se lancent dans un grand tour de la méditerranée, conclu par une bataille victorieuse sur les GAULOIS celtibères.

Le reste des actions de nos protagonistes se perd dans les brumes de l'histoire.

Une fois l'hiver venu, Vincent grâce aux ressources de son immense empire et à sa diplomatie vigoureuse, reste encore en tête assez nettement devant Mathis rattrapé par François C.



*Le maître et l'élève face à l'empereur*

### 273 avJC

PYRRHUS pour se relancer, fait la paix avec ROME alors que les GAULOIS se déclarent **client** de CARTHAGE, renforçant le prestige de ce dernier substantiellement. L'empereur LAGIDE et le prince d'ARABIE déclarent respectivement la guerre au royaume d'Epire et aux GRECS de Sparte. Les NOMADES basculent alors leur effort vers l'est et conquièrent l'Attique (Athènes sous le joug bédouin, du jamais vu !).

Le jeu des alliances met en place des « blocs » : celui du vaste l'orient et pourtour méditerranéen, face à celui du bassin de la civilisation occidentale.

Cela se traduit une fois l'hiver venu, par Vincent qui se maintient en tête, talonné par les membres de sa grand alliance, c'est-à-dire Steven et Roland. Les autres sont nettement distancés. Doit-on conclure que l'union fait la force ?



*Nomades contre Coalition Spartiate*

### 272 avJC

Alors que PYRRHUS s'allie aux GAULOIS, plus à l'est avec son allié GREC, il déclare la guerre à CARTHAGE et obtient une victoire en Sicile (le jeu rattrape-t-il l'histoire ?).

Les GRECS regroupés à Sparte, desserrent l'étau en prenant leur revanche sur les aventureux NOMADES.



Les GAULOIS se libèrent de leur **maitre** Carthaginois en reprenant en main leur destin. Dans la foulée ils attaquent les LAGIDES en Lydie. Mais ils sont défaits, les éléphants indiens piétinant les « hordes hirsutes » allégrement. Quant à ROME elle panse ses plaies, lors d'une paix que l'on pourra pudiquement qualifier « des braves ».

Une fois l'hiver venu, Vincent se détache nettement de ses deux alliés Roland et Steven, talonnés par François C opérant une belle remontée.

### Epilogue et Bilan



*Vincent en Vainqueur*



*Le berceau de la civilisation occidentale assiégé*

Rattrapé par le temps, ce quatrième tour est devenu le dernier de la campagne (initialement prévue en 6 tours max).

Les conditions de calcul de la victoire finale, tenant compte des pertes militaires et des possessions à la fin du dernier tour joué donnent = **Vincent (empire LAGIDE) grand vainqueur avec 308 pts ; suivi de François C (PYRRHUS) et Mathis (GAULOIS) avec 207 et 206 pts respectivement.** Roland (PREMIERS ARABES), Steven (CARTHAGE) et Patrick (REPUBLIQUE ROMAINE) suivent derrière (187, 174, 174 pts). Gilbert et ses valeureux GRECS HELLENISTIQUES menés par Sparte, termine le classement avec 136 pts.

A propos de la règle spécifique (maison) à cette campagne, elle a plutôt bien fonctionnée dans son alternance entre les phases de diplomatie, de batailles et d'administration. Je dois modifier la règle spéciale sur l'avancement des généraux en la simplifiant. Par contre la règle sur le corps allié n'a pas été utilisée par les joueurs. Si les événements rares n'ont pas déstabilisés le jeu, les effets des cartes « pas de chance » doivent être revus. L'action unique de chaque joueur issue la phase diplomatique a permis d'éviter de perdre du temps. On aurait donc pu faire un tour de plus probablement. Avec 6 joueurs ou moins, il vaudrait mieux faire un mini-tournoi thématique où tout le monde joue avec tout le monde (5 parties). A 8 joueurs et plus, la campagne a tout son intérêt alors.

Enfin, il est instructif de voir qu'en seulement quelques semaines la quantité d'informations qui se perd ou se modifie. Donc les récits des « anciens » qui nous servent souvent de références pour faire nos jeux, sont vraiment sujets à caution et devraient être pris pour de belles histoires plutôt que Vérités Historiques...

Quelle suite à donner avant l'été ?

- 1) Faire une grande bataille hypothétique (la république romaine envoie ses légions à la poursuite de Pyrrhus en Grèce en 272 avJC) regroupant jusqu'à 7 joueurs pour tester la nouvelle règle « To the Strongest » ;
- 2) refaire une campagne autour de ce thème avec le support du dernier jeu de VAE VICTIS pour ceux qui seraient intéressés ;
- 3) Changer de cadre espace-temps et faire une nouvelle campagne AETIUS pour SAGA V2.

J'attends vos votes, commentaires et propositions...