



# SUR

# un PLATEAU

# le combat naval en plus



# Vikings

*Le dernier-né de la gamme Cry Havoc présente ces fameux « cavaliers de la mer », ces pillards et ces envahisseurs qui déferlèrent sur toute l'Europe, depuis les côtes anglaises jusqu'aux îles de la Méditerranée... Toute une épopée !*

## Historiquement compatible

Jetons d'abord un coup d'œil sur le contexte historique. Comme tous les sujets traités par la série Cry Havoc, fort bien documentée, Vikings s'enracine profondément dans notre Histoire et regorge de détails sur les invasions nordiques du VIIIe au XIe siècle. Vous pourrez facilement mélanger les ingrédients de ce jeu à ceux de Cry Havoc, Siège et Croisades car ces fiers marins ont combattu dans toute l'Europe et jusqu'au Moyen-Orient. On se prend même à rêver d'une extension présentant les Amérindiens de l'an mil, pour jouer la découverte du Vinland. Un vrai choc de culture ! Il est même possible d'utiliser Vikings avec Dragon Noir, car de nombreux mondes médiévaux-fantastiques contiennent un peuple de marins belliqueux ressemblant fort aux Danois, Suédois et Norvégiens de notre Histoire.

## A l'abordage !

Grâce à Vikings, le combat tactique façon Cry Havoc s'enrichit de la possibilité du combat naval. Mais attention, il ne concerne que les navires à rames ; les voiliers obéissant à des principes de déplacement tout à fait différents (espérons qu'un prochain supplément nous offrira les règles pour ces derniers...).

Il est recommandé de jouer les scénarios proposés dans l'ordre, car ils introduisent progressivement les règles du combat naval, qui nécessitent un certain temps d'apprentissage pour être parfaitement maîtrisées. Mais le jeu en vaut la chandelle.

Les règles générales restent les mêmes que celles de la gamme Cry Havoc et ne posent aucun problème. Le seul changement notable est la modification du tour de jeu, où une phase de combat naval vient s'insérer entre chaque phase de combat à pied.

## Particularités

Lors de leurs premiers raids, sur les côtes anglaises, les Vikings se heurtèrent aux défenseurs anglo-saxons. Ces derniers sont leurs principaux adversaires au cours des scénarios proposés. Les deux camps disposaient de combattants spéciaux. Côté Vikings, nous trouvons les fameux berserkers dont la fureur au combat est restée célèbre. Tous les berserkers avancent automatiquement après le combat s'ils sont victorieux. S'ils se retrouvent devant un adversaire, ils ont une chance sur deux d'entrer en transe. Ils peuvent alors effectuer une attaque supplémentaire. S'ils gagnent à nouveau, ils avancent et ont toujours une chance sur deux de rester en transe. Et ainsi de suite... On peut ainsi assister à des percées spectaculaires, souvent meurtrières, mais qui à la longue deviennent coûteuses pour le joueur Viking. « Manager » des troupes ivres de rage n'est pas toujours facile.

Pour résister à ces fous furieux, les Anglo-Saxons disposent d'une tactique défensive très efficace : la ligne de front des boucliers des *housecarls* (soldats professionnels). Une formation d'au moins trois hommes peut ainsi constituer un rempart très efficace contre le tir et bénéficier d'une position favorable automatique pour les combats... Un avantage à ne pas négliger !

Certains soldats vikings et anglo-saxons maniaient une redoutable hache à deux mains. Celle-ci double le potentiel d'attaque mais place le personnage en situation défavorable lors de la phase du joueur adverse et le rend plus vulnérable au tir. Option à utiliser donc avec précaution, à réserver pour les attaques désespérées ou lorsque l'on dispose d'un fort soutien défensif.

### FICHE TECHNIQUE

Jeu en français publié par Eurogames. Fait partie de la gamme Cry Havoc.

**Thème :** affrontements entre Vikings et Anglo-Saxons.

**Matériel :** 6 cartes (2 de mer, 4 de côtes) ; une planche de pions-personnages ; 2 planches de bateaux à découper ; une planche de « petit matériel » ; 2 fiches regroupant, entre autres, les tables utiles et le résumé des règles navales ; un livret de règles ; un historique des Vikings et 7 scénarios ; 1d10.

**Complexité :** moyenne.

## Oh ! mon bateau, c'est le plus beau des bateaux !

Le point fort de Vikings, ce sont les bateaux : drakkars, galiotes et autres barques.

Le joueur doit gérer son bateau tout comme un véritable capitaine, car chaque membre d'équipage reçoit une affectation précise, d'une phase navale à l'autre : ramer, barrer, se préparer à l'abordage, gérer un grappin ou écopier. Ces affectations ont un effet sur la vitesse du navire, les tirs et les combats. Il convient donc de penser soigneusement le rôle de chaque marin, sous peine de se retrouver avec un navire impossible à manœuvrer ou de se faire massacrer lors de la phase d'attaque. Une nouvelle dimension tactique s'ajoute donc au combat proprement dit.

Le déplacement des navires, bien résumé sur une fiche d'aide-mémoire, prend en compte la vitesse initiale, les caractéristiques du navire, le nombre de rameurs... Pour les changements de cap, il est pratique d'utiliser une aiguille pour faire tourner le pion sur l'axe du navire. Là aussi, le mouvement doit être géré soigneusement, sinon gare aux collisions ou à l'échouement. Un drakkar ne s'arrête pas comme une automobile... Les règles d'abordage et d'éperonnement exigent un peu de calcul (rapports de vitesse, tenue d'une fiche de navire) mais finissent par s'assimiler après quelques parties.

La présence de navires pose un problème tactique important. Il ne faut pas oublier de laisser quelques soldats pour défendre son embarcation, sous peine de se la voir voler par l'adversaire. La notion de réserves et de défense prend donc de l'importance, même pour l'envahisseur. Une sortie de l'ennemi assiégé peut très bien bloquer définitivement vos valeureux marins sur (sous ?) la terre ferme...

## Conclusion

Ce supplément offre donc une véritable nouveauté dans la gamme Cry Havoc. Non seulement le joueur dispose d'un nouveau contexte historique, ce qui est déjà satisfaisant en soi, mais les combats navals donnent vraiment une autre dimension au jeu, en échange d'une relative complexification des règles.

**Anne Vétillard**