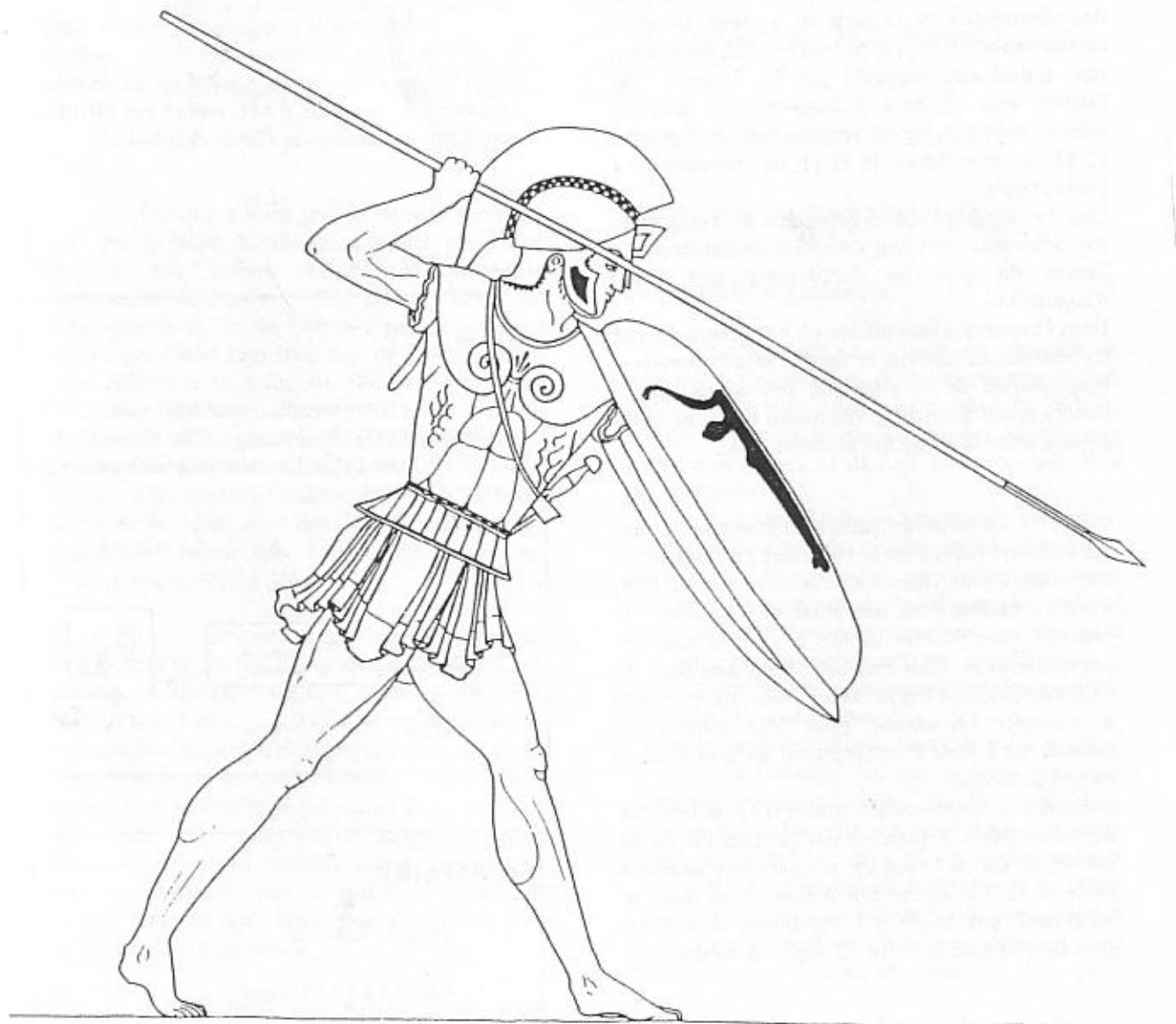


VIEILLE GARDE

*Numero 10 * Parution irrégulière * Bulletin officiel de l'Académie du Wargame * 15 FF*



ANCIENTS (3W)

EDITORIAL

Type—

-  —Land-Based Reconnaissance
-  —Ship-Based Reconnaissance
-  —Torpedo Bomber
-  —Level Bomber
-  —Dive Bomber
-  —Fighter

Paris, le 15 Octobre 1996

La numérotation de VG change d'unité et malheureusement le prix change également. La politique de l'Académie est toujours de refuser tout commerce à base de Wargame, mais en évitant de perdre de l'argent, ce qui s'est tristement produit avec le dernier numéro. Devant la hausse du coût des photocopies et la perte de certains sponsors involontaires (!), le prix du numéro doit maintenant être entièrement supporté par les lecteurs. Ces raisons nous obligent à augmenter le tarif du numéro et pour éviter les arrondis batards, il passe à 15 FF en vente directe et 75 FF l'abonnement de 5 port compris.

Que les personnes déjà abonnées ne s'inquiètent pas, elles recevront leur comptant de numéros ; la hausse du prix ne s'appliquant qu'à partir d'aujourd'hui.

Dans l'hypothèse improbable où l'Académie tirerait un bénéfice du fanzine, ce dernier serait consacré à l'organisation de la mythique convention qui se tiendra prochainement. Dans aucun cas, il ne serait partagé entre la masse des académiciens...

Ce numéro est particulièrement intéressant car il illustre parfaitement l'idée que l'Académie est accessible à tous. *Ancients* pouvait ne pas sembler, *a priori*, valable pour une étude de 11 pages... et pourtant vous pourrez en lire le résultat dans les pages suivantes. Pour tous ceux qui s'inquiètent de leurs compétences littéraires ou autres, n'hésitez pas à contacter l'Académie pour tout soutien ou conseils sur l'étude Il suffit d'avoir de la volonté et un peu de temps!

L'article sur *Alesia* évoqué dans VG9 s'est retrouvé dans ce numéro. Il présente une petite étude sur ce jeu. Petite car, si le jeu est toujours très valable à jouer, il est par contre dur à trouver, et donc ne remplissait pas toutes les conditions nécessaires pour faire une étude de 10-12 pages, dommage...

Signalons que le tournoi Open sur SPQR organisé par **Thierry DRETZEN** est en bonne voie. Chaque joueur achète ses armées suivant un budget défini et des contraintes d'époque, les batailles ayant lieu ensuite dans un temps limité. Le tournoi est prévu pour un week-end de début 97. Les inscriptions sont possibles en le contactant :

91, Rue Jean-Pierre Bourquard
78 500 SARTROUVILLE

Bonne nouvelle : l'Académie dispose maintenant d'une adresse E-Mail. Elle est provisoire en attendant le serveur Web, mais permet de faire transiter des fichiers au format texte :

OLIVIERS @ mygale.org

Enfin, pour le prochain numéro, le thème va changer. Nous publierons sans doute une étude sur un jeu médiéval-fantastique qui est un véritable wargame : *Dragonpass* d'AH, traduit par **Oriflam** sous le titre *La guerre des Héros*. A bientôt...

Luc

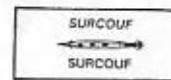
QUIZ

Les réponses du précédent sont : 1 - Pacific War (VG), 2 - Marengo (The Gamers), 3 - BattleFleet Mars (SPI). Un numéro gratuit attend le premier à trouver.

1



2



3



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 13 : Ancients

Pages 14 & 15 : Forum

Pages 17 - 19 : Alesia

Page 20 : Polemos du W.C.

Page 20 : L'Académie du Wargame

ANCIENTS

Simplicité ou simplisme ?

Fiche technique :

Editeur : 3 W (1992-94)

Concepteur : William Banks

Sujet : Batailles de - 1500 BC à + 1500 AD

Echelle carte : entre 100 et 200 mètres l'hexagone

Echelle Pions : un pion représente entre 15 éléphants et 5000 hommes pour des troupes légères (souvent 1000 à 2000)

Echelle temps : un tour représente une à deux heures

Ancients est un jeu de combat tactique, créé par William L. Banks et publié par Keith Poulter, qui couvre la période précédant l'apparition de l'arme à feu, soit du début de l'Antiquité à la fin du Moyen-Age. La première édition par **Good Industrie** date de 1990. Initialement réédité en deux fois en 1992 et 1993 (boîtes de couleur blanche), il a fait l'objet d'une nouvelle publication en une seule boîte (couleur noire), regroupant les deux précédentes parutions. La société éditrice, **3W**, ayant fait faillite, il risque de devenir rare avec le temps, bien que pour le moment, des exemplaires soient encore disponibles dans les boutiques spécialisées.

La période couverte représente l'équivalent de 3.000 ans d'histoire militaire, en privilégiant les affrontements tactiques. Une ga-gaure d'autant plus grande que les règles ne comptent que huit pages en tout et pour tout, et que la boîte propose de nombreux scénarios de batailles - 64, un record historique qui risque de ne pas être dépassé de sitôt -, ainsi que des suggestions pour reconstituer d'autres batailles, utiliser des armées historique-types, et créer des parties de campagne. Le tout dans une seule boîte, pour l'édition la plus récente, et sans supplément.

A noter enfin, que William Banks avait publié *King of kings* en 1991, jeu politico-stratégique sur la même période et qui utilisait les règles de *Ancients* pour les batailles. **3W** l'a réédité sous le nom de *Imperators* en 1993. Ce jeu semi-fictif utilise des royaumes d'époques antiques à ages sombres avec des tours d'une saison et des tables d'événements aléatoires fortement déterminants.

PRESENTATION DU JEU

Présentation générale

Le matériel de la boîte est composé de trois livrets : un de règle, deux de scénarios de huit pages chacun ; de pions : au nombre de 280, ils servent à simuler toutes les armées historiques ; d'une aide de jeu et de huit petites cartes, d'un format feuille A4 !

Les cartes à trame hexagonale servent en fonction des scénarios, la plus utilisée étant celle identifiée par la lettre «D», représentant un terrain plat, sans obstacle, site de bataille le plus souvent choisi durant les périodes évoquées. Les scénarios précisent occasionnellement les modifications à apporter aux cartes, uniquement par des suppressions d'éléments de paysages.

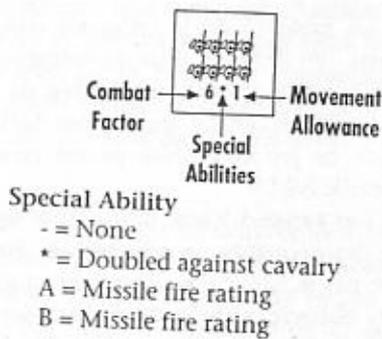
Les cartes les plus utilisées sont celles des combats terrestres, à l'inverse, les moins employées sont celles relatives aux batailles navales. Quant à la fameuse carte «D», elle sert aussi à représenter la pleine mer, même si l'eau a un aspect vert prairie ! Le format des cartes, qui est particulièrement réduit - équivalent donc à un format feuille A4 -, permet de jouer sur des surfaces restreintes, comme le bord d'une table de cuisine par exemple.

La présentation des scénarios constitue un aspect regrettable du jeu : les informations sont serrées à l'extrême sur quelques lignes, ce qui présente des avantages typographiques pour l'éditeur, un encombrement moindre, et une appréciation globale rapide, mais reste source de confusions. Pour y remédier, la solution consiste, sans doute, à photocopier les cartes en nombre suffisant, puis à dessiner dessus les pions, figurés par des rectangles,

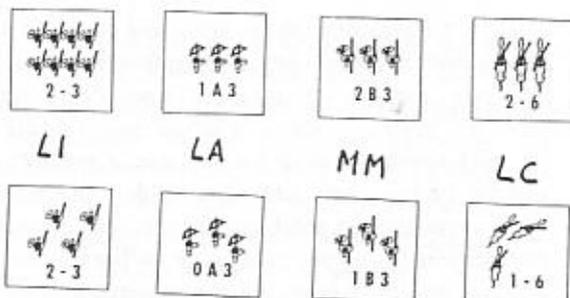
où ne sont inscrits que les données chiffrées. Une fois effectué ce travail, peut être un peu fastidieux, les avantages réels sont les suivants : vision total du champ de bataille, toujours utile pour concevoir une manoeuvre, perception claire du matériel nécessaire, aide-mémoire pour ne rien oublier.

Les unités

Les pions représentent des troupes-types différentes selon les scénarios : il s'agit graphiquement de petites figures vues par dessus à la verticale, avec en dessous les valeurs pour déterminer les capacités de combat, de mouvement, et éventuellement de tir. Ils servent à représenter toutes les armées utilisées. Par la même, les pions peuvent représenter des effectifs variables, et doivent être perçus comme des unités spécifiques à chaque période. Ils sont répartis en catégories lourdes et légères pour les fantassins, les cavaliers et les archers. A côté, prennent place des troupes extra-lourdes, comme les phalanges et piquiers, les chevaliers et les éléphants. Il n'existe qu'un seul type de chars de guerre.



Les troupes légères regroupent des fantassins peu armés - un bouclier, une arme et pas de cuirasse - et insuffisamment entraînés, mais aussi des professionnels utilisant en outre des arcs, frondes et javelines, ainsi que des cavaliers. Leur rôle tactique n'est pas de pratiquer le corps à corps, mais d'harcéler l'ennemi. Leur faible capacité de combat les oblige à éviter un choc frontal avec des unités plus lourdes, forcément défavorable en terrain découvert, et pour cela, à privilégier la rapidité dans leurs déplacements.



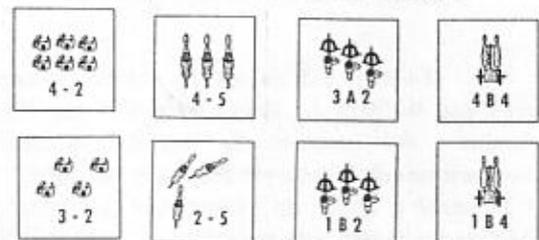
- L'infanterie légère (LI) - paysans ou barbares - peut attaquer en supportant des pertes faibles car elle a la même valeur désorganisée ou non.

- Les archers (LA) sont des professionnels, à forte puissance de tir mais supportant mal le corps-à-corps, qui leur est rapidement fatal.

- Plus solide sont les unités de lanceurs de projectiles (MM), mêlés à des troupes de soutien.

- La cavalerie légère (LC), rapide excelle dans les mouvements tournants, mais reste très fragile au combat.

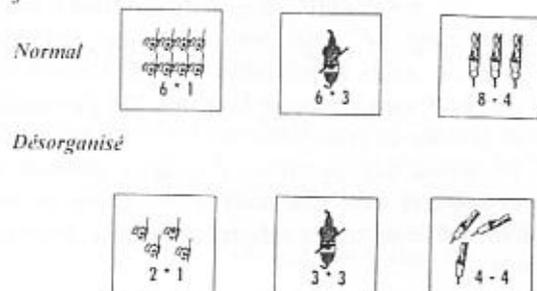
Les unités lourdes sont constituées par de l'infanterie et de la cavalerie spécifiques, ainsi que des archers et des chars de guerre. Moins mobiles, elles sont essentielles pour effectuer des charges et porter le coup décisif durant un combat.



- L'infanterie (HI) - type légionnaires romains ou Housecarls - et la cavalerie lourde (HC) constituent la force majeure sur le terrain, par leur solidité et leur souplesse.

- Les archers lourds (HA) sont lents et vulnérables, mais redoutables par leurs tirs, et leur possibilité de combattre en mêlée.

Les pions extra-lourds sont les troupes les plus puissantes du champ de bataille. Leur force d'attaque est pratiquement irrésistible, mais limitée soit par une capacité moindre de déplacement - la phalange (PX) se déplace d'un hexagone par tour - soit par des règles optionnelles imposant la perte de contrôle de ces unités, panique pour les éléphants (EL), insubordination pour les chevaliers (KT). De plus, la phalange seule, double sa capacité de combat si elle se défend contre de la cavalerie, ce qui rend cette unité encore plus redoutable, et en fait une quasi-arme absolue et la force dominante du jeu.



Le **camp** est un pion immobile mais fondamental, car il rapporte des points de victoire, chaque joueur en possède un par scénario. Il est doté une bonne capacité de tir et bloque pour le reste du jeu l'unité ennemie qui le capture.

Enfin le **pion chef** qui représente plutôt une capacité globale d'effort et de leadership qu'un individu et dont nous reparlerons.



L'échelle et le tour de jeu

Le plus souvent un pion équivaut à 2.000 hommes, mais cela varie fortement suivant les types de troupe - peu pour un éléphants, beaucoup pour de l'infanterie légère - et les batailles. Le recto indique la force pleine de la pièce, le verso, sa valeur réduite lorsqu'elle est «désorganisée». Particularité, le potentiel de force représente à la fois le facteur de combat et la valeur morale.

Chaque tour de jeu est divisé en deux phases, une par joueur, et suit toujours la même procédure: retrait des pions «leaders» qui représentent des «chefs» en général, à savoir généraux, rois, consuls; empereurs, chefs de guerre ou de tribu, princes, etc... ; vérification du niveau de panique ; phase de renforts ; mouvement ; placement des «leaders» (désolé pour l'anglicisme !); phase de tir ; mêlée ; et ralliement.

La victoire est obtenue généralement dès que le niveau de panique indiqué par le scénario est atteint pour un des deux camps. A noter que chaque partie dure six tours, d'où une gestion très serrée car très courte des parties !

Il est à noter également que les conditions de victoire et de durée sont les mêmes pour tous les scénarios. Il y a trois points de victoire à gagner, et en cas d'égalité de gain entre les camps c'est un match nul. Un premier point est donné si l'ennemi atteint son niveau de panique : donné par le scénario, il correspond généralement à la moitié des points de force de son armée. Le deuxième point est donné par la capture du camp ennemi, même s'il est recapturé ultérieurement. Enfin le dernier point est fourni en ayant deux fois plus de points de force que l'ennemi, présent sur la carte à la fin des six tours.

Les règles de base

Le mouvement et le combat

Les conditions de mouvement, de tir et de combat sont simples - il faut utiliser, avec quelques

restrictions, le potentiel propre à chaque pièce - et renvoient aux règles de base utilisées par la plupart des jeux. A noter que l'empilement de troupes n'est jamais possible, seul les «leaders» peuvent se rajouter à une troupe pour en multiplier la force, c'est une de leurs redoutables caractéristiques

Contrairement à beaucoup d'autres simulations, les unités n'ont pas de zones de contrôle, mais elles peuvent être rajoutées grâce à une règle optionnelle. Cette absence permet des mouvements aisés, notamment des encerclements en utilisant des troupes dotées d'une capacité de déplacement rapide, plus spécialement celles de cavalerie. Ce point de règle permet de simuler les tactiques de harcèlement des cavaliers légers. A l'inverse, les unités lourdes d'infanterie peuvent beaucoup moins user de cette possibilité, voire pas du tout comme la phalange.

Enfin, il n'y a pas d'activation des pièces, celles-ci peuvent être immédiatement disponibles pour le joueur, sans limitation. Contrairement à des jeux plus sophistiqués - comme *SPQR* - ou plus récents - *Champs de Bataille* de VV par exemple -

Les combats ne sont pas obligatoires mais se déroulent individuellement, chaque pion attaque séparément, et seulement dans les trois hexs de front. Soit au contact pour toutes les troupes pendant leur tour, soit jusqu'à trois hexs pour les armes de jet durant le tour ennemi. Les armes de jets qui tirent ne pourront plus agir durant leur tour, donc ne tirer qu'à bon escient. Cette règle d'individualité des combats permet de retranscrire parfaitement les qualités de troupes. Ainsi une infanterie légère avec deux points de force aura beaucoup de mal à attaquer une unité lourde à quatre points ou une phalange à six points, à moins de la prendre de dos, ce qui double sa puissance et d'y empiler un chef ce qui la double encore.

COMBAT RESULTS TABLE				
Die Roll	Odds			
	1-2	1-1	2-1	3-1
1	AD	AD	M	M
2	AD	M	M	DD
3	AD	M	DD	DD
4	AD	M	DD	DE
5	M	M	DD	DE
6	DD	DD	DE	DE

Notes: Attacks at odds of less than 1-2 are not allowed. Odds greater than 3-1 are treated as 3-1.

Results: M = MELEE.
 AD = Attacker disordered
 DD = Defender disordered
 DE = Defender eliminated

MISSILE FIRE TABLE						
A Target	Range			B Target	Range	
	1	2	3		1	2
Phalanx	1-2	1	—	Phalanx	1	—
Inf & Other	1-3	1-2	1	Inf & Others	1-2	1
Cavalry	1-4	1-2	1	Cavalry	1-3	1

Note: The numbers indicate the die roll needed to cause a 'DD' result.

LEADERS

- Leaders may always Retreat before combat (remove from map). The unit with the Leader must also retreat if possible, but becomes Disordered regardless.
- For each 'DD' or 'DE' result suffered by unit, the Leader is killed on a second die roll of a '1'.

La Table de résultat des combats est assez simple est va seulement de 1-2 à 3-1. La table des tirs est encore plus simple et dépend de l'arme et de la distance. Les résultats des combats peuvent être soit l'élimination, soit la désorganisation notamment par l'effet des tirs. Le résultat «mêlée» désorganise les unités des deux camps non déjà désorganisées. La règle prévoit qu'un pion qui subit deux désorganisations est éliminé, ce qui peut signifier la destruction au bout de deux tours de jeu ou deux combats successifs dans la même phase de mêlée. Ce «double-désorganisé» est essentiel dans la gestion des pions et doit constituer un souci constant pour les joueurs, surtout s'ils ne veulent pas voir leurs armées s'effondrer pan après pan. Fort heureusement, les pions «leaders» permettent d'éviter cette issue fatale. A chaque tour, ils peuvent, en se plaçant sur le pion menacé, lui rendre sa pleine puissance. Choquant ? Non dans la mesure où cela permet de gérer le moral et la force de manière simple (il n'y a donc jamais de test de moral !); donne aux chefs un rôle conforme à la réalité historique - celui de ralliement et d'incitation -, et qu'enfin cette possibilité de réorganiser n'est utilisable qu'une fois par tour et par chef. A l'inverse, la perte de tels pions est une catastrophe, surtout s'ils sont employés groupés sur une seule unité et que le résultat aux dés est défavorable. En effet, un chef meurt sur un résultat désorganisé suivi d'un «1» au dé.

Au vu de ce qu'il vient d'être dit, il est évident que la gestion des «leaders» est primordiale, tant dans la défensive que dans l'offensive, et qu'une armée qui en possède plusieurs - le maximum étant de trois dans les scénarios - possède un réel avantage. D'autant plus que dans les mêlées, un «leader» empilé avec une unité, double sa capacité de combat ! Il est à noter que ce doublement fonctionne pour chaque «leader» placé sur le même pion. Le potentiel de combat obtenu devient alors particulièrement dévastateur.

Le choix offensif-défensif, ainsi que la volonté de risquer leur emploi sur des troupes fragiles - par exemple la cavalerie face à des archers - représente sans doute la plus grande subtilité du jeu. Cela illustre bien le fait qu'un pion chef représente plus que l'homme lui-même. En fait cela simule également un événement localement favorable ou un

effort particulier de troupes à la suite de leur chef d'unité ou encore une «ruse» si chère aux batailles antiques. En quelque sorte l'équivalent tactique des pions stratagèmes de certains jeux stratégiques antiques.

Options et combat naval

Des règles optionnelles permettent de procéder à des déploiements libres, de gérer un apport de munitions (pour les unités disposant d'une capacité de tir), de faire des mouvements dissimulés (la nature des pions étant cachée au joueur adverse), de faire des duels singuliers entre chefs, de donner un rôle spécifique pour certaines unités (par exemple, l'affolement des éléphants). A noter, une règle particulière pour les charges de «Barbares», où les unités voient leur capacité de combat tripler uniquement lors du tour où le choc se produit avec leurs adversaires cela afin de simuler la férocité de leur charge.

A ces règles de combat terrestre s'ajoutent celles relatives à l'affrontement naval, elles mêmes étant inspirées des premières citées, avec des aspects propres comme l'éperonnage, les abordages, les tirs d'engins, le tout en deux pages !

Le système de base est simple et sert pour déterminer la capacité de mouvement, ainsi que les tactiques de combat (éperonnage, bris des rames adverses), à savoir : au résultat d'un jet de dé, est ajoutée la valeur indiquant la qualité de l'équipage. Le total permet de également de simuler l'état de la mer. Les troupes embarquées, dites de marine, permettent d'attaquer et d'occuper les bateaux adverses, en procédant à des tirs d'archers préalables, et notamment en usant, pour les Romains, du «corvus» (passerelle d'assaut). Elles peuvent également procéder à des opérations amphibies. Enfin, est prévu l'utilisation de balistes, point des règles qui autorise l'usage des engins de tir sur terre, dans le cadre des batailles et des sièges.

La règle s'achève sur des suggestions pour effectuer des jeux de campagne, ainsi que pour créer des batailles (fictives) avec des armées-types selon les pays et les époques.

LES SCENARIOS

Parmi les 64 scénarios présentés, tous n'ont pas le même intérêt ou les mêmes possibilités stratégiques, mais ils sont d'assez fidèles représentations globales des batailles simulées. 8 sont des batailles navales et sont donc très différentes, les autres, les engagements terrestres, sont assez harmonieusement répartis dans le temps - voir la liste globale compilée qui suit - et présentent pratiquement toutes les batailles connues de la période.

Nous en avons sélectionné trois : **Raphia**, **Argentoratum** et **Crecy** qui nous ont semblé significatives de l'ensemble. Elles représentent trois périodes bien distinctes de l'histoire militaire et sont suffisamment variées pour illustrer le style du jeu.

Liste synthétique des scénarios d'Anciens

Cette liste regroupe les 64 scénarios du jeu contenus dans deux livrets séparés, et utilise un ordre chronologique. Les classifications sont de l'auteur, et vu leur approximation, ont seulement pour but de faciliter la lecture.

AVANT JESUS CHRIST

Haute antiquité

- MEGIDO (1481) Livret 2 - scénario 1 page 1 (Egyptiens/Syriens)
- KADESH (1288) Livret 1 - scénario 1 page 1 (Egyptiens/Hittites)
- KARKAR (853) Livret 1 - scénario 2 page 1 (Assyriens/Syriens)
- THYMBRA (546) Livret 2 - scénario 2 page 1 (Lydiens/Perses)

Guerres Médiques

- MARATHON (490) Livret 1 - scénario 3 page 2 (Athéniens/Perses)
- PLATEA (479) Livret 1 - scénario 4 page 2 (Grecs/Perses)

Guerres entre cités grecques

- LEUCTRA (371) Livret 2 - scénario 3 page 2 (Thébains/Spartiates)
- MANTINEA (362) Livret 1 - scénario 5 page 2 (Thébains/Spartiates)
- CHAERONEA (338) Livret 1 - scénario 6 page 2 (Macédoniens/Grecs)

Alexandre le Grand

- GRANICUS (334) Livret 1 - scénario 7 page 2 (Macédoniens/Perses)
- ISSUS (333) Livret 1 - scénario 8 page 3 (Macédoniens/Perses)
- ARBELA (331) Livret 2 - scénario 4 page 2 (Macédoniens/Perses)
- HYDASPES (326) Livret 2 - scénario 5 page 2 (Macédoniens/Indiens)

De Pyrrhus à Hannibal

- HERACLEA (280) Livret 1 - scénario 9 page 3 (Romains/Pyrrhus)
- TREBIA (218) Livret 1 - scénario 10 page 3 (Carthaginois/Romains)
- TRASIMENE (217) Livret 1 - scénario 11 page 3 (Carthaginois/Romains)
- RAPHIA (217) Livret 2 - scénario 6 page 2 (Syriens/Egyptiens)
- CANNAE (216) Livret 1 - scénario 12 page 4 (Carthaginois/Romains)
- ZAMA (202) Livret 2 - scénario 7 page 2 (Carthaginois/Romains)

Rome et les royaumes Héliénistiques

- CYNOSCEPHALAE (197) Livret 2 - scénario 8 page 3 (Romains/Macédoniens)
- MAGNESIA (190) Livret 1 - scénario 12 page 4 (Romain/Antiochus IV)
- PYDNA (168) Livret 1 - scénario 14 page 4 (Romains/Macédoniens)

Guerres civiles à Rome

- MULHAUSEN (58) Livret 2 - scénario 9 page 3 (Romains/Séquanais)
- SAMBRE (57) Livret 1 - scénario 15 page 4 (Romains/Nerviens)
- CARRHAE (53) Livret 2 - scénario 10 page 3 (Romains/Parthes)
- PHARSALUS (48) Livret 2 - scénario 11 page 3 (César/Pompée)
- PHILIPI (42) Livret 1 - scénario 16 page 5 (Triumvir/Républicains)

APRES JESUS CHRIST

Rome et les barbares

- IDISTAVISO (16) Livret 2 - scénario 12 page 4 (Romains/Germains)
- BOUDICCEA (60) Livret 1 - scénario 17 page 5 (Romains/Bretons)
- CIBALIS (315) Livret 1 - scénario 18 page 5 (Romains/Romains)

- ARGENTORATUM (357) Livret 1 - scénario 19 page 5 (Romains/Alamans)
 ADRIANOPE (378) Livret 1 - scénario 20 page 5 (Byzantins/Wisigoths)
 CHALONS (451) Livret 1 - scénario 21 Page 6 (Romains/Huns)

La grandeur de Byzance

- TRICAMARUM (533) Livret 2 - scénario 13 page 4 (Byzantins/Vandales)
 CASILINUM (554) Livret 2 - scénario 14 page 4 (Byzantins/Francis)

Haut Moyen-Age

- POITIERS (732) Livret 1 - scénario 22 page 6 (Berbères/Francis)
 ASHDOWN (871) Livret 1 - scénario 23 page 6 (Saxons/Vikings)
 LECHFELD (955) Livret 2 - scénario 15 page 4 (Hongrois/Allemands)
 CLONDARF (1014) Livret 2 - scénario 16 page 4 (Vikings/Irlandais)
 HASTINGS (1066) Livret 2 - scénario 17 page 5 (Normands/Anglo-Saxons)

Le temps des Croisades

- MANZIKERT (1071) Livret 1 - scénario 24 page 6 (Byzantins/Turcs)
 DURAZZO (1081) Livret 2 - scénario 18 page 5 (Normands/Byzantins)
 DORYLAEUM (1097) Livret 2 - scénario 19 page 5 (Croisés/Sarrasins)
 LEGENANO (1176) Livret 1 - scénario 25 page 7 (Allemands/Papaux)
 HATTIN (1187) Livret 1 - scénario 26 page 7 (Croisés/Saladin)
 ARSOUF (1191) Livret 1 - scénario 27 page 7 (Croisés/Saladin)

L'apogée du Moyen-Age

- BOUVINES (1214) Livret 2 - scénario 20 page 5 (Français/Allemands)
 INDUS (1221) Livret 1 - scénario 30 page 8 (Mongols/Musulmans)
 KALKA (1223) Livret 2 - scénario 21 page 6 (Mongols/Russes)

La fin du Moyen-Age

- LIEGNITZ (1241) Livret 1 - scénario 28 page 7 (Croisés/Mongols)
 FALKIRK (1298) Livret 1 - scénario 29 page 8 (Anglais/Ecossais)

- BANNNOCKBURN (1314) Livret 1 - scénario 31 page 8 (Anglais/Ecossais)

L'époque de la Guerre de Cent Ans

- CRECY (1346) Livret 2 - scénario 22 page 6 (Français/Anglais)
 POITIERS (1356) Livret 2 - scénario 23 page 6 (Français/Anglais)
 SEMPACH (1386) Livret 2 - scénario 24 page 6 (Suisses/Autrichiens)
 AZINCOURT (1415) Livret 1 - scénario 32 Page 8 (Français/Anglais)

BATAILLES NAVALES

- DIEKPLUS (500) Livret 2 - scénario 25 page 6 (combat naval fictif)
 SALAMINE (480) Livret 2 - scénario 26 page 7 (Grecs/Perses)
 ARGINUSAE (406) Livret 2 - scénario 27 page 7 (Athènes/Sparte)
 MYLAE (260) Livret 2 - scénario 28 page 7 (Carthaginois/Romains)
 ACTIUM (31) Livret 2 - scénario 29 page 7 (Octave/Antoine)
 CYZICUS (672) Livret 2 - scénario 30 page 7 (Byzantins/Arabes)
 SVALDE (1000) Livret 2 - scénario 31 page 8 (Norvégiens/Danois)
 SLUYS (1340) Livret 2 - scénario 32 page 8 (Français/Anglais)

RAMMING TABLE

Die-Roll	Oar Rakes	Rudder Attacks	Broadside Rams
1	—	—	—
2	—	—	—
3	—	—	—
4	—	—	C
5	—	—	C
6	—	C	S
7	C	C	S

Note: Don't forget to rotate ships in oar rakes

Procedure: Roll a die and add crew quality

RESULT:

C = Cripple: The target is flipped to crippled status. If it is already crippled, it is 'sinking'.

S = Sinking: Place a 'sinking' marker on the target ship.

NAVAL CREW QUALITY

0	Crippled
1	Slave
2	Poor
3	Average
4	Excellent

Raphia 217 BC

Rencontre entre Antiochus III le syrien et Ptolémée IV l'égyptien, dotés tous deux d'armées hellénistiques. C'est une grosse bataille avec des armées semblables et sur un terrain totalement vide.

Le scénario

L'armée d'Antiochus se présente sous la forme de 3 phalanges (PX), 2 éléphants (EL), 3 infanteries lourdes (HI), 3 infanteries légères (LI), 3 armes de jet (MM) dont un archer (LA). Les deux éléphants sont particulièrement intéressants car ils sont très puissants et vont vite, les phalanges sont, à l'opposé, trop lentes. Les trois armes de jets sont bien utiles pour tenir une ligne défensive et enfin les infanteries lourdes permettront facilement de "finir" les unités désorganisées. La faible cavalerie n'aura pas un rôle décisif dans la victoire. L'armée déroute avec 30 points de pertes.

L'armée de Ptolémée se présente sous la forme de 6 phalanges (PX), 3 infanteries lourdes (HI), 3 légères (LI), un éléphant (EL), 2 armes de jets (MM) et une cavalerie légère (LC). Sa grande force qui est aussi une faiblesse, est le groupe des 6 phalanges. Elles se meuvent très lentement mais sont puissantes - sauf quand désorganisées -, il faudra rapidement les mettre au contact de l'ennemi, tout en protégeant leurs flancs. Un groupe de choc plus mobile peut être constitué avec l'éléphant et quelques unités d'infanterie lourdes ou légères. L'armée déroute avec 31 points de pertes.

Les deux camps ont chacun deux chefs et un camp immobile.

La carte D est utilisée : c'est une plaine vide sans aucun élément géographique ou stratégique.

Historique

Les deux armées sont déployées en ligne avec les phalanges au centre, la cavalerie et les éléphants - très nombreux 73 pour Ptolémée et 103 pour Antiochus - sur les ailes. Antiochus débute la bataille par une attaque de cavalerie sur son aile droite, tandis que Ptolémée fait de même de son côté. Apparemment la cavalerie syrienne, après la destruction de l'aile attaquée, aurait suivi les fuyards, tandis que la cavalerie égyptienne se serait rabattue sur le centre. Les phalanges se seraient affrontées au centre avec un avantage aux égyptiens, plus lourds. Au final une victoire de Ptolémée qui repoussa ainsi l'invasion et les visées de son homologue syrien.

Déroulement

Ce scénario est particulièrement intéressant car les deux armées sont nombreuses et différentes. Celle d'Antiochus a l'initiative et les unités les plus mobiles mais l'égyptien est également puissant. Sur la carte, les troupes s'étalent en diagonale, d'un bord à l'autre, laissant peu de place pour un enveloppement par les ailes. La question se pose pour les deux camps, faut-il déborder comme historique, et par une aile ou les deux ? ou attaquer au centre ?

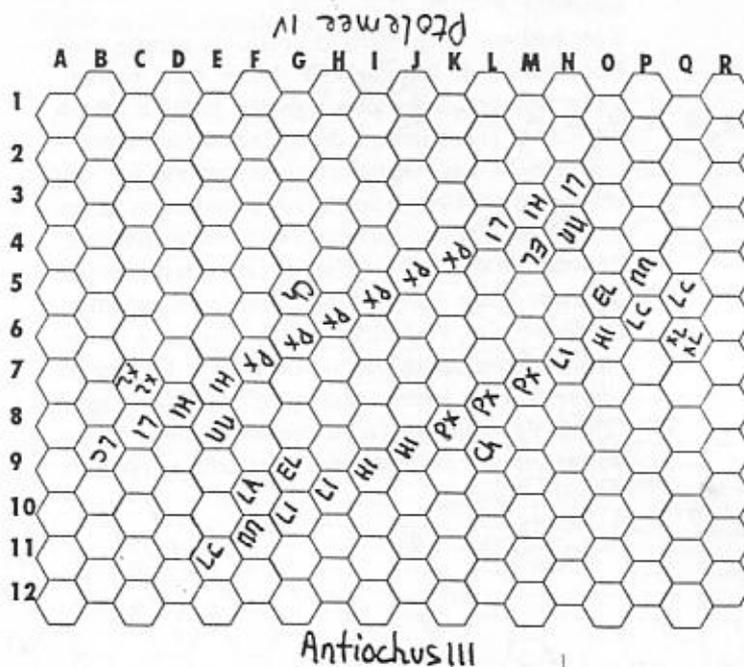
Antiochus qui bouge en premier devra trancher, il semble qu'une attaque sur une seule aile soit le meilleur choix. L'aile droite semble un bon côté mais il faut alors s'engager à fond avec décalage de tout le reste du front.

Ptolémée peut réagir de différentes manières soit contrer l'attaque sur l'aile et attaquer au centre avec ses phalanges (quand elles arriveront), soit déborder sur l'autre aile en bloquant au mieux le flanc attaqué.

Quelque soit l'option choisie, généralement en un ou deux tours le front n'est plus étanche. La mêlée devient confuse avec recherche de la destruction, notamment des unités déjà désorganisées, pour atteindre le seuil de panique. Les phalanges détruites rapportent beaucoup ce qui désavantagera un peu l'égyptien, mais une bonne attaque avec appui des chefs peut facilement anéantir n'importe quel ennemi de front ; deux chefs dans chaque camp assurant de bonnes possibilités d'action.

Conclusion

L'histoire peut être facilement répétée si les deux camps attaquent sur une aile différente, le hasard des combats faisant le reste. Cependant toutes les autres options sont possibles avec également des chances de succès. Ce scénario est donc très agréable à jouer et à rejouer et les deux armées ont leurs chances.



Argentoratum 357 AD

Julien l'Apostat, futur glorieux empereur-philosophe exerce ses talents militaires contre les barbares de Germanie dans une bataille restée célèbre sous le nom de bataille de Strasbourg.

Le scénario

L'armée de Chnodomar, chef des Alamans, se compose de 12 infanteries légères (LI) et 2 cavalerie lourdes (HC). L'infanterie légère est totalement inefficace contre les romains de face et devra donc s'infiltrer dans les vides du front pour attaquer de dos. La cavalerie lourde, aidée des deux chefs, sera chargée de tourner l'ennemi et obtenir la victoire. L'armée déroute avec 16 points de perte.

L'armée de Julien l'Apostat se compose de 5 infanteries lourdes (HI), 1 cavalerie lourde (HC) et 1 cavalerie légère (LC). L'infanterie lourde va être chargée de détruire rapidement le maximum de troupes ennemies (à 2 contre 1) pendant que la cavalerie retient la charge barbare. L'armée déroute avec 13 points de perte.

Les deux camps ont chacun deux chefs et un camp immobile.

La carte E est utilisée : le centre où sont déployées les deux armées est vide, l'aile gauche romaine est placée dans un bois couvert par un fleuve infranchissable.

Historique

Profitant des guerres civiles, les alamans se sont installés sur la rive gauche du Rhin. Julien, pas encore empereur, mais gouverneur des Gaules décide de les chasser et de leur faire peur. Il monte un piège pour les attirer en masse sur la rive gauche au niveau de Strasbourg, près de son camp. Suivant Delbrück, les romains auraient été plus nombreux - sinon ils n'auraient pas attaqué - et stratégiquement plus fort grâce à la proximité de leur camp fortifié.

Côté barbare, la cavalerie est placée à gauche avec Chnodomar, et l'infanterie à droite. Côté romain, l'infanterie est à gauche appuyée par du terrain difficile et la cavalerie à droite face à son homologue barbare. Les Alamans lancent l'attaque par une charge de cavalerie sous le commandement direct de Chnodomar qui déroute la cavalerie romaine. Chnodomar se rabat alors sur le centre romain où il se heurte à une réserve d'infanterie qui le repousse. De l'autre côté, l'infanterie lourde romaine a facilement et rapidement détruit l'infanterie barbare et elle vient aider le centre, ce qui permet de détruire l'armée des alamans. La victoire est totale et Chnodomar capturé ; les alamans sont calmés pour un moment.

Déroulement

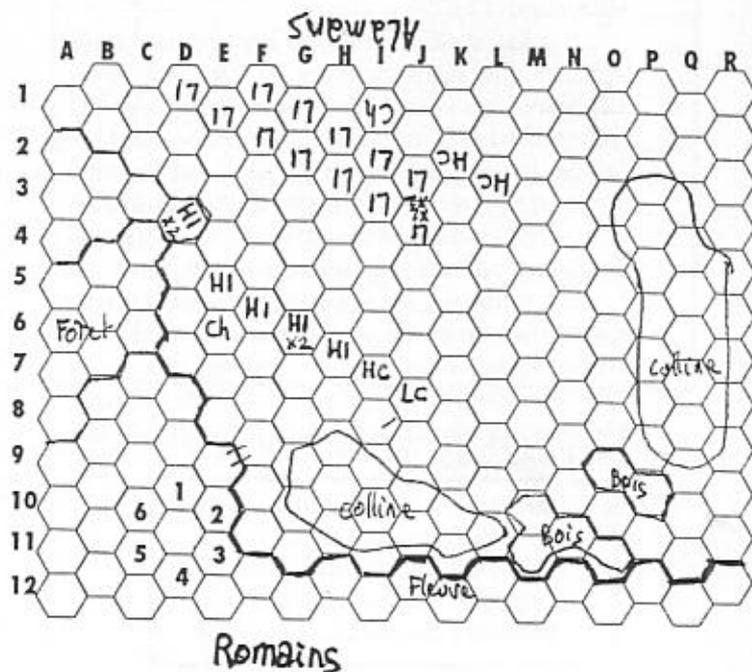
Pour ce scénario, la règle spéciale sur les Zones de Contrôle (ZdC) est recommandée. Elle interdit l'attaque à toute unité quittant un des trois hexs de front d'un ennemi. Ce qui empêche une troupe de traverser le front ennemi pour l'attaquer de dos dans le même tour. Cette règle favorise le romain, moins nombreux et plus vulnérable de dos. Rappelons qu'il ne risque rien de front car l'infanterie légère ne l'attaque qu'à 1 contre 2, pour 2 contre 1 à son avantage.

Chnodomar devra mener l'attaque comme historiquement avec sa cavalerie lourde sur l'aile droite romaine en détruisant rapidement la cavalerie ennemie pour prendre le troupes lourdes de dos. Cependant les troupes légères, sans s'exposer inutilement doivent tout tenter pour prendre également l'ennemi de dos (ce qui passe le combat à 1 contre 1) ou le gêner, car s'il se tourne dans la ZdC d'un ennemi, il perd lui aussi la possibilité de combattre. Julien devra éviter de rendre son front trop perméable, ce qui est facilité par les règles de ZdC. L'infanterie lourde va montrer toute sa valeur en attaquant de face l'infanterie légère qui a l'avantage de garder toute sa force même désorganisée. En jouant sur le double désorganisé et un peu de chance les barbares fondront vite. La victoire se jouera alors au centre avec les survivants des deux camps...

Conclusion

Ce petit scénario montre parfaitement les difficultés d'une armée de barbares face à l'organisation romaine et l'intérêt d'une cavalerie plus puissante que celle de l'ennemi.

La victoire n'est pas acquise pour le romain qui est cependant légèrement favorisé. Un scénario rapidement joué et rejoué...



Crécy 26 Août 1346 AD

La force battue par la technique : une grande victoire anglaise de la guerre de cent ans. Comme historiquement ce sera très dur pour le français impitoyablement criblé de flèches anglo-saxonnes.

Le scénario

L'armée de Philippe VI de France se présente sous la forme de 10 chevaliers (KT) et 3 arbalétriers (LA). Les chevaliers sont les unités les plus puissantes du jeu et sont en nombre. Les arbalétriers peuvent permettre de neutraliser ou affaiblir l'ennemi avant l'attaque principale. L'armée déroute avec 44 points de perte, ce qui peut sembler beaucoup mais est en réalité rapidement atteint avec des chevaliers à 8 points chacun.

L'armée d'Edouard III d'Angleterre se présente sous la forme de 3 infanteries lourdes (IH) et 4 archers (LA) équipés d'arcs longs aux capacités de tir fabuleuses. En effet par règles spéciales du scénario, ils peuvent tirer trois fois par tour, ce qui sur les chevaliers donne deux chances sur trois de toucher. En fait, les archers détruisent et l'infanterie lourde protège. L'armée déroute avec 8 points de perte, ce qui est très peu mais difficilement atteint avec des archers à 1 point de force.

Les deux camps ont chacun un chef et un camp immobile.

La carte C est utilisée avec disparition du cours d'eau. Composée de collines et forêts, ces éléments de terrain jouent peu car l'action se déroule dans un coin. Ils canalisent surtout l'attaque française. A noter que les anglais ne sont pas sur une colline comme historiquement.

Historique

Une des dernières batailles de la Guerre de 100 ans, qui démontre encore une fois la supériorité incontestable de l'arc anglais.

Les anglais occupent le terrain : une colline flanquée d'un bois impénétrable. Edouard III a installé ses archers sur la colline en les protégeant par sa chevalerie démontée et ses hommes d'armes.

Les français arrivent échelonnés. Philippe VI place les arbalétriers génois en avant pour neutraliser l'ennemi mais les chevaliers impatients chargent à travers en désordre et en écrasant tout. Les arbalétriers sont détruits par leur propre camp et les chevaliers se font anéantir les uns après les autres par les volées de flèches anglaises qui les saisissent dans l'étroit passage, lorsqu'ils grimpent sur la colline. Les chevaliers anglais démontés n'ont aucun

mal à liquider les rares survivants arrivant sur les archers.

La destruction de l'armée française est complète. C'est une victoire anglaise purement défensive, événement rare dans l'histoire militaire.

Déroulement

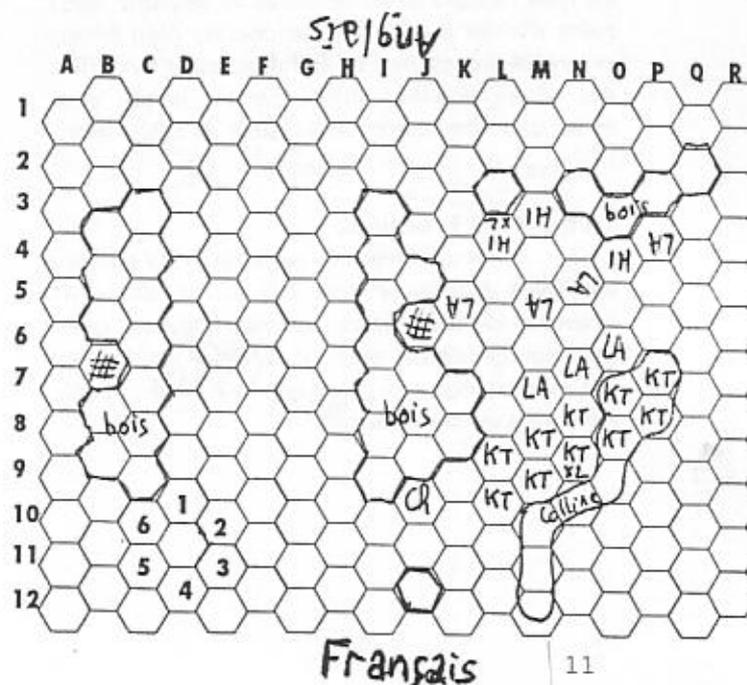
Pour ce scénario, il est recommandé de suivre les règles spéciales de commandement et de zone de contrôle. Les ZdC s'utilisent comme pour *Argentoratum*, quand au commandement il s'applique pour les chevaliers français. Chaque tour au début du mouvement, le joueur français doit tirer un dé inférieur au nombre de chefs multiplié par deux. Ici nous avons un chef, soit deux ou moins au dé pou. réussir, sinon les chevaliers se ruent sus à l'ennemi par le chemin le plus court quitte à passer à travers des unités amies, ce qui désorganise l'ensemble.

Cette règle de commandement, jointe aux capacités des arcs longs anglais conditionne toute la bataille. A moins que le français ait énormément de chance, il n'aura pas le contrôle de ses chevaliers qui vont se ruer sur l'ennemi en écrasant les arbalétriers génois. Ils arriveront désorganisés face à l'anglais qui n'aura aucun mal à les anéantir par son tir. La règle de ZdC, de plus, ne permet pas facilement à Philippe VI de contourner l'ennemi pour le cas où il arrive à contrôler sa chevalerie.

Un succès anglais garanti !

Conclusion

Inutile de dire que ce scénario n'est amusant qu'une fois, et uniquement pour l'anglais. Il est par contre intéressant pour illustrer la capacité d'*Ancients* à reproduire une situation historique. Sans montrer l'engagement tactique très précisément, il arrive à expliquer les raisons du succès du vainqueur, ici : l'arc anglais et la tactique un peu simple de la chevalerie française.



DE L'INTERET DU JEU

Les qualités

La simplicité et la diversité

Tel quel *Ancients* est un jeu simple, très simple. Cette simplicité, qui passera pour ses détracteurs, pour du simplisme ou du schématisme c'est selon, n'est pas en soi un défaut. A l'inverse, il est possible de se demander si la complexité est forcément synonyme de qualité et de jouabilité. Tout l'intérêt d'*Ancients* est là : facilité des règles, nombre réduit des pions, mise en place et déroulement du jeu rapide, possibilité de finir les parties, résultats probants. Tels sont les caractéristiques propres à ce jeu, qui sont autant d'atouts pour le pratiquer.

D'abord, il faut le noter, cette simplicité rend le jeu abordable à tous, et peut même constituer une excellente initiation, avec un rapport qualité-prix fort intéressant. Le matériel est rapidement installé, et un scénario vite rejoué, ce qui autorise le joueur battu à tenter de prendre une possible revanche dans des délais très courts. Enfin, il peut constituer une alternative pour les joueurs désireux de jouer à des jeux sans complexité particulière.

Le grand nombre de scénarios, source de renouvellement, et la brièveté des parties permet de jouer à l'infini. Enfin, un savoir approfondi sur le sujet n'est pas nécessaire (eh oui il est possible de jouer sans y connaître grand chose, mais les résultats sont parfois désastreux !), et rien n'empêche de s'identifier aux chefs de guerre cités dans les scénarios. Mais, n'est pas Alexandre ou César qui veut, comme le démontre la pratique même du jeu !

Le système est conçu pour jouer des parties courtes. Les armées sont souvent placées si proches les unes des autres, qu'il suffit d'un tour pour que les mouvements aboutissent au choc. En conséquence, le joueur doit réagir vite, et concevoir un plan tactique avant le début de la partie, sous peine d'avoir à subir les manœuvres d'un adversaire plus prévoyant. Enfin, il doit veiller aux effets des désorganisations subies par ses unités, pour éviter un effondrement irréversible de son dispositif.

La fluidité et la tactique

Contrairement aux apparences, la tactique consistant à attaquer droit devant est source de beaucoup de mécomptes, soit parce que les quelques succès initiaux sont vite annulés par la suite des événements, soit parce que la position initiale ennemie a été sous-estimée.

Les scénarios ont été conçus afin de répéter les résultats historiques des batailles simulées. En conséquence, un joueur recommençant les erreurs commises à l'époque des faits, est pratiquement condamné à les revivre ! Néanmoins, les auteurs ont veillé de manière discrète mais efficace, à la fluidité et à l'équilibre des parties.

Il est donc nécessaire de faire preuve d'imagination tactique. Et en plus, il faut parfois le faire dans l'urgence ! Le tout demande les qualités exigées d'un général en chef : sang-froid, appréciation des situations, capacité à saisir une opportunité, réflexion globale, goût de l'initiative et sens du mouvement.

Les principes tactiques du jeu, influencés par les mécanismes du combat, sont donc d'arriver à attaquer à 2-1, voire 3-1 car en dessous cela ne rime à rien. Pour cela comme l'attaque est individuelle, il faut utiliser les avantages tactiques : flancs, chefs et terrain (la colline double et la rivière divise par deux attaquant et défenseur) ; et les avantages acquis : ennemis désorganisés.

Il est ainsi utile de désorganiser une unité par le tir ou par une première attaque puissante puis de « liquider » l'unité, généralement affaiblie avec une troupe plus faible. A part la LI, toute les troupes sont plus faibles une fois retournée, et cela peut être très sensible comme la phalange qui passe de 6 à 2 points de force.

Enfin et surtout il faut bien maîtriser les conditions de victoire. La destruction de l'ennemi ne sert qu'à arriver au niveau de panique ou à avoir le double de points à la fin. Il faut donc mesurer son effort et surtout les pertes subies.

Les possibilités offertes

La créativité

En page 7 de la règle, les auteurs reconnaissent avoir voulu d'abord concevoir un jeu jouable, et secondairement une simulation. Est-ce réhibitoire ? Non, répondent toujours les auteurs : Ceci est le début d'un jeu plus étoffé, la base pour un développement plus approfondi, quitte à en faire un produit éloigné de l'original. Ce jeu sera ce que vous en ferez, et n'a été conçu que dans cette perspective, expliquent-ils. Et à partir de ces bases, beaucoup de réalisations sont en effet envisageables. *Ancients* est le jeu de tous les possibles ou presque ! Modifier le système, outre son côté créatif peu fréquent dans ce genre de jeux, satisfera tous ceux (nombreux !) qui aiment bien améliorer les jeux existants, au risque de le rendre difficile à jouer (ah les additifs d'additifs.....)

les perspectives envisageables

Aussi, la liste des perspectives peut s'allonger autant que le joueur intéressé le désire. Celle qui suit n'est donc pas exhaustive :

Transformations simples

- Remédier à des points de règles considérés comme des carences (Par exemple, des compléments simples afin d'activer ou non les unités).
- Rajouter des procédés tactiques (comme par exemple, les opérations amphibies et les sièges).
- Jouer par correspondance, ou en déplacement, vu la rapidité des parties et le matériel peu encombrant.
- Créer de nouveaux scénarios simulant des batailles historiques absentes des fascicules de la boîte.

Transformations plus complexes

- Changer les scénarios existants, tout en conservant la règle originale (rectification des erreurs historiques, modification du terrain, ou des forces en présence, armées partant d'un bord opposé de la carte, le choc ayant lieu selon le déploiement et le lieu résultant des choix des joueurs).
- Fabriquer des pions inédits, afin de représenter de nouvelles unités (par exemple, chars de guerre lourds, archers à cheval, etc.....).

Transformations radicales

- Etendre le système de jeu au-delà de la limite historique initiale (à l'époque de la Renaissance pour commencer), ce qui implique d'introduire l'usage des armes à feu, du moins pour la période où leurs caractéristiques étaient encore limitées.
- Se servir du jeu pour tester des tactiques applicables à des simulations portant sur le même sujet mais plus complexes (résultats non garantis !).
- Envisager, outre les jeux de campagne cités plus haut, des parties d'ordre stratégique, couvrant de vastes secteurs géographiques (genre la défense d'une partie des frontières de l'empire romain).
- Adapter le jeu à l'usage des figurines. Pour le terrain, la transposition se fait soit sur hexagones cartonnés (type Héroika ou autres), soit sur champ libre (par exemple, un centimètre sur la carte vaut dix centimètres sur le plateau de jeu). Quant aux effectifs, divers procédés sont possibles, en se basant soit sur l'échelle utilisée par les scénarios, soit en s'inspirant du potentiel de combat figurant sur les pions.

CONCLUSION

Voilà donc un jeu qui conviendra aux joueurs qui manqueraient de temps pour installer un jeu sophistiqué, mais aussi pour les débutants, ainsi que pour des participants occasionnels, voulant, le temps d'une soirée, faire un jeu dit de société. En effet l'installation est rapide, les règles faciles à assimiler, les scénarios nombreux (et non répétitifs), et l'intérêt historique immédiat, ce qui permet facilement d'apprécier la saveur d'une partie.

La simplicité est ici synonyme de facilité à jouer, de reconstitution historique réussie, mais aussi de créativité possible pour les joueurs. Toutes ses qualités font de *Ancients*, système bien modeste s'il en est, une exception dans l'histoire de la simulation historique. A ce titre, il mérite d'être joué.

Michel Lejeune

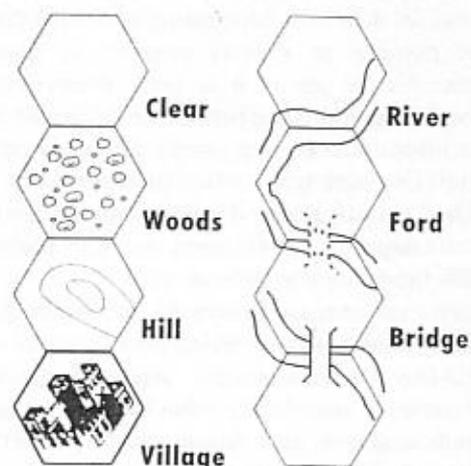
BIBLIOGRAPHIE

F&M #72 - Dec 90 - pp 29-32
F&M #88 - Juillet 93 - pp 5-16
BROG Vol II n°7 - Dec 92 - pp10-11

Hexagones n°5 - Fev 93 - P5

Delbrück Hans :

History of the art of war
Vol I - Warfare in Antiquity
Vol II - The Barbarians Invasions
Vol III - Medieval Warfare



De l'intérêt de la complexité dans le Wargame

Depuis les débuts de la forme contemporaine du wargame, c'est à dire *Tactics* sorti en 1953 par Charles Roberts, les jeux connaissent une tendance croissante à la complexité à travers l'accroissement des pages de règles, du nombre de pions et de cartes, généralement sous couvert de réalisme. Mais le réalisme est-il synonyme de complexité ?, et cette tendance est-elle naturellement inéluctable ?

Au delà du fameux débat sur le recrutement de la nouvelle génération de joueurs grâce à des jeux simplistes (à la Game Worship), essayons de répondre à ces deux questions.

La relation entre complexité et réalisme

Un des buts principaux du wargame est de simuler une action militaire pour en comprendre les tenants et aboutissants au niveau historique, politique, stratégique et tactique, avec en plus la possibilité d'agir sur son déroulement par une connaissance historique précise et une certaine dose de réflexion stratégique.

Pour remplir tous les objectifs précités, le créateur de jeu qui veut simuler précisément un événement historico-militaire aura généralement tendance à codifier tous les détails susceptibles de rendre sa simulation plus "réaliste", la formule "*big is beautiful*" faisant toujours recette...Mais il aura le choix entre une complexité logique où le joueur agit en connaissant toutes les raisons de ses choix (*Design For Cause*), et une moindre complexité où le joueur agit sous la contrainte soit d'une échelle moindre, soit de règles plus directives qui lui laissent moins de choix (*Design For Effect*). On atteint ici le débat entre jeu et simulation.

La tendance Jeu : Les premiers se veulent des jeux colorés d'histoire avec des règles simples laissant les joueurs réfléchir d'avantage sur les stratégies à développer que sur la compréhension d'un règlement fortement élaboré. Evidemment, tous les détails de l'époque ne seront pas retransmis et nombre de joueurs crieront au manque de réalisme du jeu et à la perte d'historicité. Mais beaucoup d'autre apprécieront la simplicité et la rapidité des parties, sans forcément perte de réflexion stratégique. Les joueurs jouant pour le "*fun*" en raffoleront, de même que les débutants ou ceux dégoûtés par 40 pages de règles épaisses pour 200 heures de jeu "*prise de tête*".

Cette tendance est illustrable par beaucoup de jeux de Avalon Hill, les séries classiques par exemple (*D-Day, Afrika Korps, PanzerBlitz, We The People...*). Aux USA, John Hill fut un tenant de cette tendance, avec *Squad Leader* (SL) et tous les jeux de Conflict Games. SL est intéressant car il illustre bien la conception d'un jeu avec des mécanismes un peu artificiels dans le détail, mais

globalement réalistes. Par exemple, les limites d'empilement ou le découpages en phases distinctes pour un tour de 2 mn ou encore la simplicité d'utilisation des véhicules. Le jeu s'est largement complexifié avec ses "gamettes" (*CoI, CoD* et *GIAoV*) pour devenir "monstrueux" avec *ASL*, qui sera un excellent exemple de la deuxième tendance.

Ty Bomba avec *Command Magazine* et son *Design For Effect* en sont aussi de bons exemples. Des règles simples, voire génériques, qui donnent un bon feeling général de l'événement simulé avec éventuellement quelques règles un peu contraintes (du genre, telle unité ne peut pas faire cela avant tel tour, sans autre explication). Les parties sont rapides et vivantes mais le joueur ne comprend pas forcément les différentes nuances tactiques ou stratégique-politiques de l'époque. Le réalisme est surtout présent dans le déploiement du jeu (topographie et ordre de bataille) et dans le résultat final lorsque le jeu est terminé. La fin de la partie ressemblera à la conclusion réelle de la bataille, même si le déroulement des combats a été simplifié ou un peu différent, le rendu global semblera satisfaisant. *Ancients* suit évidemment cette tendance

La tendance Simulation : Les seconds, appelés simulations, se comprennent plutôt comme des reproductions fidèles d'événements militaires avec des règles précises qui expliquent tous les rouages du combat et de ses à-côté. Les joueurs sont encadrés dans leurs réflexions stratégiques par des règles rappelant précisément les conditions de l'époque. Leur maîtrise donne plus facilement la victoire que le hasard des combats. Cette tendance pousse naturellement à la complexité, par un réalisme dans les mécanismes du jeu, qui se concrétise souvent dans l'épaisseur des règles. Les joueurs "analystes" apprécient ce type de jeu, de même, que ceux qui aiment comprendre réellement toutes les facettes d'un événement historique, souvent tactique, mais également politico-stratégico-militaire. Il faut du temps pour assimiler les règles mais si le jeu est bien fait le "retour sur investissement" est excellent.

Cette tendance est illustrable par beaucoup de jeux récents, comme *Europa Universalis* de AWE ou la série *GBoH* de GMT, mais aussi par tous les "mammoth games" de SPI des 70's.

Richard Berg et son "Design For Cause", ainsi que Don Greenwood d'AH et son *ASL* en sont de superbes représentants. Ces jeux sont de véritables styles de vie, autosuffisants. Un jeu acheté peut suffire pour la moitié de l'année, le temps de digérer les règles et d'optimiser toutes les stratégies. Ces jeux permettent de comprendre toutes les phases de l'événement : avant (avec le déploiement et l'analyse des troupes et du terrain), pendant (avec toute la complexité tactique représentée) et après (dans les possibilités infinies de variation).

Le principal défaut réside dans la multitude de possibilités offertes qui ont tendances à changer souvent le cours de l'histoire, car il suffit d'oublier ou de mal comprendre un élément pour fausser toute la dynamique de la simulation. Cela peut rarement survenir dans l'autre tendance car moins de choix sont laissés aux joueurs.

Le destin du jeu de simulation

La tendance à la complexité est-elle inéluctable ? Je ne le pense pas car les deux orientations dégagées plus haut ont chacune leur raison d'être, leurs avantages et inconvénients. Il est vrai que les jeux réalistes par la complexité se sont développés au fur et à mesure de l'amélioration des systèmes de jeux, par des auteurs critiquant le simplisme ou le manque de possibilités de la première tendance. Ils sont très appréciés par nombre de personnes désirant comprendre toutes les ficelles des actions de l'époque simulée ou ravis de passer du temps sur un jeu à rentabiliser financièrement et intellectuellement.

Ces jeux s'adressent naturellement aux joueurs expérimentés car ils partent du principe que tous les derniers apports en règles de wargames sont acquis. Un wargameur abordant *Köln* de *Clash of Arms*, par exemple, a intérêt à avoir déjà essayé un jeu tactique plus simple avec formations, orientations, tirs à distance et pas de pertes pour pouvoir se concentrer sur le commandement et les tactiques spécifiques, sinon il risque d'être débordé par l'ensemble des mécanismes à assimiler. Ainsi la connaissance de la série tactique napoléonienne du même éditeur ou simplement d'un jeu sub-tactique 2ème GM sera vivement recommandée.

Cependant la tendance à la simplicité attire quand même beaucoup de joueurs peu désireux d'investir toutes leurs neurones dans la pratique d'un jeu ou même peu convaincus que l'accumulation de règles donne la clé de la compréhension des événements historiques. Ces joueurs apprécieront toujours de

jouer sur des jeux simples qui leur permettent de s'initier facilement et rapidement à une période méconnue de l'histoire militaire, voire de jouer la revanche dans la même soirée.

Ces jeux peuvent même être binômés avec leur équivalent complexe. Ainsi une campagne de *Guderian's Blitzkrieg* de *The Gamers* ou de *Fire In The East* de *GDW/GRD* peut s'étudier et se développer avec profit sous *Moscou 41* de *Vae Victis* ou *1941* de *GDW/Casus Belli*. Le petit jeu permet de se familiariser avec les forces et faiblesses des Grandes Unités de chaque camp et de prendre conscience du terrain et du temps ; le tout permettant de réfléchir à une stratégie valable à tester en "vrai" sur un jeu plus fin sans risquer de perdre 20 heures sur un mauvais choix ou un mauvais départ. Les deux types de wargames sont alors complémentaires, l'un permettant de "zoomer" l'autre.

Il est également possible de trouver un compromis qui a d'ailleurs tendance à se développer aujourd'hui. Soit avec des jeux rapides mais réalistes car ils bénéficient des derniers perfectionnements de règles de wargames, tels les jeux de *Command Magazine* ou *Avalon Hill*.

Across five Aprils de *Victory Games* en est une bonne illustration.

Soit encore avec des systèmes de règles génériques qui, bien que relativement longs et complexes, sont cependant intéressants à assimiler car ils sont communs à plusieurs jeux, le phénomène *The Gamers* est significatif. Une fois les règles connues par le joueur, ce dernier pourra se concentrer sur les tactiques à mettre en oeuvre, qui, si le jeu est bien fait dépendent essentiellement de son aptitude intellectuelle à synthétiser et organiser. La Série *Tactique* dans sa version 3.1 (*Hunters from the Sky*, *Black Wednesday*, *Leros*) en est un excellent exemple. Les règles sont simples pour qui a pratiqué le wargame et toute leur richesse transparait avec l'expérience.

Aujourd'hui, le jeu de simulation navigue entre jeux de plateau, figurines et informatique et il tente de se trouver une légitimité qui dépasserait ses limites naturelles. De système de jeu microcosmique pour passionné, il tente de conquérir un plus large public en démontrant son intérêt et sa validité. Le combat n'est-il pas perdu d'avance en ce qui concerne la première tendance évidemment plus apte à satisfaire des joueurs exigeants et prêt à investir beaucoup dans leur passion ? C'est donc là que les jeux de la deuxième tendance peuvent intervenir pour sauver l'armée avant son effondrement fatal...

Luc

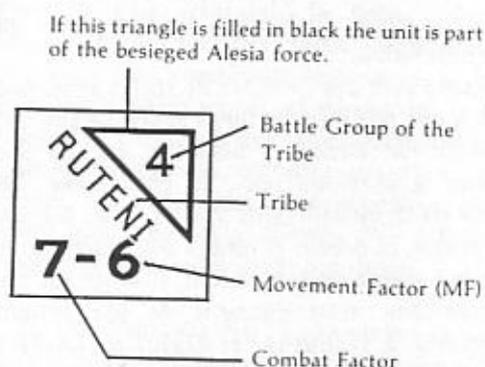
CAESAR - ALESIA

CE CLASSIC GAME REPRESENTE UNE DES SEULES TENTATIVES DE SIMULATION DU SIEGE D'ALESIA PAR JULES CESAR, EN FAIT SEUL L'ASSAUT FINAL EST REPRESENTE, CE QUI EN FAIT UN JEU DYNAMIQUE SANS PROCEDURE DE RESOLUTION STRATEGIQUE DE SIEGE. CONÇU PAR LE DOCTEUR BRADLEY - CREATEUR DE NOMBREUX JEUX DE LA SERIE MB - IL FUT RECONNU COMME UN JEU PASSIONNANT, AGREABLE A JOUER ET REJOUER POUR EN DECOUVRIR TOUTES LES FINESSES. IL FUT VALORISE PAR AH QUI Y CONSACRA DENOMBREUSES PAGES DE THE GENERAL

Alésia fut publié en 1976 par **The Avalon Game Company**, il y a très exactement vingt ans. Nous n'irions pas jusqu'à prétendre qu'il n'a pas pris une ride, mais c'est pour nous un classique de toujours, un jeu remarquable. Son auteur, Robert Bradley, est un Grand Ancien du wargame, et l'on reconnaîtra également quelques noms dans les «Design Credits» :

- game development : Donald Greenwood,
- playtesting : B. Barr, A. Blumberg, A. Davis, R. Hamblen, T. Hazlett, J. Henry, T. Hilton, O. Kiss, P. O'Neill, OOPS, C. Ransom, J.Reilly, R. Riggins et M. Uhl.

GALLIC:



Ce jeu simule le siège de la ville d'Alésia (actuellement sise sur le mont Auxois, commune d'Alise Ste-Reine, en Côte d'Or) en 52 av. J.C. Les protagonistes, Caius Julius Caesar pour les Romains d'un côté et Vercingétorix pour les Gaulois de l'autre, ne sont plus à présenter à un public français. Nous renverrons les ignorants au «De Bello Gallico», VII, 66-90 («la guerre des Gaules») du Caius Julius sus-cité. En résumé. César met le siège devant Alésia où s'est réfugié Vercingétorix, seul chef capable d'unifier les tribus gauloises contre Rome. L'assiette de la ville est redoutable : sise sur un plateau aux abords escarpés, placé entre deux vallées, ses fortifications complètent l'oeuvre de la nature. Incapable de prendre la ville d'assaut directement, César décide de la réduire par la faim. Il l'entoure d'un double anneau de travaux sophistiqués : un anneau

intérieur (contrevallation), face à la ville pour empêcher toute sortie ; et un anneau extérieur (circonvallation) pour se protéger de toute intervention d'une armée de secours gauloise. Ces fortifications se composent pour l'essentiel d'une levée de terre (agger), mi-rempart, mi-route, ce dernier aspect, nous le verrons, est très important en ce qui concerne le système du jeu. Cette levée est renforcée à intervalles réguliers et rapprochés de tours de bois, servant à la fois d'observatoires et de plates-formes d'artillerie. Cette artillerie est essentiellement composée de balistes (grosses arbalètes à tir courbe) et de catapultes (grosses arbalètes à tir tendu) [notez qu'au Moyen-Âge on nommera baliste des armes à tir tendu, et catapultes des armes à tir courbe, inversant ainsi les dénominations]. Entre la levée de terre et l'ennemi se trouvent toute une série d'obstacles et de pièges : tout d'abord vient un fossé (parfois double : un à sec et un rempli d'eau), puis des chevaux de frise en branchages (antiques barbelés), puis un champ d'entonnoirs au fond desquels sont fichés des pieux pointus (champs de mines), puis une bande de terrain plus ou moins large de bâtons armés de pointes de fer (re-barbelés).

Le jeu commence au moment où l'armée de secours tente de libérer Vercingétorix.

Pour l'époque, ce jeu présentait plusieurs originalités. Tout d'abord il s'agit d'un des premiers jeux simulant un des plus fameux sièges de l'antiquité. Ensuite, l'échelle du jeu se situe entre le niveau tactique et opérationnel, tout en présentant certains aspects stratégiques. Que demande le peuple ! La résolution des combats est très tactique ; l'organisation des troupes doit être opérationnelle pour être efficace, c'est à dire qu'elles doivent être réparties en plusieurs «corps» ou groupements ; enfin la gestion de ces corps doit être stratégique si l'on veut avoir une chance de gagner. D'autres originalités (tqjours pour l'époque) résident dans le système du jeu : séquence de jeu classique, quoique légèrement dissymétrique (le rôle du romain, ici défenseur, diffère de celui du gaulois, attaquant), placement initial, mouvement hors carte pour l'armée de secours gauloise. Le but du jeu est à la limite du réalisme historique : le joueur gaulois doit faire évader Vercingétorix coûte que coûte,

quitte à sacrifier l'ensemble de ses forces pour ce faire ! En revanche, cela procure au jeu une tension extraordinaire, et implique alors une précision millimétrique dans les calculs, les manoeuvres et autres déplacements. Comme dans tous les grands jeux, il y a un défenseur et un attaquant. Au début, seules les forces gauloises assiégées sont placées sur la carte à l'intérieur de l'enceinte d'Alésia, empilées sans ordre, le joueur romain ayant interdiction d'y pénétrer au cours du jeu.

Le joueur romain devra ensuite répartir ses troupes et ses forts autour de la ville, de préférence en utilisant les fortifications qui sont imprimées sur la carte, mais ce n'est pas obligatoire. Il devra le faire en examinant bien la surface de jeu : certaines zones fortifiées, proches des bords de carte, sont à portée immédiate d'une attaque surprise des forces gauloises situées hors carte. Examinons donc cette carte, et d'abord les types de terrains qui la composent et favorisent l'attaque ou la défense (voir tableau des effets de terrain : type de terrain / effet sur le mouvement / effet sur le combat).

La ville d'Alésia au centre est donc entourée, à une certaine distance par les fortifications de campagne romaines. Ces dernières forment un double anneau, comme nous l'avons déjà dit, qui l'enserme complètement. Cet anneau est lui-même renforcé par endroits par les cours des deux rivières, la Brenne et l'Ose, et par un fossé à sec creusé pour combler la zone non protégée par les rivières. A cet anneau se surimpose et se mélange un cercle de hauteurs et collines. Le joueur romain devra bien étudier le parcours de ses fortifications : toutes les unités qui se déplacent en les utilisant le font à moitié prix en points de mouvement ; il ne pourra pas tout occuper, tout défendre, et devra donc placer des renforts ou des troupes d'intervention (pompiers) aux endroits qu'il jugera stratégiques. Il devra soigneusement étudier l'emplacement de chacun de ses vingt-trois (23) forts.

Ces derniers remplissent trois rôles différents et complémentaires :

- ils doublent la défense des unités romaines qui les occupent ;
- ils servent d'artillerie dont la portée est de trois cases (important : Vercingétorix ne peut pas passer dans la zone couverte par le tir d'un fort ou même d'une unité d'archers ou de frondeurs) ;
- et fonction plus essentielle encore, ils servent de pont sur les coupures humides ou sèches, et de liaison routières entre les fortifications.

Une quatrième fonction des forts, stratégique celle-là, est de renforcer, de compléter le réseau des défenses, là où elles font défaut, ou sont mal situées, et de donner une certaine profondeur au dispositif là où il en a besoin.

ARCHER/SLINGER TABLE

DIE	SECONDARY	PRIMARY
1	-	-
2	-	-
3	-	-
4	-	D
5	D	E
6	E	E

E = Eliminé
D = Désorganisé
* = pour toute la pile

MISSILE ENGINE TABLE

DIE	TERTIARY	SECONDARY	PRIMARY
1	-	-	-
2	-	-	-
3	-	-	D
4	-	D	E
5	D	E	D*
6	E	E	E*

Une fois le placement romain réalisé, la partie peut commencer : le joueur gaulois fera surgir ses troupes des zones hors carte où il les dissimulait, au moment choisi. Puis avec un temps de latence de 1 à 3 tours dû au manque de coordination normal entre l'armée de secours et les assiégés, ces derniers pourront se joindre à l'assaut.

En fait, le joueur romain doit suivre certains conseils et certains préceptes s'il veut s'en tirer honorablement :

L'élément primordial en sa faveur est le temps. Le joueur gaulois doit impérativement faire évader Vercingétorix de la carte en 24 tours répartis en deux périodes (jours) d'assaut. Le Romain n'a pas besoin de gagner, mais d'empêcher le gaulois de le faire, ce qui est tout à fait différent, et va orienter toute sa stratégie (voilà qui ressemble furieusement à la position du sudiste dans *Civil War* de Victory Games).

Il est dans l'impossibilité de tout défendre, il lui faut donc :

- 1/ étudier les fortifications existantes ;
- 2/ étudier les secteurs dangereux ;
- 3/ prévoir leur défense (directement par des troupes et/ou des forts, ou plus subtilement mais de manière plus risquée, indirectement par des contre-attaques de groupements de forces placées judicieusement à distance d'intervention) ;
- 4/ ne jamais surdéfendre un endroit (il n'en a pas les moyens) ;
- 5/ créer plusieurs groupement de forces de contre-attaque, utiliser la plus grande mobilité, la plus grande capacité d'empilement des troupes romaines, et la possibilité (selon les règles) d'éliminer toutes troupes gauloises qui sont encerclées dans un rapport de 2/1. Tout cela pour détruire le maximum de forces gauloises (notamment celles qui auraient pénétré le dispositif de défense), sans mettre la défense en péril : attention, le joueur romain ne pourra pas créer de réserves réellement conséquentes ;

6/ placer les forts judicieusement comme décrit plus haut (deux choses : a) à notre avis, la fonction essentielle des forts dans ce jeu est d'accroître la mobilité des troupes ; b) un fort n'est destiné à défendre quoi que ce soit qu'un certain temps : aucun n'est imprenable si le gaulois décide d'y mettre le prix) ;

7/ essayer de défendre les accès immédiats pour éliminer un maximum de Gaulois dans les travaux (toute unité gauloise à une chance sur six de se faire éliminer avant combat lorsqu'elle se trouve dans les travaux et dans une zone de contrôle romaine) ;

8/ ne pas effectuer d'attaque ou contre-attaque inconsidérée.

En résumé, le Romain doit :

- 1/ tenir,
- 2/ tuer du Gaulois,
- 3/ exécuter une défense dynamique.

Ouf !

Cela fait, le joueur gaulois devra se lancer résolument à l'assaut. Son but sera de créer un «couloir de sécurité», suffisamment large, hors de portée des tirs ou des réactions romains, par où faire évader Vercingétorix. Contre un bon joueur romain, la tâche ne sera pas aisée ; il a cependant lui aussi quelques atouts. Il dispose en effet :

- 1/ du trait (c'est lui qui commence) ;
- 2/ de pièces plus puissantes en moyenne que les romaines (voir tableau comparatif) ;
- 3/ d'une supériorité numérique et d'une force globale supérieure ;
- 4/ de la surprise : la situation stratégique lui permet d'effectuer des attaques concentriques, des diversions d'importance, etc..., là et quand il veut ;
- 5/ de la possibilité de mouvement hors carte («off board») secrets ;
- 6/ de la parfaite connaissance du dispositif romain ;
- 7/ d'Alésia qui est un sanctuaire imprenable.

HAND-TO-HAND COMBAT TABLE								
DIE	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
1	AR1	Melee	Battle Rages	Battle Rages	Battle Rages	DR3 AA1	DE AA3	DE AA4
2	AR2	AR1	Melee	DR1	DR1	DR2 AA1	DR4 AA2	DR4 AA3
3	AR3 DA1	AR2	AR1	Melee	Melee	Battle Rages	DR3 AA1	DR3 AA2
4	AR4 DA2	AR3 DA1	AR2	AR1	Melee	DR1	DR1	DR2 AA1
5	AE DA3	AR4 DA2	AR3 DA1	AR2	AR1	Melee	DR1	DR1
6	AE DA3	AE DA3	AR4 DA2	AR3 DA1	AR2	AR1	Melee	Melee

Battle Rages ou Melee = le combat continue

DA ou A = Défenseur ou Attaquant

E = Eliminé A1 à 4 = Arènes nb hex R1 ou 2 = Recul

Sachant cela, il devra étudier la défense romaine :

- distinguer le dispositif statique (fortifications, forts, «garnisons fixes», etc...), ses points forts et faibles (bien étudier les distances entre tous ces éléments notamment),

- distinguer le dispositif dynamique : placement des chefs, des troupes romaines, leurs zones d'intervention, de soutien mutuel (là encore, les distances), les éventuels trous dans la défense.

Ceci fait, il pourra envisager ses possibilités d'action d'abord au premier tour, puis au second, etc...

Il pourra choisir les lieux et moments d'intervention, et donc organiser et répartir ses forces en conséquence (assaut principal, diversion, reconnaissance en force, occupation des zones hors carte, etc...)

Conclusion

Le jeu dure un certain temps... Il est équilibré, nous aurions tendance à penser 51% contre 49% en faveur des Romains, mais c'est une estimation, et comme telle sujette à caution. L'auteur n'a encore jamais perdu en partie sérieuse, mais il ne demande qu'à voir...

Patrick Daugé



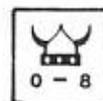
First assault group of the Aedui—among the fiercest warriors of the Gauls—part of the besieged Gallic force



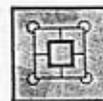
Seventeenth assault group of the Averni—one of the major tribes contributing infantry—part of the relieving Gallic force



First squadron of Gallic cavalry—part of the relieving Gallic force



Vercingetorix



Roman fort

POLEMOS !

La chronique polémique du Wargame Club

Pensée Unique ?

On a coutume d'opposer les joueurs intellos aux bourrins. Considérons deux échantillons monocellulaires prélevés dans la culture des wargamers. A ma droite, un lecteur de C3I, le magazine maison de GMT. A ma gauche, moi-même, en toute modestie. Comment être à la fois soi-même et à sa gauche est un paradoxe existentiel sans rapport avec notre propos. L'habitant des Etats-Unis avoue, dans une lettre assez intimiste, être un vieux wargamer avec un fond culturel seconde guerre mondiale, plutôt côté front de l'est (lapsus) et dans le camp des germains. Cette seule confession devrait nous suffire à vouer aux gémonies cet adorateur frustré de la surpuissance aryenne. Erreur, car le même individu, entrant par hasard dans une boutique, achète *SPQR*. Il dit franchement ne pas savoir, alors, ce que "spé-cul-ère" signifie et que seule la couverture de la boîte a guidé son choix (NDLR: il devait s'imaginer un what-if genre "César contre la Das Reich"). Et puis, bibliographie aidant, passion venant, voilà que notre fantassin allemand se met à acheter moult livres sur l'antiquité, au point même d'en avoir pour plus cher que de jeux, malgré le côté proliférant de la gamme *GBH*. Il s'attache à la problématique de la simulation des tactiques de l'époque, aux problèmes stratégiques et géopolitiques des années -250 à -150 av. JC. Il devient un historien amateur et probablement assez pointu sur le sujet. Radicale évolution depuis les charges de Tigres dans la toundra.

Les seuls livres qui m'ont jamais intéressé sont ceux, essais, romans ou biographies, à contexte historique. Les seuls monuments, cathédrales mises à part, visités furent les châteaux-forts, villes fortifiées, mottes féodales, oppida celto-ligures et cités grecques. Les films préférés: péplums, capes et épées, Bondarchouk, Tora-tora et Le Jour le plus Long. Si bien que lorsque Descartes a édité ses premiers jeux, il m'est apparu tout naturel de recréer les événements associés à ces livres, sites ou films. Là où ils évoquent, le wargame démontre avec la force du matérialisme. Ayant conçu tôt un intérêt pour l'époque 1792-1815, j'avais coutume de passer systématiquement à la FNAC Rennes écumer les rayonnages Révolution/Empire avant d'aller chez Jeux Descartes. J'ai peu de jeux jamais essayés. Car le prolongement de l'étude livresque est forcément la simulation, notamment et surtout sur les jeux stratégiques ou grand-opérationnel. Ajoutez à cela Laurent Henninger et ses manipulations surnoisées pour transformer l'ex-rédaction de Casus Belli en tribunal de l'histoire, à grands coups d'Inspis wargames archi-pointues et fort onéreuses. Pour finir par un exemple, j'ai dépensé plus de 5000Frs en

bouquins sur les guerres de religions, dans l'unique but de concevoir un jeu politico-stratégico-tactico qui ne verra jamais le jour. Mais j'avoue aujourd'hui que toute cette prétention intellectuelle s'efface aisément devant le plaisir du jeu lui-même et que l'échec sur un coup de dé d'une attaque bien préparée me rend amok, même si l'évolution d'ensemble de la bataille est conforme à l'histoire. On pourrait presque dire que le wargame suscite une agressivité animale, une attitude bestiale, tendues vers l'écrasement de l'adversaire.

Voilà donc nos échantillons partir des deux extrêmes, faire leur chemin en sens inverse en se croisant et aboutir là où ils n'imaginaient certainement pas aller. Le fan des surhommes, sudistes, nazis, ou garde impériale, replace les exploits de ses super-héros dans un contexte général infiniment plus complexe et moins manichéen. Le petit amateur d'histoire est trahi par son cerveau reptilien et bave sur la carte à chaque pas de perte infligé à l'adversaire. D'où qu'ils viennent, quels qu'ils soient, je pense que les wargamers sont tous les mêmes. La force de leur passion est la synergie et l'équilibre qu'ils trouvent entre l'étude historique et l'exaltation du jeu. C'est pourquoi ceux qui restent bloqués sur un seul de ces extrêmes, sont des déséquilibrés.

Marc Brandsma

L'ACADEMIE DU WARGAME

Vie de l'Académie

Un nouveau membre est admis au sein de l'Académie suite à son étude sur *Ancients* publiée dans ce numéro.

N° 21 : Michel Lejeune, né en 1960, il pratique le wargame depuis l'âge de 12 ans et a débuté sur *Alexander The Great* (AH). Il joue à toutes les époques, avec pions, sans pions, avec figurines... Pour lui la simulation est une source de réflexion historique. Il considère l'Académie comme un lieu de réflexion, de rencontre et de débat ; comme le moyen idéal pour réfléchir sur le phénomène du Wargame en France (et ailleurs), sur ses tenants et aboutissants. Il est nommé membre grâce à son étude sur *Ancients*.

Enfin signalons que le Hors-Série n°1 présentant un index des articles francophones de Wargames depuis 1980 est toujours disponible au prix de 60 FF port compris.

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement. Luc OLIVIER 8, Rue Emile Deslandres 75013 PARIS - Abonnement 75 FF pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles - Ont contribué à ce numéro : Marc BRANDSMA, Michel LEJEUNE, Stéphane MARTIN, Luc OLIVIER, Hervé SENUT - Tiré à 100 exemplaires -