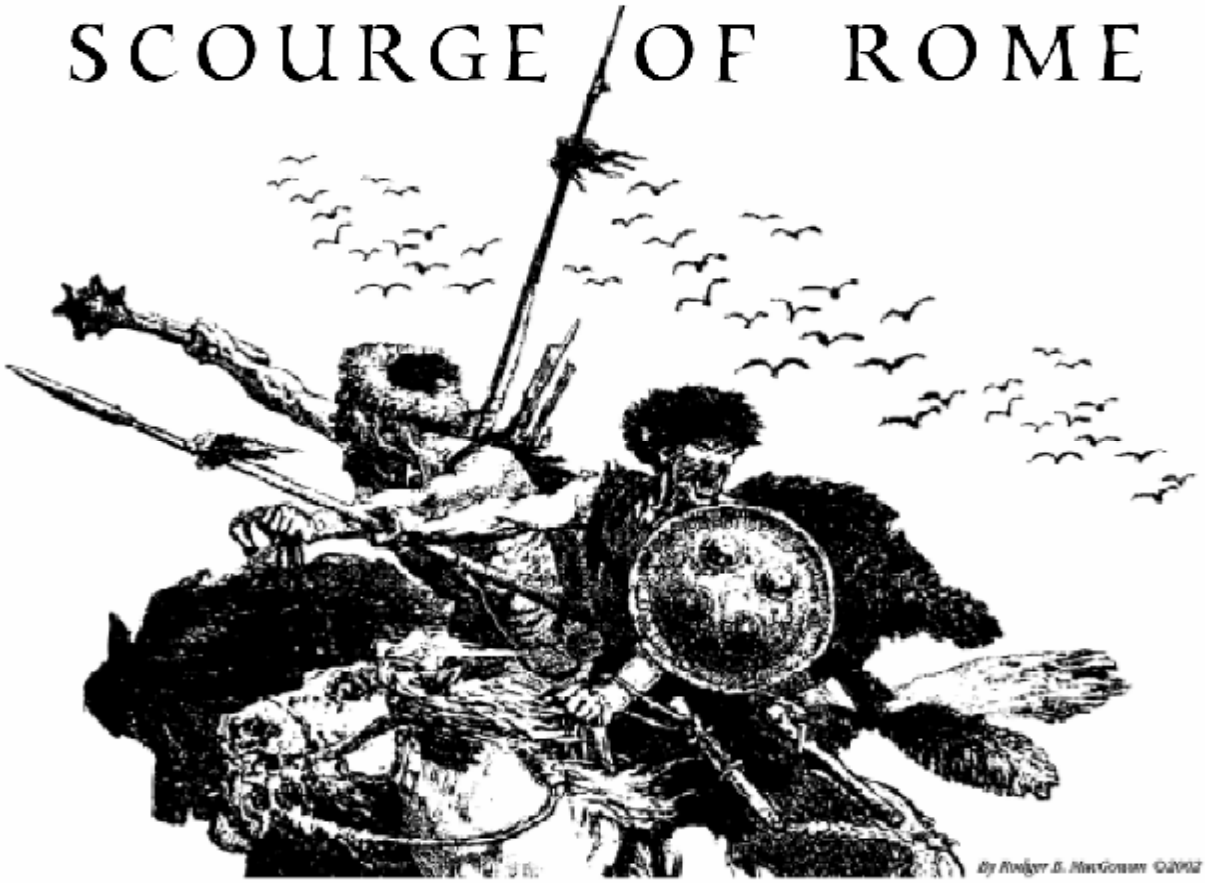
Module pour Great Battles Of History

ATTILA

SCOURGE OF ROME



The Utus

Attila vs. Anegisclus

The Huns vs. Eastern Rome

Moesia II, 447 C.E.

The Catalaunian Fields

Attila vs. Aetius and Theodoric

The Huns vs. Western Rome and the Visigoths

Gaul, 451 C.E.

GMT GAMES
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

INTRODUCTION

Attila couvre deux des (quelques) grandes batailles que les armées de la Confédération des Huns livrèrent sous les ordre du Roi Attila à Rome : l'une contre l'Empire romain d'Orient (Utus), l'autre avec une capacité quelques peu réduite contre l'Empire romain d'Occident (les Champs Catalauniques). Les joueurs doivent faire s'affronter les Huns, non seulement à leur sommet (Utus) mais aussi affaiblis (les Champs Catalauniques), et les armées fort différentes des Empires romains d'Orient et d'Occident.

Matériel

Le module *Attila* contient:
1 carte
1 planche de 140 pions
Ce livret de règles

Les pions
Outre les 140 pions inclus dans ce module, vous devez posséder le jeu *Cataphract*, dont certains pions sont utilisés. Les règles de chaque bataille donnent la liste de ceux qui sont nécessaires.

Chefs de remplacement
Nous n'avons pas fourni de chefs de remplacement pour les chefs présents dans ce module. Utilisez ceux du jeu *Cataphract* ; ils ont tous la même valeur de toute façon.

Carte
Nous avons une idée générale du lieu où s'est déroulée la bataille des Champs Catalauniques (ce toponyme correspond, toutefois, plus à une zone géographique en Champagne, qu'à un endroit bien précis). En revanche, nous n'avons quasiment aucune information sur le champ de bataille d'Utus, si ce n'est qu'il était proche d'une rivière (appelée aujourd'hui le Vit), et sur le chemin des Huns pour Constantinople, près de la mer Noire (dans l'actuelle Bulgarie). Nos cartes sont basées sur les témoignages existants.

ERRATA DE GBOH APPLICABLES A *CATAPHRACT*

Règles:
5.44 [Court-Circuit]: On doit lire : "Un chef qui rate son Court-Circuit ou qui a été Court-Circuité en tentant un Momentum ou *un Court-Circuit* a Terminé.
6.55 [Retraite Ordonnée] : Lorsque des unités de cavalerie en Ligne se retirent en blocs, seules les unités qui sont dans le rayon de deux hexagones peuvent tirer.
8.21 [Tir de Réaction de Sortie]: Effacez "ou lorsqu'une unité utilise une Retraite Ordonnée pour éviter que l'unité de tir n'entre dans sa ZDC [6.55]". Le Tir de Réaction de Sortie n'est autorisé que lorsqu'une unité quitte la ZDC d'une unité de tir ennemie.
10.31 [Ralliement]: La dernière partie de la phrase doit se lire: "... et n'est pas adjacent à une unité ennemie ou dans le rayon d'action *et la LDV* d'une unité de tir ennemie qui a encore des projectiles."

Tables et matrices
TESTS DES CHEFS: Lors d'une tentative de ralliement, arrondissez à la fraction inférieure les pertes de Cohésion infligées à l'unité ralliée.
[SHOCK SUPERIORITY CHART]: Le "DS" dans la case "Cataphracted HC/LI" ne doit pas avoir d'astérisque. L'astérisque doit être dans la case "Light Infantry/LC".

MODIFICATIONS DES REGLES GBoH *(pour Cataphract)*

Règles GBoH inutilisées
Dans les règles du jeu *Cataphract*, les points suivants ne sont pas utilisés :
• La Taille des unités; ignorez les mentions y faisant référence dans les points de règles 2.23, 2.4 et 8.36 (2). Voir note [a].
• 6.4 (Colonne)
• 9.1 (Cavalerie Démontée)
• 9.5 (Cavalerie armée d'arcs, ce point a été réécrit)
• 9.6 (Le Combat de Champions)
a = Donner les effectifs complets des armées de cette époque n'est pas impossible, mais relève plus de la divination que d'un travail scientifique. Nous avons soigneusement laissé de côté les évaluations farfelues telles celles de J.B. Bury (par ailleurs plutôt sérieux), qui, dans les années 1920, donnait 700.000 hommes à Attila! De ce fait, le nombre d'hommes de chaque "unité" n'a pas d'intérêt. Pour les amateurs du genre, deux unités "romaines" représentent l'équivalent d'une légion de l'époque, laquelle avait un effectif théorique de 1000 hommes et était fort différente de la légion de la République ou du Haut Empire

Nouvelles règles et changements des règles de base

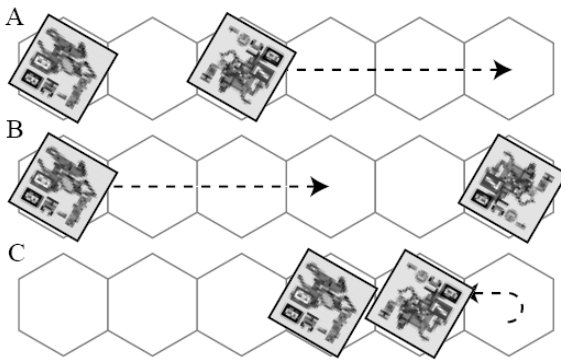
(4.32) Changements
1. S'il se trouve dans la portée de commandement du CC (Commandant en Chef), le subordonné peut automatiquement donner un Ordre de Ligne (aucun jet de dé n'est nécessaire).
2. S'il se trouve hors de la portée de commandement du CC, le subordonné doit réussir un jet de dé inférieur ou égal à son Initiative pour donner un Ordre de Ligne.
3. Lors du premier tour de jeu (seulement), tous les subordonnés peuvent donner un Ordre de Ligne sans jet de dé.

NOTE DE JEU: le point 3 compte dans le décompte des ordres donnés avant combat par le CC.
(6.51) La cavalerie ne peut pas exécuter une Retraite Ordonnée lorsqu'elle est approchée par d'autres unités de cavalerie, peu importe le différentiel de Potentiel de Mouvement. Toutefois les unités de cavalerie légère hunique, wisigothe et alaine peuvent procéder à une Retraite Feinte (voir 6.71).

(6.66) TABLE D'EMPILEMENT: Les lignes de cavalerie des Hérules et des Huns Measegetae doivent être considérées comme des unités de cavalerie légère (LC).

(6.7) RETRAITE FEINTE (RF)
(6.71)La cavalerie légère de certaines tribus peut utiliser une tactique que nous appellerons Retraite Feinte. Cette manœuvre permet aux unités en défense de simuler une retraite dans le but d'entraîner leurs assaillants à quitter les rangs pour les poursuivre, et lorsque la poursuite est engagée de les contre-attaquer. Seuls les Huns, les Wisigoths et les Alains peuvent exécuter une Retraite Feinte, et ce uniquement contre des unités de cavalerie. Les unités de Cavalerie Légère des Huns, des Wisigoths et des Alains peuvent utiliser la RF sans tenir compte du différentiel de Potentiel de Mouvement.
NOTE HISTORIQUE: La Retraite Feinte était la tactique favorite des tribus des steppes (Huns et Alains). Les Wisigoths semblent l'avoir adoptée au contact des Huns, lorsque ces derniers se sont étendus vers l'ouest au 4ème siècle.

(6.72) La Retraite Feinte peut être utilisée soit:
• En défense, quand les unités ennemies s'approchent (ou débutent leur mouvement), dans un rayon de deux hexagones, ou
• En attaque dans le cadre de la tactique Harcèlement & Dispersion (9.5 infra).
ZDC ENNEMIES: Une unité dans une ZDC ennemie ne peut pas exécuter une RF, de même une unité ennemie dans une ZDC amie ne peut pas être l'objet d'une tentative de RF offensive.
(6.73) Quand une unité de Cavalerie Légère hunnique, alaine ou wisigothe exécute la tactique Harcèlement et Dispersion (voir 9.5 infra) ou se trouve en défense tandis qu'une unité de cavalerie ennemie approche (ou débute son mouvement), à moins de deux hexagones, la procédure suivante est appliquée :
1. Le joueur annonce qu'il tente avec cette unité une Retraite Feinte.
2. L'unité doit se replier sur une distance de trois hexagones minimum à cinq hexagones maximum dans la direction opposée de celle de l'ennemi. Si le chemin de retraite est bloqué par un hexagone occupé par une unité ou une ZDC ennemie, la manœuvre est impossible. Lors de la Retraite Feinte, l'unité doit être orientée dans la direction de sa fuite (sans que cela ne coûte aucun Point de Mouvement). Toutes les règles d'empilement s'appliquent normalement.
3. L'unité attaquante doit faire un jet de Réaction à la Retraite Feinte (6.74) pour savoir si elle poursuit; dans l'affirmative, elle doit suivre exactement le même chemin que l'unité battant en retraite, sans tenir compte des ZDC ennemies.



EXEMPLE DE RETRAITE FEINTE : l'unité de cavalerie légère hunnique tente une Retraite Feinte lors de la phase du joueur hun. Tout d'abord, elle se retire de 3 hexagones en changeant son orientation (A). L'unité romaine passe le test de Réaction et tire 7 (un jet de 0 à 5 est nécessaire pour éviter la poursuite), en sorte que la Cavalerie Lourde wisigothe doit poursuivre (B). A près son mouvement de 3 hexagones, le joueur hun arrête le joueur romain et tire un dé pour savoir s'il réussit à contre-attaquer. Le résultat est 7 (le test est réussi sur un jet de 0 à 8), en sorte que le Hun peut faire volte-face, avancer d'un hexagone et attaquer le romain au Corps A Corps(C).

4. Dès que le poursuivant se trouve à moins de deux hexagones (c'est-à-dire à un hexagone d'intervalle) du fuyard, ce dernier doit tirer un dé comparé à sa Qualité de Troupe :
• Si le résultat est inférieur ou égal à la QT, l'unité peut faire volte-face et soit tirer *immédiatement* sur son poursuivant sans bouger de place, soit s'avancer *immédiatement* dans l'hexagone adjacent de celui de son poursuivant et lui tirer dessus *ou* l'attaquer au Corps A Corps (*l'un ou l'autre mais pas les deux*). Le poursuivant n'a pas la possibilité de faire un Tir de Réaction
• Si le résultat est supérieur à la QT, le poursuivant peut *immédiatement* s'avancer dans l'hexagone adjacent de celui du fuyard et lui tirer dessus *ou* l'attaquer *de dos.* Tous les Corps A Corps résultant d'une Retrait Feinte nécessitent un jet sous la QT au même titre que les autres assauts (8.33).
Le point 4 met un terme à la phase de mouvement du poursuivant.
NOTE DE JEU: Tous les Corps A Corps intervenant lors du point 4 sont résolus immédiatement avant que les autres unités ne puissent être bougées.

(6.74) REACTION A LA RETRAITE FEINTE: Le/l' joueur/unité qui est la cible d'une Retraite Feinte doit faire un jet de dé pour déterminer si il/elle a "mordu à l'hameçon".
Le résultat est comparé au niveau de Réaction à la RF donné pour chaque scénario. Si l'unité est empilée avec un chef, soustrayez un (-1) au résultat.

- Si le jet modifié est supérieur au niveau de Réaction à la RF, l'unité ciblée Doit poursuivre (6.73[3]).
- Si le jet modifié est inférieur ou égal au niveau de Réaction à la RF, l'unité ciblée n'est pas obligée de poursuivre. S'il s'agit de l'unité attaquante (première hypothèse du point 6.72), elle peut continuer son mouvement (voir cependant 6.75) ou rester sur place.

Si l'unité est la cible d'une attaque par Harcèlement et Dispersion (9.5) et, au moment de l'attaque, n'est pas éligible à un mouvement par Ordre Individuel (4.21) ou par Ordre de Ligne (4.23), elle est obligée de poursuivre sans qu'un jet de dé ne soit nécessaire (6.73[3]).

(6.75) Les unités exécutant une Retraite Feinte ne peuvent pas se retirer « en bloc » selon le point de règles 6.51 ; chaque Retraite Feinte est conduite séparément.
Si deux unités en défense ou plus, peuvent utiliser la RF telle que définie au point 6.73, le défenseur doit choisir celle qui la tente la première. Si l'unité en mouvement réussi son test de Réaction, le défenseur choisit la suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unité éligible ou que l'unité en mouvement échoue à son test de Réaction et doive poursuivre.

(6.76) Une unité peut faire autant de RF qu'elle veut par tour. Cependant, elle ne peut pas conduire une RF hors de la carte.

(7.13) Réorientation : Une unité ne peut pas changer d'orientation lorsqu'elle entre dans une ZDC ennemie. ***Exception :*** Une unité qui avance après le combat [8.42] peut pivoter d'un sommet d'hexagone. Un unité qui débute sa Phase de Mouvement dans la ZDC d'*une* unité ennemie peut dépenser la moitié de son Potentiel de Mouvement (arrondie à la fraction supérieure) pour se réorienter. Une unité se réorientant de cette manière ne peut pas Tirer, ni combattre au Corps A Corps, ni utiliser l'option du point de règle 7.23 #3 pour sortir de la ZDC. Une unité qui est dans la ZDC de plus d'une unité ennemie ne peut pas se réorienter.

(8.11) NOTE HISTORIQUE: La classe" C" utilisée pour les projectiles du jeu ne recouvre pas seulement l'arc composite hun, mais la plupart des arcs de l'époque qui vont de l'arc réflexe à l'arc composite en passant par l'arc renforcé.(Il s'agit des termes employés par Maenchen-Helfen; pp. 222-223). Page 228, M-H indique que les vestiges archéologiques retrouvés dans les camps romains d'Ecosse en Egypte de cette époque mettent en évidence « …des arcs rigidifiés et renforcés comme ceux des Huns. » Un peu plus loin il précise que les Romains ont combattu les Parthes et les Huns et ont eu tout le temps de se rendre compte de l'efficacité de l'arc composite. Selon lui, des vestiges d'arcs composites ont été retrouvés dans les tombes des Iles Britanniques à la Chine dès le 3ème siècle avant Jésus-Christ. Il déboulonne la théorie d'Ammanius attribuant l'efficacité des projectiles huns aux flèches à pointe d'os. Nicolle affirme cependant que les Wisigoths n'utilisaient pas ces arcs composites renforcés. C'est la raison pour laquelle toutes les unités du jeu, à l'exception des Wisigoths, sont armées d'arcs de classe C. Libre à vous de ne pas être d'accord.

(8.2) TIR DE REACTION

(8.25) TIR EN RETOUR: Toute unité cible d'un tir peut « Tirer en Retour » sur l'unité qui vient de lui tirer dessus. Le tir de l'unité active est résolu avant le Tir en Retour; ils ne sont pas simultanés. Si l'unité cible est dans la ZDC d'une unité ennemie elle ne peut pas Tirer en Retour sur une unité qui est à l'extérieur de sa ZDC. Le joueur inactif ne peut pas effectuer un Tir de Réaction d'Entrée puis un Tir en Retour contre les mêmes unités.

NOTE DE CONCEPTION: Ce point de règle aligne les règles de Cataphract sur celles du point 7.23 de Simple GBoH et remplace la précédente version.

(8.36) {2}. Le Modificateur de combat lié à la Taille de l'unité est remplacé par un modificateur fonction du nombre d'unités impliquées dans l'attaque. Si le joueur attaque l'ennemi en surnombre, il obtient un bonus d'une colonne vers la droite, s'il est en sous-effectif, il subit une pénalité d'une colonne sur la gauche.

(8.51) Table de résolution des Tirs

NOTE DE CONCEPTION : OK, les gars, nous avons un problème. Plusieurs sources (en particulier Maenchen-Helfen, qui se fonde sur « l'étude approfondie des sources grecques et latines par [Wallace] MacLeod… » ; voir infra), donnent les portées suivantes pour les arcs composites:
Jusqu'à 60 mètres: Assez précis
175 mètres: Limite de la portée utile
350 mètres: Pas d'effets.
Qui plus est, M-H, comme d'autres auteurs (dont Ammianus, le grand historien du 4ème siècle), souligne les remarquables capacités de pénétration des flèches à pointes d'os hunniques. D'autres disent que c'est du bla- bla. Tout cela est bel est bon mais ne résout pas notre problème. Comme nous ne sommes pas des experts de cette époque, et que les sources sont contradictoires, nous vous donnons le choix d'utiliser la Table de résolution des Tirs de Cataphract, qui est basée sur les écrits et expérimentations de Vic Hurley, ou d'utiliser celle fondée sur les écrits et expérimentations de Wallace MacLeod que vous

trouverez ci-dessous (il s'agit de la table pour les armes de classe « C »).

Nous donnons également les informations concernant la résolution des tirs des « Javelots Montés » et des cheriobalistes qui sont inclus dans ce module.

	Portée en hexagones							
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
Fantassins "C"	8*	6*	6*	3	1	-	-	-
Cavaliers "C"	6	4	4	1	-	-	-	-
Cheriobalistes**	9	8	7	6	5	4	3	1
"Javelots Montés"	4	-	-	-	-	-	-	-

* = La cible subit 2 points de dégâts si le résultat du jet de dé modifié est 0 ou 1

** = Quand elles tirent sur de la cavalerie lors d'une phase d'activation ennemie (voir 9.73 infra), ajoutez 3 au jet de dé. Ceci reflète la difficulté à manipuler une arme aussi encombrante contre une cible en mouvement. ***Note importante :*** si vous utilisez la table de résolution de *Cataphract, vous n'ajoutez que 2 au jet de tir des cheriobalistes.*

(8.6) EPEES

Quelques tribus barbares étaient armées d'une large épée faite pour les coups de taille, très différente du vieux glaive romain mieux adapté aux coups d'estoc et qui, de toute façon, était passé de mode. La plupart des unités d'infanterie lourde (HI) ou moyenne (MI) de cette époque était armée de pieux. De ce fait, les troupes équipées d'épées – en l'occurrence les Huns, les Alains, les Saxons et certains Burgondes - avaient un certain avantage au corps à corps.

NOTE HISTORIQUE:Les Huns? Oui, d'après David Nicolle, les Huns étaient connus pour utiliser leur longue épée tant à cheval qu'à pied. Tout comme d'autres tribus des steppes, tels les Alains, ils auraient pris cette habitude des Iraniens Sassanides.
Maenchen-Helfen semble attribuer un usage identique aux Ostrogoths, mais ses notes sur le sujet sont quelques peu embrouillées et n'emportent pas la conviction.

Pour figurer ceci en termes de jeu, toutes les unités d'infanterie armées d'épées — elles sont marquées par un petit "s" sur le pion — sont considérées manier de telles épées. Les unités armées d'épées sont considérées comme « Attaquant en Etat de Supériorité » (Attack Superior) contre toutes les unités d'infanterie dont les flancs ne sont pas couverts par une unité amie que celle-ci soit dans un hexagone de flanc ou exerce une ZDC dessus.

(8.7) UNITE ENGAGEE (Règle optionnelle expérimentale)

NOTE DU CONCEPTEUR: Dans la mesure où cette règle ajoute (littéralement) une nouvelle couche au jeu, elle est présentée ici à titre expérimental. SVP, faites-nous savoir ce que vous en pensez ; elle est très facile à appliquer aux autres jeux de la série.

A l'issue de chaque corps à corps au terme duquel les belligérants sont toujours adjacents et n'ont ni avancé, ni reculé du fait du combat, placez un marqueur "Engaged/No Fire" {Unité Engagée/Pas de Tirs}*(il n'y en a pas de fourni avec le jeu, désolé, mais si la règle vous plait, nous vous en donneront dans C3I)* dessus. Ces unités ne peuvent pas tirer jusqu'à ce que le marqueur ait été enlevé. Il est enlevé à l'instant où les unités se séparent.

(9.2) DISCIPLINE DE L'ARMEE et (9.3) AVANCE INCONTROLEE

Ces règles s'appliquent uniquement aux contingents tribaux — par ex., les Alains ou les Saxons — et non aux armées entières (et uniquement pour la bataille des Champs Catalauniques, non pour celle d'Utu).

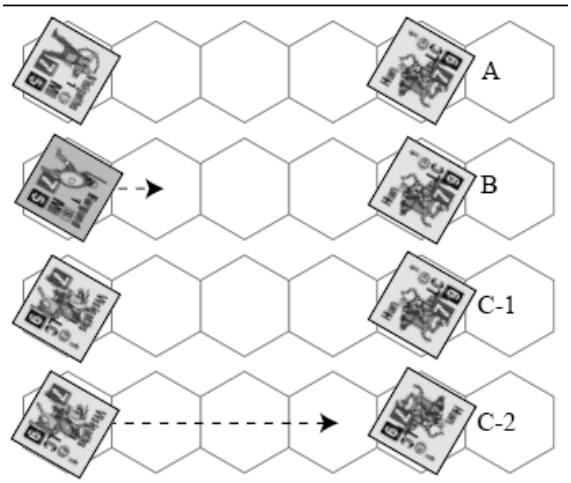
(9.5) TACTIQUE DE HARCELEMENT ET DE DISPERSION

Cette règle remplace le point 9.5 de *Cataphract* (Cavalerie armée d'arcs)

(9.51) Toute unité de cavalerie légère (LC) disposant de capacité de tir peut utiliser la tactique Harcèlement et Dispersion (H&D). La tactique H&D est la seule action que l'unité peut mener lors du tour où elle est exécutée.

(9.52) Les unités de cavalerie légère utilisant cette tactique doivent débuter le tour à une distance maximum de 4 hexagones de leur cible (sans pouvoir être dans l'hexagone adjacent). Elles ne peuvent pas commencer la manœuvre si elles sont dans une ZDC ennemie et elles doivent pouvoir tracer un chemin libre de tout ennemi ou ZDC ennemie jusqu'à leur cible.

(9.53) Ce chemin peut passer par des hexagones occupés par des unités amies ou par tout hexagone autre qu'Accidenté (ce qui exclut les Bois et les Marais) sur lesquels l'unité peut tracer une Ligne de Vue. Le chemin peut traverser un ruisseau dont le coup de franchissement n'est pas supérieur à +1 PM.



EXEMPLE DE H&D: C'est le tour du joueur hun. Il utilise ses 3 unités de cavalerie légère pour conduire un H&D. Aucune des 3 unités ne bouge, elles tirent toutes les 3 comme si elles se situaient à 1 hexagone de distance.

A. Après la résolution des tirs, l'unité d'infanterie moyenne wisigothe peut effectuer un Tir de Réaction à un hexagone de distance.

B. Aucun Tir de Réaction n'est possible pour l'unité d'infanterie moyenne burgonde. Après avoir subi un point de dommage, elle doit faire un test d'Impétuosité. (9.55). Le jet est de 6 (un résultat compris entre 0–5 est nécessaire pour résister) ce qui oblige le burgonde à avancer d'un hexagone.

C-1. Dans la mesure où la cible est une unité de cavalerie, le joueur hun annonce qu'il combine une RF avec l'attaque H&D. Après la résolution du tir de l'unité hun, et du Tir de Réaction wisigoth, le joueur hun oriente son unité comme si elle battait en retraite. Son adversaire teste la réaction à la RF (6.74) et échoue en sorte que l'unité de cavalerie légère wisigothe doit aller au-devant de l'unité de cavalerie légère hunnique.

C-2. Imaginons que le Wisigoth rate son jet de réaction à la RF (un résultat de 0 à 6 était nécessaire pour résister), ce qui le force à poursuivre et que le hun rate son jet de RF (un résultat de 0 à 6 était nécessaire). Dans ce cas l'unité de cavalerie légère wisigothe avance dans l'hexagone adjacent de l'unité hunnique et l'attaque au corps à corps (ou lui tire dessus) de dos.

9.54) Si l'unité répond à ces conditions, elle peut faire feu avec ses flèches/javelots sur l'unité ciblée *sans bouger.*

La procédure est la suivante :

1. Indiquer quelle unité utilise la tactique H&D
2. Indiquer la cible
3. Résoudre le tir comme s'il était conduit à une distance d'un hexagone
4. Conduire le Tir de Réaction d'Entrée (voir 8.23 et 9.57).

Tout ceci sans que l'unité ne bouge.

NOTE DU CONCEPTEUR : En fait, elle bouge (jusqu'à l'unité ciblée puis pour retourner à son point de départ). Nous avons juste éliminé le micro management. Il s'agit d'une forme ancienne de la « Caracole » du XVIème siècle..

(9.55) IMPETUOSITE : Si la cible est une unité d'infanterie et qu'elle subit un point de dégât, elle doit passer un test de QT :

- Si le résultat du jet de dé est inférieur ou égal à la QT imprimée, rien ne se passe;
- Si le résultat du jet de dé est supérieur à la QT imprimée, l'unité doit s'avancer d'un hexagone vers l'unité de cavalerie légère qui a exécuté la tactique H&D (ajustez l'orientation de l'unité d'infanterie pour tenir compte de ce mouvement). Si ce mouvement ne peut pas être exécuté, quelle qu'en soit la raison, l'unité reste sur place sans subir de pénalité particulière.

(9.56) La tactique H&D peut être combinée avec la RF lorsqu'elle est conduite contre d'autres unités de cavalerie. Dans ce cas suivez les phases 1 à 4 édictées au point de règles 6.73. Toutefois, l'unité exécutant la manœuvre n'a pas à se replier comme prévu à la phase 2 du point 6.73, elle reste sur place mais doit s'orienter dans la direction opposée de celle de l'unité ciblée. La cible avance alors jusqu'à une distance de 2 hexagones selon la procédure de la phase 3, puis l'unité conduisant l'attaque H&D résout la RF conformément à la phase 4. La RF est cependant résolue après la résolution des Tirs Précipités prévue au point 9.54.

NOTE DE JEU: Une Tactique de jeu très intéressante. Elle convenait à merveille aux Huns et aux Mongols.

(9.57) L'unité ciblée et toutes les unités exerçant une ZDC sur l'hexagone d'où l'unité exécutant la tactique H&D devrait tirer, peuvent effectuer un Tir de Réaction d'Entrée (8.23). L'unité ciblée ne peut pas effectuer un Tir en Retour (voir 8.25).

EXEMPLE: [Carte des Champs Catalauniques] Une unité d'infanterie moyenne romaine est dans l'hexagone 2116, une unité d'infanterie lourde romaine est dans l'hexagone 2117. Une unité de cavalerie légère hunnique située dans l'hexagone souhaite attaquer l'unité d'infanterie lourde par H&D. Cependant, pour se faire, elle doit (théoriquement) bouger en 2217, ce qui autorise l'infanterie moyenne à effectuer un tir de réaction sur elle.

(9.7) ARTILLERIE DE CAMPAGNE

NOTE HISTORIQUE: Il n y' a pas de preuve certaine que Aetius ou Arnegisclus aient disposé d'artillerie de campagne; l'inverse est aussi vrai.
Marsden, et d'autres archéologues, semblent indiquer que l'artillerie de campagne était toujours utilisée au milieu du 5ème siècle apr.J.-C.
Le Professeur Hugh Elton est d'avis qu'il est peu probable qu'Aetius en ait eu, compte tenu des circonstances de son arrivée. Il est aussi possible que des positions fixes et des pièces d'artillerie à faible cadence de tir étaient peu adaptées au combat contre des unités de cavalerie se déplaçant rapidement. Nous pensons que plus les armées sont devenues mobiles, moins ce type d'armement a été utile. Pour ce module, nous avons choisis la cheriobaliste qui est une version très améliorée des pièces lançant des traits tel le Scorpione.

(9.71) L'artillerie est soit en mode Tir soit en mode Mouvement. Il faut un Ordre ou un Ordre de Ligne donné à l'unité avec laquelle est empilée la pièce pour changer de mode. Une cheriobaliste peut être empilée avec n'importe quelle unité d'infanterie lourde romaine sans pénalité de cohésion (pour l'une ou l'autre des unités).
(9.72) Les servants sont intégrés à la valeur de l'unité, les cheriobalistes n'ont donc pas besoin d'être servies par d'autres unités. Les servant ont une QT et sont considérés comme de l'infanterie légère s'ils sont attaqués. L'artillerie ne peut pas mener de corps à corps, sa seule aptitude offensive est le Tir. Si elle est attaquée au corps à corps et qu'elle est empilée avec une autre unité, il convient de se reporter au point 9.75. Si l'unité est seule dans l'hexagone, l'attaquant est automatiquement considéré « Attaquant en Etat de Supériorité » et bénéficie d'un bonus de 4 (+4) à son jet de dé.

(9.73) Les cheriobalistes ne peuvent tirer que si elles sont en mode Tir.
Elles peuvent tirer :
- une fois lorsque leur Ligne est activée ou si un Ordre leur ait donné;
- deux fois à n'importe quel moment de la phase d'Activation individuelle ennemie (il est possible de tirer deux fois de suite sur la même unité).

(9.74) L'artillerie n'a pas d'orientation, elle peut tirer dans n'importe quelle direction, quelle que soit celle du pion.

NOTE DU CONCEPTEUR: Les cheriobalistes étaient des armes à "trajectoire basse" quasiment sans possibilité d'augmenter l'angle de tir. Ce sont principalement des armes défensives.

(9.75) Un seul pion de cheriobaliste peut être placé par hexagone. Cependant, une unité d'infanterie (spécifiée par le scénario) peut être empilée avec, et dans ce cas, en cas d'attaque, l'artillerie n'est pas considérée comme une unité pour la résolution du corps à corps. Les dommages sont absorbés par l'unité d'infanterie à moins qu'elle ne soit éliminée. La cheriobaliste peut tirer quelle que soit sa position dans la pile.

(9.76) Une cheriobaliste en déroute est automatiquement éliminée.

NOTE HISTORIQUE CONCERNANT CATAPHRACT : Compte tenu des vestiges archéologiques trouvés sur le site de Dara, il est tout à fait possible que les archers présents sur le mur évoqués dans les règles sur « Dara » (p.4 du livret des scénarii de Cataphract) soient en fait des cheriobalistes. Les joueurs peuvent, s'ils le veulent, utiliser les deux unités fournies avec ce module pour cette bataille de Cataphract.

(9.77) L'artillerie n'est jamais à court de munitions.

(9.8) LE MUR DE BOUCLIERS ROMAIN
Cette règle ne concerne que les unités d'infanterie moyennes (MI) et lourdes (HI) romaines des Empires d'Orient et d'Occident.

(9.81) Lorsque une unité d'infanterie MI ou HI essuie un tir de front, tiré par une unité distante de deux hexagones ou plus (y compris les tirs exécutés lors d'un H&D) — c'est-à-dire que les deux unités ne sont pas adjacentes — cette unité peut choisir de former un Mur de Boucliers avant la résolution du tir. Ceci sans dépenser de PM, et sans subir de dommages de cohésion ou nécessiter d'Ordre ou d'Ordre de Ligne.

(9.82) Si dans une ligne d'unités HI/MI, positionnées flanc à flanc, l'une d'entre elles adopte le Mur de Bouclier, *toutes* les unités de la ligne adoptent automatiquement cette formation

EXEMPLE: [Carte des Champs Catalauniques] Les unités romaines HI et MI placées en ligne dans les hexagones 2113-2119 peuvent adopter le Mur de Boucliers. Les unités franques situées dans les hexagones 2120-22 seraient sur la même ligne mais ne pourraient pas adopter cette formation. Une unité romaine HI en 2016 serait adjacente à l'unité romaine située devant elle, mais ne pourrait pas davantage adopter cette formation n'étant pas flanc à flanc avec cette unité.

(9.83) Le Mur de Boucliers a les effets suivants :
- Les unités qui tirent au travers d'un Mur de Boucliers ajoutent 3 à leur jet de dé (+3), quel que soit le type d'armes. Cependant les unités protégées par un Mur de Boucliers *ne reçoivent pas* le bonus de +1 ou +3 dont bénéficie l'infanterie lourde.

- Les unités formées en Mur de Boucliers ne peuvent ni bouger, ni tirer (même au titre d'un Tir de Réaction), jusqu'à ce qu'il soit mis fin au mur (9.84).
- Les unités formées en Mur de Boucliers ne bénéficient d'aucun bonus particulier au corps à corps, mais si elles sont attaquées au corps à corps, le mur est automatiquement disloqué.

(9.84) Lorsque toute la ligne a adopté la formation, un Ordre de Ligne est nécessaire pour y mettre un terme volontairement. Cesser cette formation coûte un PM, mais pas de points de cohésion.

NOTE DE JEU: Jusqu'à ce que nous vous ayons fourni des marqueurs Mur de Boucliers dans le prochain C3i, utilisez les pions de contrôle Vandale ou Perse du jeu Justinian *pour indiquer ce statut.*

(10.14) Les unités des tribus suivantes *ne* peuvent *pas* Récupérer : Alains, Francs (ceux des deux joueurs), Saxons, Gépides, Armoricains et Burgondes.

REGLES GBoH SIMPLIFIE

Ce chapitre contient les informations nécessaires à l'adaptation du module *Attila* aux règles *simplifiées de GBoH*. La description des scénarios version *GBoH simplifié* suit le même format : Déploiement, listes des Formations, Facteurs de Court-circuit, possibilité de Réduction des troupes de chaque camp, niveaux de Retrait d'Armée, et modifications des règles spéciales du scénario.

Déploiement
GboH simplifié utilise les déploiements standards dans tous les scénarios à l'exception d'un point important : le joueur peut placer ses chefs dans tout hexagone contenant une unité que le chef peut commander selon le Tableau des Formations.

Tableau des Formations
Les deux joueurs ont un Tableau des Formations qui décrit les capacités organisationnelles de leur armée. Chaque ligne du tableau liste les unités de la Formation et leur chef qui sont éligibles pour l'activation lors d'un Tour de Joueur. Si plus d'un type d'unité est donné pour une même Formation, toutes les unités de ces types doivent être activées sauf si l'expression "et/ou" figure sur cette ligne de Formation. Dans ce cas, le joueur peut activer toute combinaison des types d'unité listés. Cependant, si un type donné est activé, toutes les unités de ce type doivent être activées. Les Formations sans Commandant de Formation sont traitées comme des Auxiliaires. Les chefs éligibles pour le Court-Circuit sont listés dans le Tableau des Formations avec un chiffre situé à droite d'une barre oblique (/) indiquant le nombre de tentatives que ce Commandant peut effectuer par partie. Bien que certains Leaders commandent plus d'une Formation, chacun d'eux possède un facteur de Court-Circuit applicable pour toute la partie, quelle que soit la Formation qu'il choisisse d'activer après avoir court-circuité le Tour.

Une ligne de tirets indique des Formations distinctes menées par un même Commandant. Il n'existe pas de Formations Multiples et elles ne peuvent pas être activées en même temps sauf si le contraire est spécifiquement mentionné dans les règles du scénario.

Facteur de Court-Circuit

Les chefs pouvant utiliser le Court-Circuit sont listés avec le nombre de courts-circuits qu'ils peuvent faire par partie. Notez que dans le module *Attila*, le facteur de Court-Circuit correspond à la valeur Stratégique figurant sur le pion de chaque chef.

Réduction
Les unités pouvant être réduites sont listées pour chaque joueur.

Niveaux de Retrait d'Armée
GboH simplifié conserve les mêmes niveaux de retrait que dans le jeu standard. Ils sont repris pour aider les joueurs.

NOTE POUR LE JEU EN COMPETITION : Pour le jeu en compétition, nous suggérons d'utiliser la méthode des "Enchères de points de déroute» pour déterminer qui joue le camp avantagé du scénario. Chaque joueur note en secret son enchère (en points de déroute) et les enchères sont révélées simultanément. Le gagnant choisit son camp et diminue le niveau de déroute de son armée du montant de l'enchère.

REGLES SPECIALES DU MODULE ATTILA

Ces règles spéciales sont applicables aux deux batailles incluses dans le module *Attila*.

IMPORTANT: Sauf mention particulière, aucune des modifications de règles figurant ci-dessus n'est applicable à la version *GBoH simplifié* des scenarii d'*Attila*.

Impétuosité (Utilisez la règle 9.55 de ce module)

Taille
Toutes les unités sont considérées comme étant de la même taille. De ce fait, si dans un Corps à Corps l'attaquant a plus d'unités que le défenseur, il bénéficie d'un modificateur de +2 au dé, et inversement si le défenseur a plus d'unités que l'attaquant, ce dernier a un modificateur de -2 au dé.

Retraite Feinte
Les cavaleries légères hunniques, alaines et wisigothes utilisent la version modifiée de la règle de Retraite Avant Combat (*GBoH simplifié* 7.41-7.44) quand elles sont attaquées par d'autres unités de cavalerie sans que la différence de Potentiel de Mouvement ne soit prise en compte. Aucune autre unité de cavalerie légère ne peut utiliser la Retraite Avant Combat quand elle est attaquée

au Corps à Corps par une autre unité de cavalerie. Une unité ne peut pas utiliser la Retraite Feinte si elle débute son tour dans la ZDC d'un ennemi ou si elle a une unité ennemie dans sa ZDC. La Retraite Feinte est exécutée de la manière suivante :

1. L'unité en défense bat en retraite conformément aux points 7.42 et 7.43 de la règle *GBoH simplifié* si ce n'est qu'elle ne peut pas entrer dans la ZDC d'une unité ennemie et qu'elle doit terminer sa retraite en étant orientée dans la direction opposée à sa direction d'origine

2. L'attaquant fait un test de réaction à la RF et compare le résultat au niveau de réaction à la RF donné dans le scénario. S'il y a plusieurs unités de cavalerie en attaque, l'attaquant choisit celle qui passe le test. Si l'unité est empilée avec un chef, soustrayez un (-1) au jet de réaction.

- Si le jet de dé modifié est inférieur ou égal au niveau de réaction à la FR, l'unité attaquante avance comme indiqué au point 7.44 de la règle *GBoH simplifié*. L'unité en retraite peut reprendre son orientation originelle.
- Si le jet de dé modifié est supérieur au niveau de réaction à la FR, l'unité attaquante utilise la même règle mais DOIT avancer dans l'hexagone libéré et DOIT continuer sa poursuite en suivant le chemin de retraite de l'unité en défense jusqu'à ce qu'elle rencontre une unité ennemie, une ZDC ennemie ou qu'elle approche à moins de deux hexagones (un hexagone d'intervalle) de l'unité battant en retraite.

3. Si l'unité poursuivante peut avancer à moins de deux hexagones (avec un hexagone d'intervalle) de l'unité en retraite, celle-ci doit faire un test de QT.

- Si le jet de dé est inférieur ou égal à la QT, l'unité en retraite est orientée dans la direction inverse de celle de la fuite et peut *immédiatement* soit tirer sur son poursuivant de l'hexagone où elle se trouve, soit avancer dans l'hexagone adjacent à celui de son poursuivant et lui tirer dessus ou l'attaquer au Corps à Corps (l'un ou l'autre). L'unité poursuivante ne peut pas réagir quel que soit le mode d'attaque (Tir, Retraite Avant Combat, etc.).
- Si le jet de dé est supérieur à la QT, le poursuivant peut immédiatement se déplacer dans l'hexagone adjacent de celui de l'unité en déroute et soit lui tirer dessus soit l'attaquer de flanc au Corps à Corps. Quel que soit le mode d'attaque, l'unité battant en retraite ne peut pas réagir (Tir, Retraite Avant Combat, etc.).

NOTE DE JEU: Toutes les attaques au Corps à Corps intervenues lors de la phase 3 font partie de la Retraite Feinte et n'impliquent que le poursuivant et l'unité battant en retraite. Toute autre unité adjacente est ignorée. Le Corps à Corps est résolu immédiatement (avant de poursuivre le mouvement du joueur actif). Le modificateur dû au mouvement s'applique à tous les Corps à Corps intervenant lors d'une Retraite Feinte.

Tactique Tir & Course (T&C)
Les unités de cavalerie hunniques, wisigothes et alaines peuvent utiliser une variante de la RF lorsqu'elles conduisent une attaque T&C contre une unité de cavalerie (uniquement) qui n'est pas dans une ZDC amie après la résolution de l'attaque. Pour ce faire, l'unité attaquante est orientée dans la direction opposée de celle de sa cible. La cible fait un test pour voir si elle poursuit. Si la cible est considérée comme n'étant pas susceptible d'être Commandée au sens de la règle 4.11 de *GBoH simplifié*, elle doit poursuivre. Dans le cas contraire, le jet de dé est comparé au niveau de réaction à la RF de l'unité. Si le jet de dé est inférieur ou égal au niveau de réaction, l'unité cible reste sur place, dans le cas contraire, elle poursuit. L'unité poursuivante s'avance à moins de deux hexagones (avec un hexagone d'intervalle) de l'unité attaquante en étant orientée dans sa direction. La suite est résolue conformément au point 3 de la règle Retraite Feinte supra. Si la cible ne poursuit pas, l'attaquant peut reprendre son orientation initiale.

Arc Composite
Vous pouvez soit utiliser la nouvelle table fournie dans ce module soit la table de *GBoH simplifié*. Si vous utilisez la table originale ajoutez un modificateur au tir de +2 pour les archers montés. Tous les modificateurs de tir de *GBoH simplifié* sont applicables à la nouvelle table. Un tir ne peut jamais causer plus d'un point de dégâts.

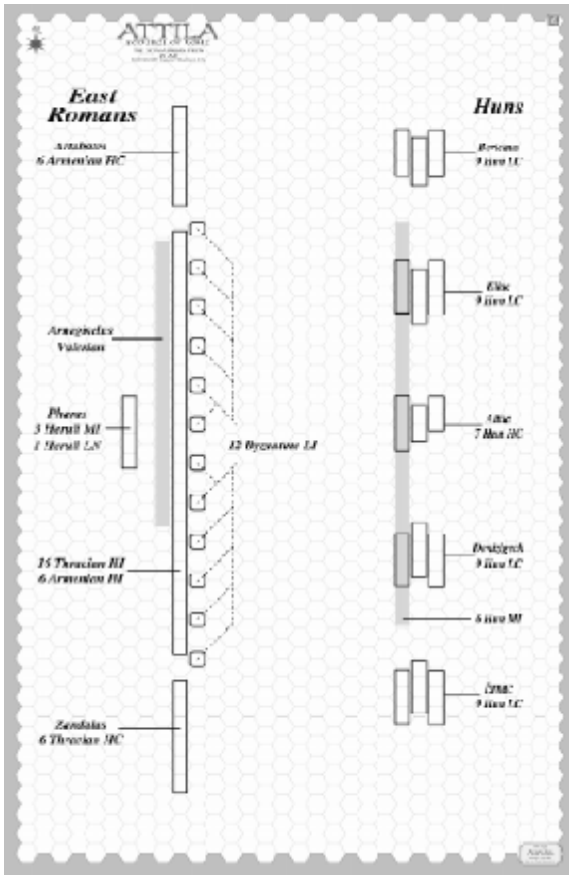
Cheriobaliste
Utilisez la table fournie dans ce module et appliquez tous les modificateurs de tir de *GBoH simplifié*.

Epées
Les unités armées d'épées (notées avec un petit "s") reçoivent un bonus au dé de +1 au Corps à Corps lorsqu'elles attaquent des unités d'infanterie dont les flancs ne sont ni occupés par une unité amie ni en ZDC amie.

Mur de boucliers romains
Utilisez la règle du module (9.8).

Engagée (Optionnel)
Les unités qui débutent leur tour dans une ZDC ennemie ou avec une unité ennemie dans leur ZDC ne peuvent pas tirer.

BATAILLE DE LA RIVIERE UTUS; 447 ap.J.-C.



Historique
En 444, les byzantins cessèrent de régler des subsides aux huns. A peu près un an plus tard, Attila accéda au pouvoir absolu en tuant son frère, Bleda. Au cours des deux années suivantes, Constantinople fut ébranlée par une série d'émeutes et de calamités dont le point culminant fut un tremblement de terre qui détruisit en partie les murs de la cité. Cette situation permit à Attila de lancer un raid éclair au-delà du Danube, en Thrace, pour menacer Constantinople, constituer un butin et accroître son tribut. Il existe quelques indications permettant de penser qu'il ne devait faire qu'un mouvement rapide sur Constantinople. Cependant, il y a peu de preuves que les Huns aient jamais eu une maîtrise suffisante de la poliorcétique pour pouvoir investir une cité aux fortifications aussi impressionnantes, dont les murs venaient d'être refaits en prévision d'une autre attaque des Huns.

NOTE DE CONCEPTION: Il vous suffit de voir les murs de Constantinople - même ceux qui subsistent aujourd'hui à Istanbul – pour ressentir l'impression d'immensité, d'écrasement et d'inviolabilité qui s'en dégage; et que dire de leur beauté et de leur majesté.

La seule armée de l'Empire romain d'Orient disponible était celle d'un général germain, Arnegisclus, Magister Militum de Thrace, ou de Moesie (selon les sources).

Thompson, se fondant sur le récit lapidaire donné par Jordanes dans son *Romana*, pense que la bataille a eu lieu près de la rivière Vit (au nord de l'actuelle Bulgarie), en Dacie Ripensis. Treadgold, soulignant le caractère lacunaire des informations sur cette période de l'Empire byzantin, la situe en Moesie II (au nord de la Thrace et juste au sud du Danube).

L'Armée de Thrace comptait normalement 25.000 hommes. Rien ne porte à croire qu'Arnegisclus ait fait appel aux limitanei car cela lui aurait pris trop de temps pour les réunir. Lors de ce type de raids, les armées hunniques étaient habituellement nombreuses. Il n'y a quasiment aucun détail sur cette bataille, si ce n'est que les Huns vainquirent au prix de lourdes pertes, Arnegisclus mourut, et les Huns envahirent la Thrace qu'ils pillèrent allègrement jusqu'à ce que Byzance les payent pour qu'ils repassent le Danube, mission accomplie. Ce fut sans doute l'heure de gloire des Huns.

La carte
Comme nous l'avons déjà dit, personne ne sait exactement où la bataille a eu lieu, seule la zone géographique est connue. Bien que les terrains environnant la rivière Vit, dans l'actuelle Bulgarie, soient remarquablement similaires aux Champs Catalauniques - plaines plates avec quelques arbres et un terrain accidenté qui a du mettre à l'épreuve les montures des Huns - la présence d'un coude de la rivière sur cette carte interdit son utilisation pour la bataille de Utus, sans modifications. (Pour avoir volé au-dessus de cette zone de la Bulgarie, j'ajoute que je peux attester de son aspect plat) Donc pour cette bataille sans trop de traits distinctifs, nous proposons l'une des options suivantes :

- Utilisez la carte des Champs Catalauniques mais ignorez le terrain;
- Utilisez la carte de Gaugamèle tirée de *Alexander*, celle de Cannae tirée de *SPQR*, ou n'importe quelle autre carte similaire , a peu près vierge et présentant la même orientation.

Les forces de l'Empire romain d'Orient (Byzantins)
Il s'agit de l'Armée de Thrace. Nous avons utilisé la proportion infanterie/cavalerie fournie par le *Notitia Dignitatum*, qui donne un état détaillé de toutes les forces romaines et de leur stationnement, de la fin du 4ème siècle au début du 5ème siècle. Des mentions de ce texte et quelques diagrammes schématiques peuvent être trouvés dans plusieurs sources. L'Empire romain

d'Orient utilise les unités byzantines de *Cataphract* suivantes :
Chefs: Pharas, Zandalas, Artabates, Valerian
6 HC thraces (#1-6)
6 HC arméniennes (#1-6) [a]
6 HI thraces (#1-6)
6 HI arméniennes (#1-6) [a]
3 MI hérules (#1-3)
1 LN hérule (#1)
12 LI auxiliaires (#9-20)
a = Ces unités seront considérées comme thraces car il n'y avait pas d'Arméniens dans l'Armée de Thrace.

Sont également utilisés les pions fournis dans ce module :
Chef: Arnegisclus (OC)
10 HI thraces (#7-16)
2 Cheriobalistes.

Déploiement initial Romain
Les Romains se déploient en premier. Du fait de l'absence quasi totale d'informations sur cette bataille, la disposition que nous proposons n'est que pure conjecture… basée toutefois sur nos connaissances des tactiques byzantines de cette époque. Les Byzantins avaient l'habitude de déployer leurs forces — infanterie et cavalerie réunies — sur une seule ligne d'une profondeur de 8 hommes, sans réserves. Cependant, nous les avons autorisé à utiliser le petit contingent des Hérules comme réserve car il y a des éléments qui nous portent à croire que les Romains avaient commencé à s'adapter aux tactiques de cavalerie des armées wisigothes et hunniques. Au début du siècle suivant, leur armée évoluera vers celle que nous décrivons dans *Cataphract.* Considérant l'absence de zone spécifique pour le déploiement, vous pouvez tester celui de votre choix en plaçant toujours les Romains entre les colonnes d'hexagones 1600 et 2000.

Hexagones	***Unités***
Les hexagones pairs de 2012 à 2034 inclus	12 LI byzantines
1912-1933	16 HI thraces et 6 HI arméniennes
N'importe quel hex avec des MI ou des HI	2 Cheriobalistes
N'importe quel hex entre 1813-1827	Arnegisclus (OC), Valerian
1905-1910	Artabates; 6 HC arméniennes
1935-1940	Zandalas, 6 HC thraces
1621-1624	Pharas, 3 MI hérules, 1 LN hérule

Notes concernant le commandement:
• Valerian ne peut commander qu'un seul contingent d'infanterie en même temps (HI or LI).
• Artabates et Zandalas ne peuvent commander que des HC.
• Pharas n'est pas un Commandant de Contingent dans ce jeu; il ne peut commander qu'aux Hérules, mais il peut commander tous les Hérules qui sont à sa portée.

Niveau de Réaction à la Retraite Feinte
La cavalerie romaine HC et les LN hérules ont toutes un niveau de réaction à la FR de '2'.

Forces Hunniques

Les Huns utilisent les pions suivants fournis dans ce module :

Chefs: Attila (OC), Ellac [a], Denizigech [a], Ernac [a], and Berichus
HC hunnique (1-7) [b]
LC hunnique (1-36) [c]
MI hunnique (1-6)
a = Ce sont tous les fils d'Attila
b = Bien qu'il n'y ait pas de preuve archéologique indiscutable de l'existence d'une cavalerie lourde hunnique, on trouve des récits sur des cavaliers des steppes cuirassés, surtout parmi les élites tribales; les sources de l'époque décrivant l'emploi de la cavalerie hunnique dans l'Armée romaine y font également référence.
c = Le fameux lasso en usage chez les Huns n'est pas simulé, cette arme n'a d'impact réel qu'à l'échelle tactique.

Déploiement initial des Huns
Les Huns se déploient après les Romains. Les positions que nous proposons sont pures conjectures, basées, toutefois, sur la méthode habituelle des Huns consistant à se déployer en de grands groupes qui éclatent en chargeant l'ennemi.

Hexagones	***Unités***
3221-3, 3321-2, 3421-2	Attila; 7 HC Hun.
3207-9, 3307-9, 3407-9	Berichus; 9 LC Hun.
3214-16, 3314-16, 3414-16	Ellac; 9 LC Hun.
3228-30, 3327-9, 3428-30	Denizigech; 9 LC Hun.
3235-7, 3334-6, 3435-7	Ernac; 9 LC Hun.
N'importe où entre 3212 et 3233	6 MI Hun.

Unités éligibles à l'Ordre de Ligne

Romains	***Huns***
HC [a]	HC [a]
LI [b]	LC [a]
HI	MI [c]

a = **Modification des règles de Cataphract:** Toutes les unités de cavalerie doivent être adjacentes et se trouver dans le rayon de commandement du chef. Cependant, les unités de cavalerie hunnique peuvent être séparées par un hexagone d'intervalle (mais doivent rester dans le rayon de commandement du chef).
b = Les unités LI peuvent être à un hexagone d'intervalle et rester "en ligne".
c = Lorsqu'un chef Hun est activé, il peut activer toutes les unités MI (uniquement) hunniques, quelle que soit leur position sur la carte. Cependant les unités qui commencent leur activation hors du rayon de commandement du chef ne peuvent pas se déplacer dans un hexagone adjacent à une unité ennemie.

Direction de retraite
Chaque camp bat en retraite sur le côté de la carte situé derrière ses lignes de départ.

Victoire
ROMAINS D'ORIENT: Ils partent en déroute à **100** points. Cependant, les unités Byzantines LI ne valent que 3 points de déroute chacune (au lieu de la QT indiquée sur le pion).

HUNS: Ils partent en déroute à **120** points.

L'artillerie ne compte pas dans le décompte des points de déroute.

Equilibre de la partie
Les Romains disposent de quelques unités HC et HI qui sont excellentes et difficiles à éliminer. Cependant l'armée hunnique est à son zénith (selon certaines sources). Les Huns ont la Retraite Feinte, une plus grande mobilité et plus puissance. Ils sont favoris, mais de peu et la bataille peut être très sanglante.

Version GBoH Simplifié

Utus (447 ap.J.-C.)

Déployez les deux Armées comme indiqué ci-dessus.
Temps de jeu: Environ deux heures
Equilibre: Les Huns sont favorisés.

Tableaux des formations pour Utus

Tableau des formations romaines

Chef	Formation
Arnegisclus [OC]/3	HI et les Cherioballistes
Valerian	LI [a]
Artabates /2	HC arméniennes
Zandalas /2	HC thraces
Pharas / 1	MI hérules et LN

a = Les unités d'une ligne continue peuvent être espacées d'un hexagone.

Le Romain peut activer son infanterie légère en même temps que son infanterie lourde dans le même tour si Valerian est dans le rayon de commandement de Arnegisclus. Voir le point 4.14 Formations Multiples.

Unités romaines avec un côté réduit
Toutes les unités de cavalerie lourde (HC)

Tableau des formations hunniques

Chefs	Formation
Attila [OC]/	6 HC
Berichus	LC déployée en 3207-9, 3307-9, 3407-9
Elliac	LC déployée en 3214-6, 3314-6, 3414-6
Denizigech	LC déployée en 3228-30, 3327-9, 3428-30
Ernac	LC déployée en 3235-7, 3334-6, 3435-7
(auxiliaires)	MI

Le Hun peut activer simultanément avec la cavalerie lourde n'importe quelle autre formation si le chef de cette formation se trouve dans le rayon de commandement. S'il s'agit de la formation composée d'unités d'infanterie moyenne, au moins l'une d'entre elles doit se trouver dans le rayon de commandement d'Attila. Voir 4.14 Formations Multiples.

Unités hunniques avec un côté réduit
Toutes les unités de cavalerie lourde (HC).

Victoire
ROMAINS D'ORIENT: 100 point de déroute.
HUNS: 120 points de déroute.
Les unités d'infanterie légère romaines ne comptent que 3 points pour le calcul des points de déroute au lieu de leur QT. L'Artillerie vaut 0 points de déroute.

Règles spéciales
• Les Huns commencent; il n'y a pas de jet de dé.
• Niveau de réaction à la Retraite Feinte: La cavalerie romaine et les unités hérules LN ont un niveau de réaction de 2.

LES CHAMPS CATALAUNIQUES
Gaule, 451 ap.J-C.

Contexte historique
En 451, Attila et les Huns décidèrent de razzier le nord de la Gaule. Cependant il ne s'agissait pas de l'Armée hunnique des steppes. L'Europe de l'Ouest était à l'époque couverte de larges étendus de forêts peu propices à la cavalerie. C'est pourquoi l'Armée d'Attila était composée de plus de piétons que de cavaliers.

Avant que l'Empire romain d'Occident n'ait eu le temps de réagir, Attila avait pris Orléans. Mais ce triomphe fut de courte durée car Rome expédia rapidement deux armées, et Attila, préférant la prudence au butin, repartit vers l'Est.

L'une des armées envoyées était une légion de campagne, elle était sous les ordres d'Aetius, le dernier grand général de Rome (et semble-t-il en dehors du jeu politique). Aetius qui avait passé beaucoup de temps avec les Huns, les connaissait bien et louait leur puissance. L'autre armée était composée de Wisigoths, pour la plupart montés, commandés par leur roi : Théodoric.

Les Wisigoths qui contrôlaient le Sud-ouest de la Gaule, craignaient les incursions des Huns sur leurs terres et décidèrent de se joindre à Rome. L'armée romano-wisigothe rattrapa l'armée d'Attila en fuite, aux Champs Catalauniques — certains disent près de Châlons, mais il est sûr que cela se passait dans le Nord-est de la France, à l'Est de Paris — et la força à livrer bataille. Aetius, avec son infanterie lourde romaine, occupa l'aile gauche, tandis que les Wisigoths, plus mobiles et agressifs, tenaient l'aile droite. Attila envoya ses cavaliers lancer plusieurs assauts furieux contre les Romains qui tinrent le choc (et, d'après les récits, ne bougèrent pas de la bataille). Mais les vainqueurs du jour furent les Wisigoths, leurs charges forcèrent les Huns à se réfugier dans leur camp, d'où, le lendemain, ils regagnèrent l'Europe de l'Est. Pour prix de sa peine, Théodoric fut tué, sans doute pas par les Romains, quoiqu'en disent certaines légendes. Les Wisigoths partirent en Espagne et les Huns se retirèrent pour panser leurs blessures. Leur dernier raid à l'Ouest se termina en Italie du Nord où, d'après l'histoire, le Pape aurait convaincu Attila de ne pas marcher sur Rome. Il est sans doute plus vraisemblable de penser que la décision d'Attila fut dictée par la famine et la maladie qui avaient décimé les hommes et les chevaux. A quoi s'ajouta sans doute le souvenir cuisant de sa défaite contre les Romains.

Attila, quant à lui, se retira dans la capitale des Huns pour se marier; durant la cérémonie, il mourut, sans doute d'apoplexie (en raison de l'abus de vin et de nourriture, non des charmes de sa nouvelle femme).

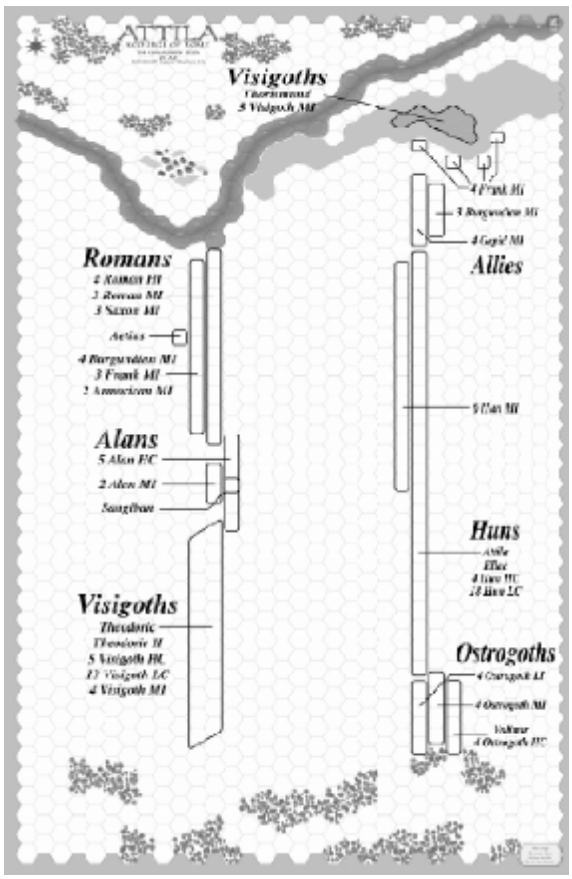
Attila mort, les Huns ne parvinrent jamais à inspirer la même frayeur. On les utilisa encore comme troupes d'élite dans les unités de la garde Byzantine, mais ils ne devaient plus jamais être les Fléaux de Dieu.

Nous avons estimé les deux armées de force égale, avec un chacune effectif de l'ordre de 25.000 à 30.000 hommes.

Le champ de bataille

Nul ne sait exactement où a lieu cette bataille. J.B. Bury, par exemple, soutient qu'elle s'est déroulée près de Troyes et non près de Châlons-sur-Marne où on la situe habituellement. Ce dont nous sommes sûr c'est que cela s'est passé quelques part en Champagne, le nom actuel des Champs Catalauniques, sans doute à l'Est d'Orléans d'où venait Attila. Si l'on retient ce dernier paramètre, Troyes paraît plus probable que Châlons. En ce qui nous concerne, ce débat n'a pas grand intérêt puisque les deux zones présentent un terrain identique.

La seule description que nous ayons du champ de bataille nous est livrée par Jordanes. Cependant, bien que Jordanes n'évoque jamais une quelconque rivière — il se concentre sur une éminence formant comme une petite montagne, située à l'aile droite des



Huns — la plupart des sources modernes estiment qu'il y avait une rivière pour couvrir les flancs. Cela semble cohérent, particulièrement pour une armée en marche. Jordanes précise que le terrain était très incliné et choisi par Attila en raison de sa configuration appropriée aux combats de cavalerie.

La plupart des attaques semblent avoir été dirigées sur le centre du dispositif romain — où se trouvaient les Alains suspectés de trahison — et sur l'aile wisigothe. Il y eu peu d'attaques sur les flancs, ou du moins on n'en parla pas. Cela tend à conforter la théorie selon laquelle l'aile gauche d'Aetius était flanquée d'une rivière, de même notre hypothèse d'un bois à l'opposé du champ de bataille devient tout à fait plausible. La Gaule était très boisée à cette époque et bien que les berges de la rivière pussent être déboisées, on peut penser qu'il y avait des arbres à l'intérieur des terres. Tout cela est

fortement spéculatif, mais nous avons fait de notre mieux.

Forces Romaines

L'adjectif "romaine" pour décrire cette armée est utilisé dans un souci de simplification. La légion de campagne d'Aetius comprenait probablement peu de troupes vraiment romaines. Il y avait là un méli-mélo d'alliés gaulois rassemblés à la hâte, comprenant pêle-mêle des Saxons, des Burgondes, des Francs Ripuaires et peut-être des Armoricains, plus une foule de tribus locales moins connues.
La majorité de l'effectif était fourni par les Wisigoths dont l'armée était commandée, sans immixtion d'Aetius, par son ancien ennemi, le roi Théodoric. C'est toute l'armée wisigothe qui se déplace tant il semble évident (au moins à leurs yeux) qu'Attila cherche à atteindre leur capitale : Toulouse. Placés au centre, pour que Théodoric et Aetius puissent garder un oeil sur eux, se trouvaient les Alains sous le commandement de leur roi Sangiban, d'excellents guerriers mais sur lesquels il était impossible de compter. En effet, les Alains avaient été les alliés/sujets des Huns pendant plusieurs années, et leur conversion à la cause romaine par Aetius était de fraîche date. Pas plus Aetius que Théodoric n'avaient confiance en eux.

Toutes les unités romaines [a] sont fournies dans ce module.

Chefs: Aetius; Théodoric; Théodoric II; Thorismund; Sangiban
HI romains (1-4)
MI romains (1-3)
MI francs (1-3), saxons (1-3), burgondes (1-4)
et armoricains (1-2)
HC wisigoths (1-5)
LC wisigoths (1-13)
MI wisigoths (1-9)
HC alains (1-5) [b]
MI alains (1-2)

a = Il y avait probablement de petits contingents de tribus gauloises locales amalgamés à un noyau de romains; difficile de dire lesquelles, raison pour laquelle nous n'en parlons pas. Certains auteurs ont glosé sur la présence de tribus armoricaines (NO de la Gaule) dans le dispositif romain et il est également fait mention d'un assez grand nombre de Sarmates. Cependant les Sarmates étaient un peuple des steppes dont la cavalerie était du même type que celles des Huns. Or l'aile d'Aetius semble avoir été dépourvue de toute cavalerie, qui plus est les cavaliers wisigoths étaient suffisamment présents sur le champ de bataille pour qu'il soit utile de leur apporter un quelconque soutien; donc pas de Sarmates.

b = Les Alains disposaient d'une cavalerie lourde très efficace, principalement armée d'arcs. Les unités d'élite étaient armées de lances.

NOTE SUR L'ARTILLERIE: Nulle part il n'est fait mention qu'Aetius ait emporté de l'artillerie de campagne avec lui. E.W. Marsden, dans son imposant traité sur l'artillerie romaine à la fin du 4 ème siècle, indique que l'utilisation d'engins tirant des traits (tel celui dont on a retrouvé les restes dans un fort romain datant du 4ème siècle en Roumanie) était encore prépondérante. La cheriobaliste est une version améliorée du Scorpione dont la précision est impressionnante, selon les termes de Warry. Cependant, le Professeur Hugh Elton pense que, compte tenu de ce que Aetius connaissait de la situation stratégique, son armée devait être équipée de pièces de siège et non de campagne. Il pense aussi qu'une artillerie peu mobile était trop exposée aux charges de la cavalerie légère hunnique. Pour cette raison, Aetius n'a pas d'artillerie.

Déploiement romain initial
Les Romains se déploient en premier.

Hexagones	***Unités***
2113-2122	4 HI romains, 3 MI romains; 3 MI saxons[d]
2014-2022	4 MI burgondes[d], 3 MI francs[d],2 MI armoricains [d]
1917	Aetius [a]
2223-2227	5 HC alaines[d]
2124-2125	2 MI alaines[d]
2225	Sangiban
N'importe quel hex de niveau 3	Thorismund; 5 MI wisigothes[b]
2127-2137;2028-2038	Théodoric [c], Théodoric II; 5 HC wisigothes,13 LC wisigothes , 4 MI wisigothes

Niveau de réaction à la Retraite Feinte :
HC alaine: 4
HC wisigothe: 5
LC wisigothe: 6
a = Les caractéristiques d'Aetius sont plus basées sur ses performances tactiques lors de la bataille que sur ses aptitudes personnelles. S'il est tué, il est remplacé par Paulus.
b = Il est plus que probable qu'il y ait eu des cavaliers ayant combattu à pieds.
c = Théodoric débute l'engagement dans le même hexagone que les HC ayant une QT de 8.
d= Ces unités ne peuvent pas Récupérer (10.14, supra)

NOTE HISTORIQUE/DE CONCEPTION : Les deux camps utilisant la Retraite Feinte, la tactique n'est pas aussi efficace, c'est pourquoi nous avons donné des niveaux de réaction élevés.

Forces hunniques

L'armée que commandait Attila en Gaule était composée de Huns, auxquels étaient agrégés diverses tribus alliées ou sous la domination de la Confédération Hunnique.

Cette armée n'est pas celle que les Huns auraient alignée dans les steppes ou dans les plaines d'Europe de l'Est, mais connaître la proportion de piétons et de cavaliers qui la composait reste du domaine de la conjecture. Pour représenter l'armée d'Attila en termes de jeu, nous sommes partis des postulats suivants :

- Les Huns combattaient peu à pied. On peut imaginer que leurs fantassins étaient des archers bien armés. Attila a fait, semble-t-il, de grands détours pour trouver une plaine lui permettant de déployer sa cavalerie, donc nous avons donné aux Huns des troupes essentiellement montées. Nous pensons qu'il y avait probablement un certain nombre de fantassins huns gardant le camp de chariots derrière les lignes d'Attila (mais hors carte).
- Les forces ostrogothes sont composées d'unités de base. Il ne s'agit pas de troupes d'élite.
- L'aile droite hunnique est l'amalgame de plusieurs tribus germaines qui soit ont été appelées à l'aide par Attila, soit ont été agrégées aux Huns lors des migrations vers l'Ouest. Les Francs et les Burgondes étant représentés dans les deux camps, Attila a donné le commandement de sa droite à un allié sûr : Ardaric, roi des Gépides.

Les Huns utilisent les unités de *Cataphract* suivantes*:*
4 LI ostrogothes(1-4)
4 HC ostrogothes (4-7)
4 MI franques(1-4) [b]

Ils utilisent les pions fournis dans le module suivants:

Chefs: Attila (Huns; OC), Ellac (Huns) [a], Ardaric (Gépides),Valimir (Ostrogoths)
4 HC hunniques (#s 1-2, 5-6) [c]
18 LC hunniques(#s 1-4, 6-19) [d]
6 MI hunniques(#s 1-6)
4 MI ostrogothes(#s 1-4)
4 MI gépides(#s 1-4)
3 MI burgondes(#s 1-3) [b]
a = Ellac était l'aîné des fils d'Attila.
b = Les Francs et les Burgondes semblent avoir collaborés avec les deux camps de manière identique. Cela tient plus aux personnalités des chefs et aux relations existant entre ces tribus et les protagonistes qu'autre chose.
c = Voir supra cette note pour la bataille d'Utus
d = Voir supra cette note pour la bataille d'Utus

Déploiement Initial des Huns

Les barbares se déploient après que les Romains l'aient fait.

Hexagones	*Unités*
N'importe quel hexagone entre 3214 et 3235 inclus	6 MI hunniques[a]
3313-3334	Attila [b], Ellac; 4 HC hunniques, 18 LC hunniques
3335-3338	4 LI ostrogothes
3435-3438	4 MI ostrogothes
3535-3538	Valimir; 4 HC ostrogothes
3309-3312	4 MI gépides [c]
3410-3412	3 MI burgondes[c]
3307, 3508, 3708, 38074	MI franques [c]
N'importe quel hexagone	Ardaric

a = Le placement de ces unités est un des éléments de l'intérêt de la bataille.
b = Notez qu' Attila et Aetius sont des chefs d'Elite. Relisez le dernier paragraphe des règles de *Cataphract.*
c = Ces unités ne peuvent pas récupérer (cf. 10.14, supra)

Niveau de réaction à la Retraite
HC hunnique: 8
LC hunnique: 7
HC ostrogothe : 3

Les Alains

Comme nous l'avons dit, les Alains étaient considérés par les Romains comme peu fiables, que ce soit du point de vue de leur fidélité à la cause de Rome ou de leur envie de combattre. C'est la raison pour laquelle, selon les auteurs anciens, Aetius les aurait placés au centre de son dispositif (ne demandez pas pourquoi) tout comme cela expliquerait le fait qu'ils aient été choisis comme cible de la première charge par Attila.
Pour refléter cette faiblesse, on doit appliquer les règles spéciales suivantes:

Défection des Alains

Si une unité alaine est mise en déroute, faites immédiatement un jet de dé :

- Si le résultat est supérieur à la valeur d'initiative de Sangiban (qui est de '4'), tous les Alains font défection. Enlevez-les de la carte. Ils ne sont cependant pas pris en considération dans le décompte des points de victoire.
- Si le jet de dé est inférieur ou égal à la valeur d'initiative de Sangiban, rien ne se passe.

Activation des Alains

Chaque fois que le joueur romain veut activer les Alains, il doit jeter un dé :

- Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur d'initiative de Sangiban, ils sont activés ;
- Si le résultat est supérieur à la valeur d'initiative de Sangiban, mais inférieur à '9', ils ne sont pas activés.

Cependant, cette action est considérée comme une activation au sens de la règle 5.1.
- Si le résultat est '9' ou plus, les Alains préfèrent la prudence à la bravoure. Ils sont instantanément retirés du jeu, où qu'ils se trouvent et quoiqu'ils fassent. Cependant, ils ne sont pas pris en considération pour le décompte des points de victoire.

MODIFICATEURS AU DE POUR L'ACTIVATION:
- Si les Romains ont accumulés plus de points de déroute que les Huns, ajoutez un (+1) au jet d'activation ;
- Si les Huns ont accumulés plus de points de déroute que les Romains, enlevez un (-1) au jet d'activation.

Sangiban ne peut pas faire de Court-Circuit. Il peut essayer de faire un Momentum, mais doit toujours réussir les jets de dés indiqués supra.

NOTE DE JEU: Ce qui fait l'intérêt de cette règle, c'est que les HC alaines sont parmi les plus puissantes de la bataille.

Terrain
Les types de terrain utilisés pour la bataille sont : Clair, Bois, Rivière (elle est impassable), et Changement de niveau (Monter ou Descendre d'un niveau). Cependant, il n'y a pas de pertes de cohésion lors des changements de niveau que ce soit en montée ou en descente.

Unités éligibles à l'ordre de Ligne

Romains	***Huns***
Romains, Saxons et Francs	Gépides [c]
Burgondes et/ou Armoricains	Francs [c]
Alains [a]	Burgondes [c]
Cavalerie wisigothe	Toute la cavalerie hunnique
MI wisigothes de Thorismund	MI hunniques [b]
MI de Théodoric II	Ostrogoths

a = Les Alains et Sangiban sont subordonnés aux Romains, pas les Wisigoths.

b = Lorsqu'un des chefs huns est activé, il peut activer toutes les unités MI hunniques (et uniquement celles-ci), quelle que soient leur position sur la carte. Cependant, les unités débutant l'activation hors du rayon de commandement du chef actif, ne peuvent se déplacer dans un hexagone adjacent à une unité ennemie.

c = Bien que tous ces contingents soient sous les ordres d'Ardaric, il est nécessaire de donner un ordre de ligne à chacun d'eux pour les activer.

Modifications des règles de Cataphract
Toutes les unités de cavalerie doivent être contiguës et dans le rayon de commandement de leur chef. Cependant la cavalerie hunnique peut être disposée à un hexagone d'intervalle (mais les unités doivent rester dans le rayon de commandement).
NOTE HISTORIQUE: Le système de commandement des barbares était notoirement déficient. En outre leur cavalerie avait l'habitude d'opérer en groupes compacts qui ne se dispersaient qu'au contact.

Férocité
Seules les unités d'infanterie des tribus suivantes utilisent la règle de Férocité : les Gépides, les Francs (des deux camps), les Burgondes, les Saxons et les Armoricains.

NOTE HISTORIQUE: Les armées des Ostrogoths et des Wisigoths étaient très proches de celle des Romains.

- Ils ajoutent deux (+2) au jet de dé du test de QT avant combat lorsqu'ils attaquent.
- Chaque fois qu'une unité bénéficiant de la règle de Férocité part en déroute, le joueur fait un test sous la QT de l'unité pour vérifier si la Férocité de cette tribu disparaît. Si le jet est supérieur, toutes les unités de cette tribu perdent le bénéfice de la Férocité jusqu'à la fin de la bataille.

Bord de Retraite
Chaque camp bat en retraite le long du bord de la carte se trouvant derrière ses lignes de départ.

Niveau de retraite.
C'est une bataille où chaque camp essaye d'anéantir l'autre. Les Romains se retirent lorsque leur armée atteint **120** points de déroute, les Huns lorsqu'ils dépassent **100** points.

Equilibre
Chaque camp dispose de forces autorisant des combinaisons tactiques variées et intéressantes. Les Romains alignent les puissants Alains (si toutefois ils veulent bien coopérer) et les troupes variées des Wisigoths pour contrer l'avance des Huns, mais ces derniers ont un net avantage à distance grâce à leur arc composite. Un combat assez équilibré dans l'ensemble, pouvant être joué en trois heures.

Version GBoH Simplifié

Les champs Catalauniques (451 ap.J-C.)
Déployez les deux armées comme indiqué dans le module.

Temps de jeu: A peu près deux heures.
Equilibre: Les Romains sont légèrement avantagés.

Tableau des formations pour les Champs Catalauniques

Tableau des formations romaines

Chef	Formation
Aetius [OC]/5	Infanterie lourde romaine (HI) et l'infanterie moyenne romaine, franque, saxonne, burgonde et armoricaine (MI)
Sangiban	Cavalerie lourde alaine (HC) et/ou infanterie moyenne alaine (MI)
Théodoric [OC]/4	Cavalerie lourde wisigothe (HC) et/ou cavalerie légère wisigothe (LC)
Théodoric II	Infanterie moyenne wisigothe (MI) déployée dans les hexagones 2127-37, 2028-38
Thorismund/1	Infanterie moyenne wisigothe (MI) déployée sur les hexagones d'élévation de niveau 3

Aetius ne peut pas utiliser sa faculté de Court-Circuit pour activer un chef. Seul Théodoric peut le faire.

Unités romaines pouvant être réduites
Toutes les unités d'infanterie lourde (HI).
Toutes les unités de cavalerie lourde wisigothes (HC).

Tableau des formations hunnique

Chef	Formation
Attila [OC]/6 ou Hellac	Cavalerie hunnique
(auxiliaires)	Infanterie myenne hunnique (MI)
Ardaric	Gépides, Franc ou Burgondes

Unités hunniques pouvant être réduites
Toutes les unités de cavalerie lourde (HC)

Victoire
ROMAINS: 120 points de déroute.
HUNS: 100 points de déroute.

Règles spéciales

Ordre de jeu
Les Huns jouent en premier. Il n'y a pas de jet de dé.

Niveau de réaction à la Retraite Feinte :
ROMAINS : HC alaine 4, HC wisigothe 5 et LC wisigothe 6;
HUNS : HC hunnique 8, LC 7 hunnique, HC ostrogothe 3.

Alains
Utilisez les règles spéciales données supra.

Terrain
Les types de terrain utilisés pour la bataille sont : Clair, Bois, Rivière (elle est impassable), et Changement de niveau (Monter ou Descendre d'un niveau). Utilisez la table des effets du terrain de *GBoH simplifié* en ignorant les résultats « h » pour les changements de niveau.

Férocité
Les unités des Gépides, Francs (des deux camps), Burgondes (des deux camps), Saxons et des Armoricains ajoutent +1 à leur jet de dé au corps à corps quand elles sont en attaque et peuvent avancer dans un hexagone adjacent à une unité ennemie, même quand elles ne sont pas commandées. A chaque fois qu'une unité de ces tribus part en déroute un test sous QT doit être fait. Si le résultat du jet de dé est supérieur à la QT, toutes les unités de cette tribu ont perdu le bénéfice de la Férocité jusqu'à la fin de la partie.

SOURCES
Il y a très peu de sources sur le 5ème siècle ap.J-C. De ce fait, les chercheurs modernes divergent énormément sur tout ce qui concerne les Huns, qu'il s'agisse de savoir s'ils étaient à cheval ou à pied ou encore quel est l'origine de leur nom.

"Ancient Roman Artillery". Une monographie téléchargée sur le site "unc/edu". Elle compile des informations sur l'utilisation tardive de l'artillerie dans les armées romaines.

Burgess, Richard A., *The Chronicle of Hydatius.* Rien moins qu'un historien wisigoth.

Elton, Hugh, *Warfare in Roman Europe AD 350-425.* Une mine sur tous les sujets de la période, y compris pour le milieu du 5ème siècle (en dépit du titre).

Glatre, Eric, *Attila aux Champs Catalauniques, 451.* Nous ne sommes pas certains de l'intérêt d'un livre listant tous les films sur Attila, avec quelques belles images de Jack Palance, et qui insiste sur le fait qu'il y avait aux alentours de 400.000 hommes engagés dans la bataille. Glatre donne aussi une liste de tous les CD édités sur "Attila" de Verdi. Le tout est très complet, mais d'une historicité douteuse et illustré par une carte obscure.

Gibbon, Edward, *The Decline and Fall of the Roman Empire, vol II.* Un classique dont la pertinence est remise en question par les études récentes. Il mérite néanmoins le détour. Plein de fioritures, mais fascinant. Et il donne beaucoup de noms de personnages de l'époque.

Jordanes (traduit par Chas. Mierow), *The Origins and Deeds of the Goths (Getica).* La principale et la meilleure des sources sur les Huns (ce n'est cependant

pas la seule). Nous remercions vivement Iain Ralph de nous en avoir fourni une copie.

Maenchen-Helfen, Otto J., *The World of the Huns.* Une compilation de ses articles prévus pour un livre qui ne fut jamais édité. M-H donne de nombreux détails sur les armes et l'art de la guerre des Huns à la fin de ses travaux. C'est toutefois un style très universitaire. On y trouve une grande section sur les arcs et d'autres armements des Huns dont nous nous sommes servis pour opérer les modifications radicales de la table de résolution des tirs qui vous font sans doute rouspéter. L'ouvrage examine les différentes campagnes d'Attila sous plusieurs angles et en se fondant sur des dizaines de sources. M-H a une opinion intéressante sur Attila en tant que figure militaire: "Attila [n'] était [pas] ... Genghis Khan .... [Il fût}... plus un formidable guerrier, qu'une gêne pour les Romains, car il n'a jamais représenté un véritable danger." Pour justifier le classement d'Attila parmi les conquérants de seconde zone, il établit des comparaisons avec d'autres figures de l'époque. Attila était néanmoins le Fléau de Dieu/Rome.

Marsden, E.W., *Greek and Roman Artillery; Historical Development.* Il s'agit de l'étude actuelle de référence sur ce sujet. Elle couvre pratiquement tous les aspects de l'artillerie antique.

Marsden, E.W., *Greek and Roman Artillery; Technical Treatises.* Ce livre complète le précédent, il étude et examine toutes les sources de première main.

Nicolle, David. *The Medieval Warfare Source Book, vol. I.* Un bon livre de référence. Court, de nombreuses parties décrivant succinctement tous les aspects de la guerre à cette époque. Une bibliographie intéressante. Le seul livre présentant une « carte » de la bataille des Champs Catalauniques.

Oman, Sir Charles, *The Art of War in the Middle Ages, vol I.* Un ouvrage amusant. Les effectifs cités sont plus réalistes que ceux des autres livres, même si la vision de l'auteur sur les événements est, malheureusement, datée.

Thompson, E. A. *The Huns.* Un bon ouvrage récent, particulièrement intéressant pour ses données fiables sur l'histoire des Huns. A vrai dire, il s'agit du livre donnant le plus d'informations sur la bataille d'Utus, et Dieu sait qu'elles sont lacunaires!

Treadgold, Warren, *Byzantium and Its Army, 284-1081*. Il s'agit d'un ouvrage plus général donnant une bonne vue d'ensemble du contexte historique, surtout si l'aspect du financement de l'armée vous intéresse.

Treadgold, Warren, *A History of the Byzantine State and Society*. Les parties traitant des relations entre L'Empire Romain d'Orient et les Huns donnent des grandes lignes mais sont instructives. Tout bien considéré, il s'agit de la meilleure vue d'ensemble sur le sujet, du moins jusqu'au prochain ouvrage.

Verdi, Giuseppe, *Attila*. OK, cette oeuvre ne donne pas vraiment d'informations utilisables pour notre sujet. C'est un superbe opéra, avec un merveilleux duo entre Attila et Ezio (Aetius). Et si vous voulez une motivation pour botter les fesses du Romain, écoutez la fin du II Acte, elle est absolument irrésistible !

Warry, John, *Warfare in the Classical World*. Il est toujours intéressant de voir (au sens premier du terme), ce que Warry a à dire sur une époque quelle qu'elle soit. On y trouvera de nombreuses illustrations des troupes de la période.

Wolfram, Herwif, *History of The Goths.* Donne quelques informations sur les perspectives des Ostrogoths et des Wisigoths, il y a également quelques trucs sur les Huns.

Note : Nous avions presque envie d'ajouter le livre de Creasy *"15 Decisive Battles"*, mais il est trop farfelu. Son chapitre sur Châlons place le récent téléfilm Attila au rang des monuments d'historicité, c'est dire !

CREDITS

Conception de Cataphract : **Richard Berg et Mark Herman**
Conception du Module: **Richard Berg**
Développement du Module: **Alan Ray**
Testeurs: **Elias Nordling, Iain Ralph, Jack Polonka, Nick Hyle, Nicolo Blotto, Timo Sillgren**
Relecteurs: **Paul Bean, Steve Carey, Ellis Simpson.**
Vifs Remerciements au **Prof. Hugh Elton** pour nous avoir éclairé de ses lumières sur l'utilisation de l'artillerie.
Remerciements à **Mike Markowit** pour nous avoir fourni des ouvrages sur l'artillerie antique et à **Laurent Henninger**, pour la copie du livre de Glatre.
Directeur artistique: **Rodger MacGowan**
Graphisme des pions: **Rodger MacGowan**
Graphisme de la carte: **Mark Simonitch**
Présentation des règles: **Mark Simonitch**
Coordination de la production: **Tony Curtis**
Producteur: **Gene Billingsley**
Traduction: **Jean-François Morel**

GMT GAMES
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com