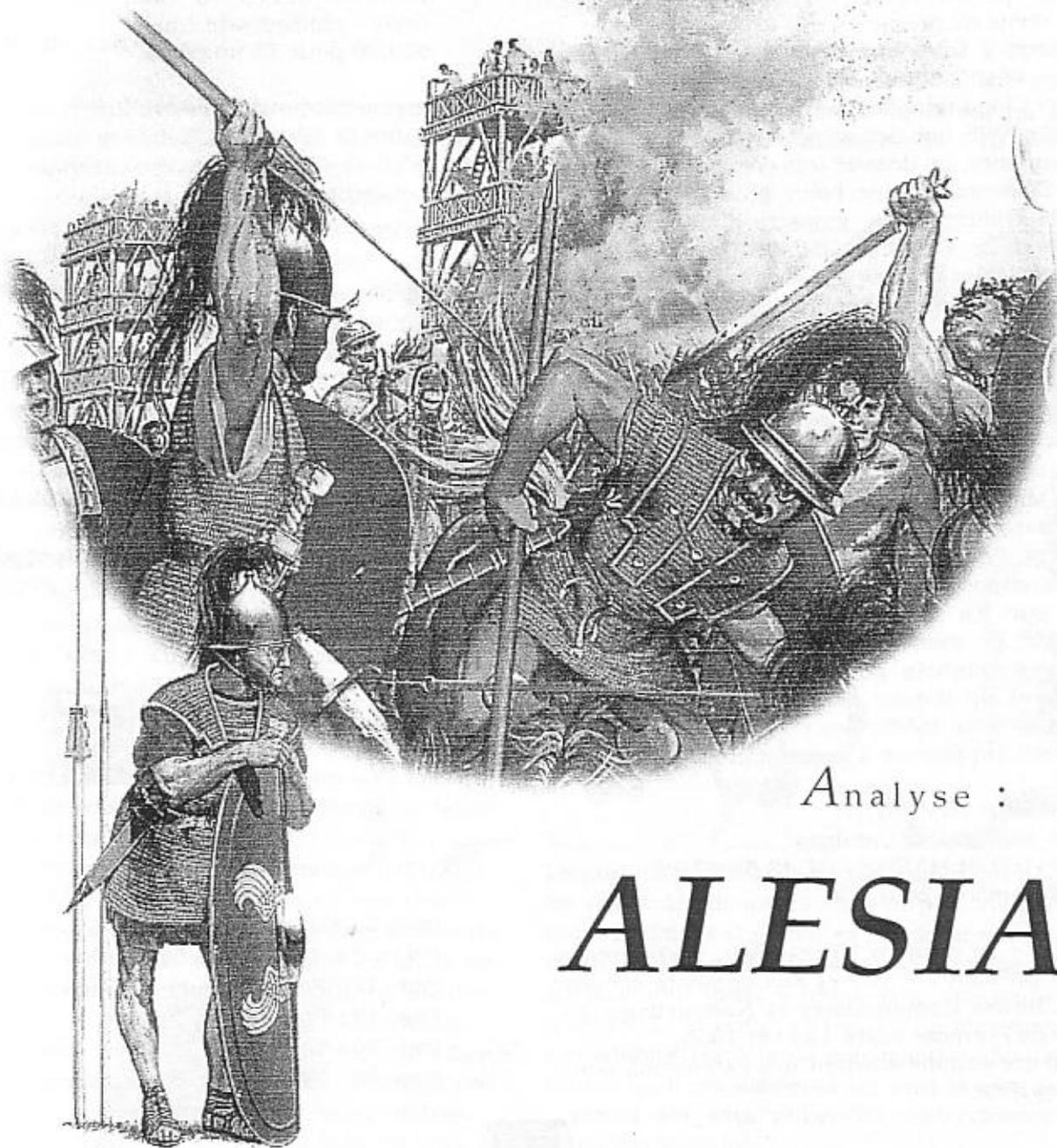


Vieille Garde



Analyse :

ALESIA

Parution irrégulière

15 fr

Numéro 19

EDITORIAL

le 15 avril 1999.

L'étude de ce numéro a été réalisée dans la plus pure tradition de l'Académie. Un joueur inconnu de nos services - Philippe GERMAIN - demande à rentrer à l'Académie du wargame, en réalisant une étude de l'Alésia de Frédéric Bey paru dans Vae Victis n°21. Six mois plus tard l'étude est prête, bien construite, et analysant parfaitement le jeu. Philippe sera donc le 29ème membre de notre Noble Académie. Il est nommé Tribun de la Xème Légion.

REVUE DE PRESSE BELLILUDIQUE

La boîte aux lettres de l'Académie se retrouve régulièrement remplie d'excellents magazines et fanzines parlant de jeux d'histoire, en voici une brève revue de presse :

Cléopatre : Le deuxième numéro du magazine d'Azure Wish Editions est enfin paru.

40 pages bien remplies, présentent aussi bien des produits AWE que des wargames d'autres firmes. Au sommaire, un dossier très complet sur la série *Vive l'Empereur* et une brève présentation de La Grande Guerre, futur monstre d'AWE sur l'ensemble de la Première GM, conçu par Philippe Thibault (celui d'Europa Universalis) qui semble extrêmement prometteur.

AWE

71, Rue La Fayette

75009 PARIS

email : Azure.Wish@wanadoo.fr

4 numéros pour 140ff

L'état-Major : Deux numéros (les 7 et 8) sont parus depuis le dernier VG.

Toujours d'excellents articles historiques sur les guerres napoléoniennes en Espagne, des biographies sur les as de l'aviation et le scénario *Amirauté*. Le numéro 8 présente un bref historique des combats pour la RC 4 en 1950 au Tonkin, et un dossier sur les armes à feu pour *Cry Havoc* avec même des pions en couleur déjà découpés. Un fanzine à recommander !

Jérôme LAMBRETH

8, Square des Catalpas

94160 St MANDE - 01 43 65 63 17

3 numéros pour 40ff

Dogfight : Le numéro 15 est paru, il s'intéresse de très près au Me 109 et aux combats aériens entre Chinois Communistes et Nationalistes au dessus de Formose entre 1949 et 1965.

Il comporte comme souvent des extensions pour *Speed of Heat*.

Alex EUPHROSINE

3, Rue des acacias

91620 NOZAY

email : redflag@hol.fr

6 numéros pour 50ff

The Strategist Vol. XXIX, Number 4, Issue 320:

Ce fanzine est l'organe officiel de la Strategy Gaming Society fondée en 1973.

Il permet aux différents membres - surtout américains - de garder le contact entre eux et fournir quelques nouvelles sur le monde du jeu et diverses analyses courtes de grands classiques.

Georges PHILLIES

87-6 Park Avenue

Worcester MA 01605 USA

email : phillies@wpi.edu

\$20.00 pour 12 numéros.

Le prochain numéro verra une étude sur les quatre jeux de l'Ancients War Serie de DG parus dans S&T et certainement les rubriques habituelles, à bientôt...

Luc, Marquis de Rivoli

QUIZ

Le quiz a été trouvé par Nicolas Stratigos qui gagne donc la surprise.

Les réponses étaient : Air Cav (WEG), Fifth Corps (SPI) et Korea 95 (GMT).

Le premier à trouver le nouveau quiz spécial front de l'Est en identifiant les trois pions, gagne une surprise...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 16 : Alésia, 52 AvJC

Page 17 : Forum - jouer au bureau

Page 18 : Polemos

Page 19 : La saga du Wargame

Page 20 : L'Académie du Wargame



ALÉSIA 52 AV. J-C

L'armée de secours Gauloise réussira-t-elle à libérer l'armée assiégée de Vercingétorix?

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Jeu paru dans le numéro 21 du magazine VAE VICTIS

Concepteur : Frédéric BEY.

Echelle carte : Un hex correspond . 500 mètres.

Echelle pion : Un point de force équivaut à environ 500 hommes ou 1000 cavaliers

Echelle de temps : Un tour de jeu représente 1H30 le jour, 2H la nuit.

1. INTRODUCTION

Ce jeu propose de simuler les derniers jours de l'affrontement qui opposa le "grand chef des guerriers" (c'est le sens du mot Vercingétorix) dans la place forte d'Alésia et l'armée de secours gauloise aux légions romaines retranchées à l'intérieur de leur double ligne de fortifications. Non, c'est juré, cet article ne va pas aborder l'éternel débat de la localisation du célèbre oppidum. Par contre, il va tenter de persuader de nombreux joueurs (qui ont vu leur armée gauloise de secours décimée sans avoir égratigné les fortifications romaines!) de recommencer quelques parties...

La descriptions des éléments et mécanismes du jeu est suivie de conseils stratégiques et tactiques, essentiellement destinés au joueur Gaulois. Et pour combler les belliludistes exigeants, la maison ne recule devant aucun sacrifice, et fourni en prime : quelques modifications de règles, un errata complet (reprenant tous les points de celui du VV N°23) et une aide de jeu complète!

Les grands principes du jeu sont les suivants :

Les chefs gaulois et romains sont placés en début de jeu sur leur face stratégique, c'est-à-dire non identifiables par l'adversaire. Chaque chef dispose d'une boîte de commandement : une case en bord de carte dans laquelle sont placées les unités qui lui sont affectées. Tant que les chefs ne sont pas en vue de l'ennemi (c'est à dire à une distance donnée des unités et fortifications adverses), les mouvements se font sur cette face anonyme. De plus, pour dissimuler davantage ses intentions à l'adversaire, chaque camp dispose de deux pions leurres. Dès qu'ils sont en vue,

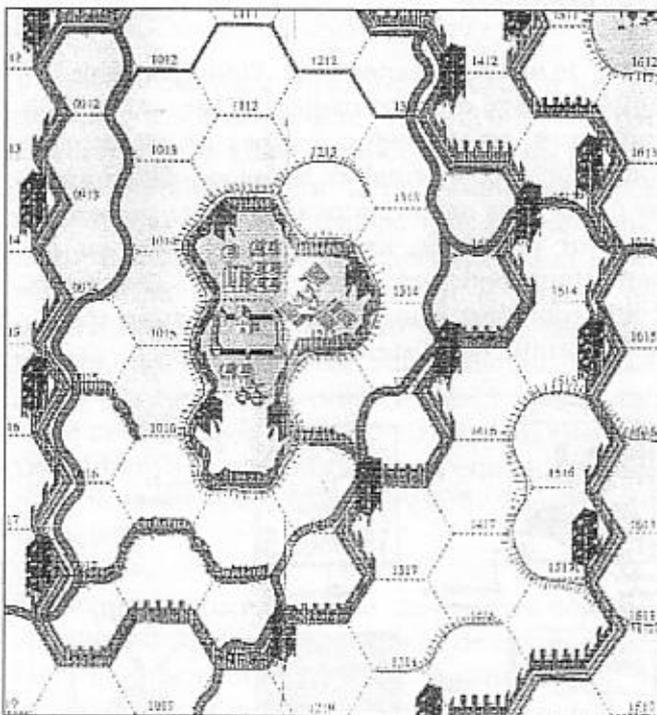
les pions sont retournés et les unités combattantes sont transférées des boîtes vers la carte. César ne sait pas où va frapper l'armée de secours, tandis que le gaulois s'interroge sur le dispositif de défense du romain. La charge des troupes gauloises sur les camps et fortifications romaines révélera alors la stratégie des deux adversaires. Chacun pourra procéder à quelques légères modifications tactiques qui décideront peut-être de l'issue finale de la bataille. Le jeu prend encore plus de sel lorsqu'il de joue à trois : un romain, et 2 gaulois (Vercingétorix et l'armée de secours). Vercingétorix ne saura pas où va frapper l'armée de secours et devra deviner ses intentions.

2. PRESENTATION

2.1. Le matériel

Comme à son habitude le magazine VAE VICTIS fournit une carte et des pions d'excellente qualité. Il faudra toutefois mettre la main sur au moins un dé à 6 faces et au moins un dé à 10 faces...

2.1.1. La carte



La graphisme de la carte est soigné, on apprécie les petits détails qui la rendent plus vivante : les tours romaines et gauloises ; les fossés de terre ou d'eau au devant des palissades où même les pics en bois sont visibles (mais avec une loupe uniquement!); et enfin les coupes de bois dues aux formidables travaux de construction des belligérants. Tous ces éléments ne sont là que pour le plaisir des yeux, puisqu'ils n'interviennent pas en terme de jeu.



Les caractéristiques principales du terrain sont situées essentiellement sur les côtés d'hex et non pas dans les hex eux même.

En effet un côté d'hex peut contenir une fortification romaine ou un mur gaulois et/ou une rivière ou une crête. Même la seule caractéristique d'un hex, son niveau d'élévation qui va du niveau 0 (le plus bas) au niveau 3 (le plus haut), est assimilable une caractéristique "de côté d'hex" car c'est la différence de niveau entre deux hex adjacents qu'il faut prendre en compte pour les mouvements et les combats. L'influence des ces bords d'hex sur les combats et les mouvements est loin d'être négligeable.

Attention, certaines crêtes se dissimulent insidieusement sous certaines fortifications...

Sur les bords de la carte se trouvent une case par chef, sauf pour Vercingétorix qui ne peut pas évoluer en mode Stratégique.

Pour donner une idée de la carte, l'oppidum d'Alésia couvre 4 hex. ; la ligne de fortification intérieure mesure approximativement 8 hex de long et 5 de large, la ligne de fortification extérieure 10 hex de long et 9 de large ; l'espace entre les deux lignes varie de 1 à 3 hex. Je précise que le nord correspond au côté droit de la carte.

2.12. Les pions

Je ne m'attarderai pas sur l'indispensable et pénible séance de découpage, collage... Outre les marqueurs, on distingue 2 types de pions : les pions chefs (et leurres) et les pions de troupes. Les pions sont magnifiques : un buste personnalisé pour les chefs, un guerrier gaulois ou un combattant pour les pions troupes. Ces petits détails contribuent au plaisir du jeu et au réalisme historique de la simulation.



Nombre d'unités commandés :

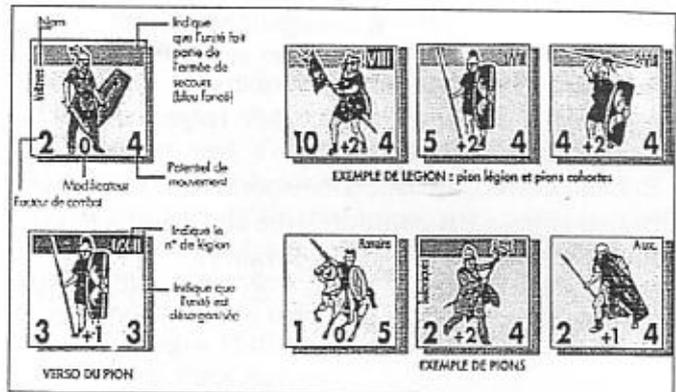
Représente le nombre maximum d'unités que l'on peut stocker dans la boîte de commandement du chef mais également le nombre maximum d'unités auxquelles le chef peut commander pendant la phase tactique (à condition qu'elles soient

dans le rayon de commandement).

Rayon de commandement :

Rayon dans lequel sont déployées les unités de la case chef vers la carte (ou l'inverse de la carte dans la case), mais également rayon de commandement.

Points de force (PF) :



1 à 6 PF pour l'infanterie gauloise.

2 ou 3 PF pour la cavalerie gauloise.

10 PF pour les légions romaines (les légions romaines peuvent, à tout moment, se diviser en deux demi-légions une à 5PF l'autre à 4PF - toutes les autres caractéristiques restent identiques à celles de la légion).

2 PF pour la cavalerie romaine, 3 PF pour la cavalerie des Germains et 1 ou 2 PF pour les auxiliaires à pied.

Points de mouvement (PM) :

Ils varient de 4 pour les plus lentes à 7 pour les plus rapides.

4 PM pour l'infanterie (sauf auxiliaires Germains).

5 PM pour le côté tactique des chefs et leurres.

6 PM pour la cavalerie et les auxiliaires Germains.

7 PM pour le côté stratégique des chefs et leurres.

Modificateur (Mod)

Pour les unités de combat, il varie de -1 pour les unités de très mauvaise qualité (certaines unités gauloises lorsqu'elles sont désorganisées) à +3 pour les unités d'élite (les vétérans de la X^{ème} légion romaine).

Pour les chefs, il est de 0 (2 gaulois et 2 romains), +1 (3 gaulois dont Vercingétorix et 2 romains) ou +2 (Jules César). Ce modificateur traduit la qualité de la troupe ou la valeur du chef. Il sert pour le jet de combat, pour les tests de désorganisation (suite au franchissement de certains côtés d'hex difficiles ou suite à un résultat de combat) ou pour les tests de ralliement lorsqu'une unité est désorganisée ou en déroute. Comme vous le verrez par la suite, c'est une caractéristique primordiale pour la résolution des combats.



• **Comment apprécier la valeur de ses troupes?**

Le tableau ci-dessous donne le pourcentage de chances pour réussir un test de :

Mod.	Désorganisation	Ralliement en phase Tactique	Ralliement en phase Tactique (unité en déroute)	Ralliement en phase Stratégique	Ralliement en phase Stratégique (unité en déroute)
-1	33	17	0	40	70
0	50	33	17	50	80
+1	67	50	33	60	90
+2	83	67	50	70	100
+3	100	83	67	80	100
+4	100	100	83	90	100
+5	100	100	100	100	100

NOTE : La ligne correspond au modificateur de l'unité éventuellement modifié par celui d'un chef avec lequel elle est empilée.

• **Quelques statistiques sur les chefs : Chaque camp dispose de 5 chefs et 2 pions leurre.**

	Secours*	Vercingétorix	Romain
Total d'unités Commandées (nombre d'unités à commander)	45 (43)	15 (9)	47 (19 à 30)
Moyenne du nombre d'unités Commandés par chef	15	15	9,4
Modificateur moyen	+0,6	+1	+0,8

*le joueur gaulois dispose en réalité de trois chefs pour l'armée de secours car un des chefs doit rester au camp - Viridomaros n'est donc pas compté dans ces statistiques.

Le coin des matheux...

Quelques statistiques sur les unités :

	Nb	PF	Mod. Moy / Unité
GAULOIS			
Inf. Vercingétorix	9	43	+1,1
Inf. Secours	40	118	+0,6
Cavalerie Secours	3	8	+1,0
Total Secours	43	126	+0,6
Total	52	169	+0,7
ROMAINS			
Légions	11	110	+1 2
Infanterie Auxiliaire	5	8	+1 4
Cavalerie	3	8	+1 3
Total	19	126	+0,9

2.2. Les règles

2.2.1. Séquence de jeu

Chaque tour de jeu se compose d'une phase stratégique durant laquelle se déplacent les chefs positionnés sur leur face stratégique et d'une phase tactique pendant laquelle se déplacent et combattent les chefs placés sur leur face tactique et les pions troupes.

Chaque joueur lance un dé à 10 face auquel est ajouté le modificateur de son commandant en chef (pour le gaulois c'est celui de l'armée de secours) ; celui qui obtient le score le plus élevé commence la phase stratégique.

Pour la phase tactique, le mécanisme est similaire, mais avec un dé à 6 face et le seul modificateur est +1 pour celui qui a remporté l'initiative stratégique.

L'initiative stratégique permet de déplacer un chef de plus que son adversaire (4) ; cela intéresse particulièrement le gaulois qui doit, dans un premier temps, prendre position le plus rapidement possible autour des fortifications. Elle permet également de déplacer 3 de ses chefs après son adversaire ; cela intéresse également le gaulois qui pourra dans une telle phase amener ses chefs auprès des fortifications, sans réaction "stratégique" du romain et entamer ainsi la phase tactique avec un léger avantage. Lorsqu'un chef arrive à 4 hex (3 la nuit) d'une unité ennemie, le chef s'arrête et est coiffé d'un marqueur "déploiement tactique".

En début de phase tactique, les joueurs déploient les pions troupes qui dépendent de ces chefs, en fonction du rayon de commandement. L'initiative tactique permet de déplacer et faire combattre ses unités avant celles de l'adversaire. Celui qui n'obtient pas l'initiative tactique un tour donné, doit toujours garder à l'esprit que s'il l'obtient au tour suivant il aura donc deux phases tactiques de suite ; on a souvent vu des brèches se créer à cette occasion!

En fin de tour, un chef hors de portée peut repasser en mode stratégique et les unités dans le rayon de commandement de ce chef retournent alors dans la case correspondante.



2.22. Mouvement

Les mouvements des unités en mode stratégique et en mode tactique suivent les mêmes règles. La seule différence concerne les crêtes +1 PM en stratégique, un test de désorganisation en tactique. Entrer dans un nouvel hexagone ne coûte qu'un seul PM, mais les changements de niveaux, les fortifications, murs gaulois et camps romains ajoutent de 1 à 3 PM, voir plus en cas de combinaisons. Ajouter à cela la nécessité de commencer le mouvement adjacent à tout type de fortification pour pouvoir la traverser, et le test de désorganisation pour franchir une crête ou un fossé d'arrêt. Autant dire que le Gaulois ne pourra pas faire de grandes manoeuvres tactiques avec la majorité de ses unités à 4PM (3-désorganisé).

Par contre le romain bénéficie de deux petits avantages : un bonus d'1PM si le mouvement s'effectue entièrement le long d'une même fortification et pas de test à effectuer pour les crêtes se trouvant entre les deux lignes de fortification. L'empilement est limité à 12 PF et l'infanterie et la cavalerie ne peuvent pas s'empiler ensemble (avec quelques exceptions pour le romain). Ce dernier point gêne considérablement les mouvements des unités (les règles d'empilement doivent être respectées à tout moment), plus particulièrement pour le romain qui doit évoluer dans un espace assez réduit.

Les zones de contrôle (ZdC) sont rigides (arrêt dans la ZdC, mais possibilité d'en sortir au début de la phase de mouvement). Les crêtes et les rivières bloquent les ZdC ; les romains se promènent impunément derrière leurs fortifications et dans leurs camps.

2.23. Tirs

Les fortifications et les camps romains ont une capacité de tir intrinsèque. Le romain effectue ses tirs juste avant la phase de combat gauloise ; les effets sont un test de désorganisation ou une désorganisation automatique. Le joueur gaulois ne doit pas négliger les effets dévastateurs des tirs, qui démoralisent autant le joueur que ses unités!

2.24. Combats

Le combat n'est jamais obligatoire, mais une unité qui attaque doit s'occuper de toutes les unités qui exercent une ZdC sur elle.

Le système de combat est relativement simple : l'attaquant fait la somme de ses PF et calcule ses modificateurs qui sont de deux types :



modificateur au dé et décalage de colonne.

Le résultat dans la table de combat donne les effets pour l'adversaire : test de désorganisation, désorganisation et plus exceptionnellement - surtout pour le gaulois - dérouté ou élimination.

Le défenseur fait de même pour obtenir les effets pour l'attaquant - cette réplique étant simultanée. Les adversaires n'ont pas la même table de combat, le gaulois s'aperçoit des différences très rapidement (c'est solide le romain - contrairement au gaulois...).

Ce qu'il est important de noter dans ce système, c'est l'absence, à proprement parler, de "rapport de force". En effet ce sont les effectifs et la qualité de l'attaquant qui déterminent les pertes du défenseur, quelque soit les effectifs et la qualité dudit défenseur. Seule la présence d'un chef adverse apporte un malus. Il est vrai, également, que de bonnes unités face à des moins bonnes ajoutent quelques bonus non négligeables. En conclusion, il ne faut pas avoir peur de s'attaquer à plus nombreux que soit, cela peut-être payant.

Mais attention :

1) Cela est surtout vrai pour le romain qui dispose d'une meilleure table de combat,

2) les tables comportent de nombreux résultats qui n'affectent qu'une seule unité.

Je vois déjà le joueur de wargame se réjouir d'avoir à se dispenser de la fastidieuse gymnastique du calcul des rapports de force (et surtout de l'arrondi)! Et bien là, vous allez peiner sur le calcul des modificateurs au dé (il y en a 15 en tout!) - les plus terribles (à mon avis) étant ceux des différences de niveaux, car la région n'est pas franchement plate...

Un élément à ne pas manquer dans les tables de combat est le symbole * qui apparaît dans certains résultats de combat. Dans ce cas chacun des chefs des deux camps engagés dans le combat doit lancer un dé, si le résultat est égal à 6, un deuxième jet détermine quel malheur arrive au chef (1 chance sur deux d'être blessé, capturé ou tué). Cette règle donne généralement de nombreux coups de sang aux deux joueurs.

Si le joueur romain perd un de ses chefs autre que César, c'est un coup dur mais la partie n'est pas perdue ; par contre c'est une catastrophe pour le gaulois - si Vercingétorix meurt ou est capturé, la partie est automatiquement terminée.

Mais l'engagement des chefs - qui ont un modificateur positif - est une obligation pour le gau-

lois pour amener le petit modificateur positif qui peut décider d'un combat. Pour le romain également, au regard de la règle suivante : "si toutes les unités du défenseur sont désorganisées, qu'aucun chef n'est présent dans leur hex, et qu'au moins autant de PF ennemis ayant attaqué sont encore en ordre de bataille ; alors le recul est obligatoire pour toutes les unités".

2.25. Scénarios et conditions de victoire

Les camps romains sont représentés par des pions que le joueur romain doit placer en début de partie sur la carte. Ce placement est historique ou libre. J'arrête tout de suite : NON au placement libre (ou sinon restreint - voir modifications de règles)! En effet un joueur romain avisé, placera ses camps à l'intérieur de ses deux lignes de fortifications lui donnant deux avantages :

1) le nombre d'hexagones à défendre sera minimum (un camp à l'extérieur c'est un hex de plus à défendre)

2) il aura ainsi des portes de sortie (un camp adjacent à une fortification est le seul moyen de la traverser) vers Alésia par lesquelles il pourra gêner les mouvements de Vercingétorix.

Dans ces conditions, tous les efforts du joueur gaulois seront vains... L'analyse se base sur le choix du placement historique des camps.

Le romain obtient une victoire automatique si Vercingétorix est tué ou capturé.



Le gaulois gagne automatiquement s'il parvient à faire sortir Vercingétorix et cinq unités sur les neuf initialement dans Alésia, de la double ligne de fortifications.

Autrement, la partie se décide aux points : les deux joueurs marquent des points pour les PF en désordre, en déroute ou éliminés.

Le romain gagne des points supplémentaires si les assiégés n'ont pas réussi à sortir une unité ou leur chef. Le gaulois marque des points supplémentaires pour les brèches réalisées dans les fortifications et pour les camps détruits.

3. ANALYSE

La partie n'est pas facile pour le gaulois. Beaucoup de joueurs s'en sont aperçus et ont jeté le jeu aux orties! Contrairement au romain, le gaulois n'a pas le droit à l'erreur.

3.1. Les Objectifs

3.1.1. Le Gaulois

Autant le dire tout de suite il ne faut pas espérer gagner par le nombre d'unités romaines détruites. Au petit jeu des combats, c'est le romain qui aura souvent le dessus (au regard des tables de combat et des modificateurs).

Vos assauts vont avoir pour principal effet de saigner à blanc votre armée.

Le gaulois doit essayer de faire un maximum de brèches et détruire un maximum de camps.

Il faut, dans la mesure du possible, "contrer" les points du romain en sortant une unité et Vercingétorix des fortifications.

Vercingétorix devra donc payer de sa personne, en s'exposant ainsi à une victoire automatique du romain. Les tentatives de sortie du chef gaulois devront être longuement pesées...il faudra attendre LE bon moment. Mais le joueur gaulois ne doit pas se faire d'illusions, sortir une ou plusieurs unités tiendra du miracle...

Quant à la victoire automatique, ne rêvons pas...

3.1.2. Le Romain

Pour le romain il faut viser la victoire aux points. Il faut donc attaquer, attaquer et attaquer encore toutes les unités gauloises à portée lorsque les bonus sont confortables, et il le sont généralement. Ne pas avoir honte de s'acharner sur les unités de plus mauvaise qualité. Le romain doit empêcher toute unité de quitter Alésia en bloquant les mouvements adverses, mais si Vercingétorix passe à portée de pilum, il faut tenter sa chance mais sans mettre en péril la défense romaine.



3.2. Organisation initiale & stratégique

Les notes de conception de l'auteur, consultables au dos de la carte, donnent un bon aperçu des stratégies des deux joueurs. Je vais essayer d'en dire plus...

3.21. Le Romain



Je conseille au romain une bonne répartition des unités entre les chefs.

J'entends par "bonne" répartition : répartition des PF et des modificateurs.

Plus clairement, cela signifie : au moins 2 légions par chef, les unités auxiliaires (faibles PF mais mod. de +1 ou +2) réparties pour améliorer le modificateur des mauvaises légions (celles . 0) - voir les tactiques du romain plus loin. Le joueur romain forme généralement un groupe de choc, composé de 2 bonnes légions, de la terrible Xème légion et de César destiné à opérer de sanglantes contre attaques!

Où placer les chefs?

La méthode que j'utilise, et que je conseille, est que chacun des 5 chefs "surveille" depuis les fortifications, l'un des 5 pions gaulois (3 chefs et 2 leurres) qui manoeuvrent autour du camp ; il y aura ainsi au moins un minimum de forces pour accueillir tout assaut, d'où qu'il vienne. Attention toutefois de garder une répartition régulière autour du camp sinon vous verrez Vercingétorix en profiter pour se glisser dehors! Au moment de l'assaut gaulois, avec des chefs au rayon de déploiement confortables (3 ou 4 hex.) et grâce aux facilités de mouvements entre les remparts (bonus de mouvement, les unités gauloises adjacentes aux fortifications qui ne gênent pas le mouvement), les manoeuvres de réorganisation ne seront pas trop difficiles.

Est-il inintéressant de jouer le romain?

Non, le joueur romain a de quoi faire : choix de la composition de ses armées, placement de ses chefs et leurres pendant la phase stratégique. le déploiement et le déplacement de ses troupes est critique pendant la phase tactique.

Les solides troupes auxiliaires ont plusieurs possibilités d'utilisation : contres de cavalerie, reconnaissances, prises à revers, soutien aux légions, couvertures des camp ou fortifications dégarnies.

3.22. Le Gaulois

L'armée de secours : elle débute la partie dans le camp gaulois situé au sud-ouest d'Alésia

Il n'y a aucun intérêt à garder des unités dans le camp, il faut donc répartir les troupes entre 3 chefs, le quatrième étant obligé de garder le camp.

Le choix est rapidement fait : c'est Viridomaros qui s'y colle ; sa faible capacité de commandement (8) lui interdit de participer à la bataille.

Les 43 unités (40 pions d'infanterie et les 3 pions de cavalerie) sont donc à répartir dans les 45 (18+15+12) pions de capacité de commandement des 3 derniers chefs gaulois.

Quels conseils donner au gaulois en terme de répartition, d'axes d'attaque et de coordination des chefs? Il n'y a pas de recette miracle et c'est ce qui fait l'un des intérêts du jeu : le gaulois peut choisir d'attaquer sur un deux ou trois côtés simultanément ou en différé.

En fait, le gaulois doit adopter LE principe stratégique suivant qui lui donnera peut-être la victoire: L'armée de secours doit "mobiliser" un maximum d'unités romaines pour permettre à Vercingétorix de frapper au bon moment sur l'endroit le plus faible.

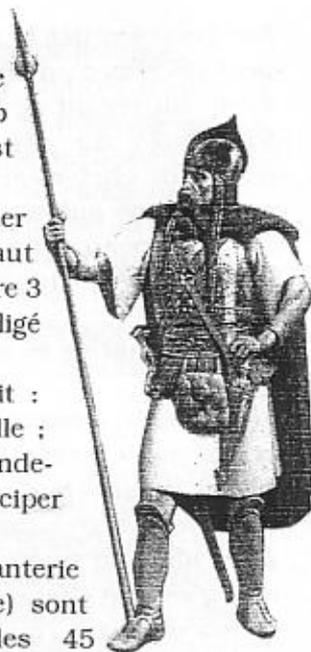
Cette "mobilisation" peut prendre plusieurs formes :

- Assaut direct par les meilleures troupes.
- Menacer les camps et les fortifications pour les plus faibles, obligeant le romain à les occuper.
- Tenir en réserve une armée, obligeant ainsi le romain à garder lui aussi des troupes en réserve.

Mais attention, il ne faut pas que l'armée de secours parte trop vite en déroute, car le romain pourra alors se réorganiser et contrer toutes les offensives gauloises venant de l'extérieur ou de l'intérieur.

Pour cela :

- 1) Vos meilleures unités doivent s'attaquer aux moins bonnes unités romaines. Autrement, il est quasiment impossible de capturer un camp ou de faire un brèche. Si le hasard met face à face les meilleures unités adverses, autant dire que la partie est perdue pour le gaulois, car il lui sera très difficile, voire impossible, de se réorganiser de façon tactique ou stratégique.



2) Les unités les plus faibles ne doivent pas rester collées aux fortifications, à court et moyen terme ce sont des unités en désordre ou en déroute. Ces unités doivent plutôt rester en retrait d'un ou deux hex., et si le romain est téméraire en faisant des sorties, ne pas hésiter à contre-attaquer.

En effet, à l'extérieur :

1) le romain ne bénéficie plus de la protection de ses fortifications

2) le gaulois pourra tenter d'encercler l'unité (un recul en ZdC ennemie élimine l'unité)

3) une cavalerie gauloise en renfort peut apporter le bonus décisif.

Cela a été esquissé ci-dessus, une fois que les unités gauloises sont engagées dans la phase tactique, il leur sera quasiment impossible de se réorganiser pour porter des attaques dans une autre zone.

Dans la phase tactique, il ne faut pas espérer faire de grands mouvements de réorganisation...

Par exemple, une unité d'infanterie à 4PM (3 si désorganisé) engagée dans une ZdC devra payer un point de mouvement supplémentaire pour en sortir puis payer le coût du terrain qui n'est pas franchement plat (sans parler du malus nocturne!). L'unité se sera déplacé au mieux de 3 hexagones, au pire d'un seul.

Enchaîner deux phases tactiques est le seul espoir du gaulois pour contrarier le romain...

Si le gaulois tente de se désengager pour passer en mode stratégique, le romain, dont les unités peuvent sortir à 2 ou 3 hex. de leurs camps et fortifications, ne se gênera pas pour retarder l'opération de repli. Après avoir perdu quelques tours dans cette manœuvre, les mouvements stratégiques du gaulois seront considérablement limités pour la même raison. En conséquence, dès que le gaulois décide d'attaquer, il devra combattre jusqu'au bout. Par contre la décision devra se faire rapidement (en 4, 5 ou 6 tours), car le temps joue pour le romain, à la longue les pertes gauloises (unités désorganisées, en déroute ou éliminées) seront telles que sa capacité offensive

sera réduite à néant.

Si les combats se prolongent au-delà il faudra compter sur un miracle : la perte d'un chef romain par exemple. Prendre du recul pour rallier ses unités en désordre ou en déroute et repartir. L'attaque permettra au romain

1) de se réorganiser

2) de combler les brèches difficilement créés par le gaulois...

Où lancer les assauts?

Le gaulois doit évidemment choisir un terrain favorable, comme le terrain plat, ou mieux attaquer du haut vers le bas sans la présence de crêtes.

Le tableau ci dessous résume les avantages et inconvénients des différentes possibilités, à vous de choisir !

Soyez sûr que le romain aura mesuré lui aussi les avantages et inconvénients, et aura adapté son dispositif de défense en fonction...

Quand lancer l'assaut?

La partie dure 20 tours, dont 5 tours de nuit (du 8ème au 12ème) qui apportent un malus au mouvement et au combat mais qui permettent de se rapprocher plus près des fortifications pendant la phase stratégique.

Si le gaulois opte pour un "encercllement" complet, il lui faudra un certain nombre de tours pour atteindre ses positions.

Pour gagner la hauteur située au sud-est d'Alésia, il en coûte de 30 à 40 PM soit 5 à 6 tours.

Pour atteindre la hauteur située au nord-est d'Alésia, il en coûte de 40 à 50 PM soit 6 à 7 tours.

Si le gaulois souhaite attaquer le plus vite possible, je lui conseille toutefois d'attendre la nuit.

En effet même si le malus au mouvement et au combat est gênant,

1) il l'est également pour le romain

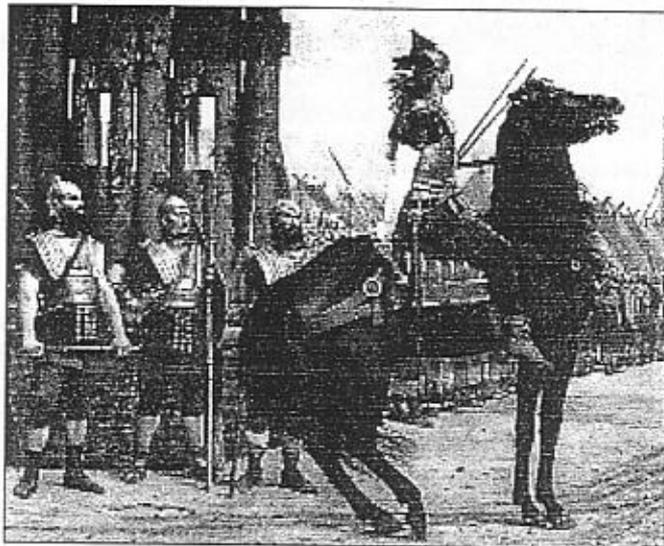
2) il permet un mouvement stratégique au plus près. Et pour ceux qui ne veulent pas subir ce malus, ils peuvent attendre l'aube pour lancer leur attaque.

Il reste alors 8 tours de combats acharnés...

Axe	Avantages	Inconvénients
Plaine ouest	Terrain plat, largeur des fortifications: 1 hex.	Camps romains
Colline sud	Terrain plat, Peu de camps romains	Crêtes gênantes pour le mouvement.
Colline sud-est	Quelques hauteurs, pas de camps romains	Crêtes gênantes pour le mouvement et l'attaque
Colline nord-est	En hauteur	Camps romains, quelques crêtes gênantes pour le mouvement
Plaine nord	Terrain plat -	Camp romains -Présence d'une petite colline entourée de crêtes
Colline nord-ouest	Quelques hauteurs, peu de camp romains, largeur des fortifications : 1 hex	Trop de crêtes, terrain très difficile.



Vercingétorix



Il ne doit pas bouger tant que l'armée de secours est en phase stratégique. En effet si une de ses unités s'aventure contre la circonvallation, elle va révéler les unités romaines, et ce dernier pourra profiter de l'occasion pour envoyer ses Germains en reconnaissance (jusqu'à 3 hex des fortifications) : soit pour découvrir vos chefs, soit pour empêcher tout déplacement stratégique à l'est et/ou à l'ouest d'Alésia et compromettre vos manoeuvres d'encerclement. Il n'y a en effet que 6 hex à l'ouest et 7 hex à l'est entre les fortifications et le bord de carte : le romain pouvant porter sa ligne de vue jusqu'à 7 hex de jour et 6 de nuit en sortant ses auxiliaires.

Par contre Vercingétorix, doit se tenir prêt à se précipiter sur les fortifications dès que l'assaut général de l'armée de secours est lancé.

"Précipiter" est un bien grand mot étant donné tous les murs, fortifications, rivières, niveaux et crêtes qu'il aura à traverser... Il est tentant de se diriger vers les côtés dont l'espace entre les fortifications n'est que d'un hex. (la liberté à 2 hex!) il est peut-être plus judicieux de se porter vers les côtés dont l'espace entre les fortifications est de 2 ou 3 hex. (du nord-est au sud en passant par l'est) obligeant ainsi le romain à détacher des unités pour empêcher Vercingétorix de créer des brèches. Pour gêner encore plus le romain, dispersez vos unités, même si elles ne sont plus commandées : le rayon de commandement de Vercingétorix n'est que de deux hexs. D'autant plus que la difficulté du terrain ne plaide pas pour une attaque surprise en masse à un seul endroit! Vercingétorix pourra alors peut-être sortir avec 1 ou 2 de ses meilleures troupes...

Petit calcul d'épicier (comme dirait un wargameur de mes connaissances) :

Si Vercingétorix sort mais aucune autre unité, le différentiel de points est de +15 en faveur du romain.

Si une unité sort mais pas Vercingétorix le différentiel de points est +5 en faveur du romain

En conclusion, à choisir, il vaut mieux sortir une unité que son chef, d'autant plus que cela évite de l'exposer...

3.3. Les tactiques

Les conseils tactiques sont très succincts : le principe général est d'exploiter la moindre faille du dispositif adverse, et de frapper du fort au faible (principe des plus classiques !).

Toutefois les deux joueurs doivent apporter un soin tout particulier à la composition de leurs piles pour effectuer des attaques efficaces.

3.31 Les tables de combat

Que le monde est injuste, les tables de chaque camp sont différentes!!!

Elles sont basées sur le nombre de PF que le joueur engage; chaque colonne représentant une fourchette de PF.

La table de combat du romain est basée sur l'unité qu'est la légion (10 PF) avec des colonnes 10-19, 20-29 et 30+ (et 4 colonnes différentes pour les totaux de PF inférieurs à 10).

La table de combat du gaulois est basée sur l'empilement maximum dans un hex (12 PF) avec des colonnes 12-23, 24-35 et 36+ (et 5 colonnes différentes pour les totaux de PF inférieurs à 12).

Le romain attaquant avec une légion à 10 PF (sur la colonne 10-19) est sûr d'obtenir au moins un résultat de test. Pour arriver à une efficacité équivalente, le gaulois doit accumuler 24 PF. Sans ajouter une ou deux colonnes de décalage dues aux fortifications ou au camp romain!

Règles pour le romain :

Essayer de conserver, dans la mesure du possible, les légions intactes (2 demi légions = 5+4=9 PF). Une légion qui attaque ou qui contre attaque (même de mauvaise qualité), est sûre de bousculer le gaulois!!!

Par contre si la situation d'une légion devient critique, il faut absolument la scinder en deux pour mieux encaisser les résultats des combats.

Règles pour le gaulois :

Essayer de conserver des piles à 6PF ou 12PF : qui devront se combiner en attaque pour attaquer à 12, 24 ou 36 PF.

Le résultat d'une attaque gauloise sera généralement un test. En conséquence : ne s'attaquer qu'à des piles ayant un modificateur de +1 ou moins (ou si la pile est composé d'une légion ayant un modificateur de +1 ou moins).

Le résultat d'une attaque sur la Xème légion



sera généralement... un sourire narquois du joueur romain!

3.32 Les modificateurs

Les 3 modificateurs relatifs à la qualité des unités sont les suivants :

- + moyenne entre le bonus de la meilleure unité et de la moins bonne unité participant au combat, arrondi à l'unité supérieure.
- +1 si une unité attaquante a un bonus supérieur à toutes les unités du défenseur.
- +1 colonne à droite si toutes les unités attaquantes ont un bonus supérieur à toutes les unités du défenseur.

Ces différents points, nous amènent aux règles suivantes pour la composition des piles.

Règle N°1 : Faire des piles avec des unités +2 et +1 ou +1 et 0, éviter les piles avec des unités +2 et 0.

Règle N°2 : Une unité meilleure suffit dans la pile (un +2 et plusieurs +1, un +1 et plusieurs 0)

Règle pour le romain :

Les légions à +2 et surtout celle à +3 ne doivent pas s'empiler avec des unités de moindre qualité pour pouvoir bénéficier du décalage de colonne.

Règles pour le gaulois :

Le dernier point est très tentant pour constituer quelques piles à +2 de modificateur. Mais je le déconseille pour deux raisons :

- 1) les bonnes unités gauloises sont rares et avec peu de PF (13 PF à +2), les concentrer dans une ou deux piles interdit d'attaquer ailleurs et va attirer les foudres du romain (tirs et combat).
- 2) Ce décalage de colonne peut facilement être obtenu par la quantité.

Composer quelques piles "offensives" avec les meilleures unités pour pouvoir "percer". Les unités les plus faibles sont là pour faire diversion et éventuellement exploiter la moindre faille dans la défense romaine ; elles doivent au contraire éviter les empilements. Inutile d'exposer ses piles aux tirs romains, inutile d'attirer les attaques romaines qui, étant donné le système de combat, ont tout intérêt à attaquer un maximum d'unités de faible qualité.

3.33. Positionnement et mouvements

Le romain

Le système de ZdC rigide empêche le gaulois de se glisser entre deux unités romaines. Par conséquent, le romain doit organiser sa défense en constituant des piles tous les deux hexagones.

Ce principe est souvent contrarié par la présence des camps romains : dans le placement libre le joueur romain doit garder à l'esprit ce principe pour ne pas "étaler" sa défense. Le romain ne doit pas être obnubilé par le relief, mais se concentrer sur la défense de ses camp et de ses fortifications. Le romain doit faire attention à l'empilement : les manoeuvres dans des fortifications exigües (1 hex de large pour toute la partie ouest) demanderont souvent de scinder les légions et de "garer" les unités de cavalerie.

Le gaulois

Cela a déjà été dit : les unités sans possibilité offensive ne doivent pas s'approcher des fortifications romaines. Attendre à distance ; avancer si les fortifications se dégarnissent, contre attaquer les imprudentes sorties du romain, et surtout reculer (très vite) face aux légions +2 et +3 (surtout celle là)!

Attention au crêtes : le gaulois doit être très attentif à ce détail lors du déploiement tactique de ses pions ; pas question d'attaquer le romain avec des troupes désorganisées par le passage des crêtes!

3.34. La cavalerie

La cavalerie des deux camps peut avoir plusieurs utilisations :

- Apporter son soutien à l'infanterie lors des combats se déroulant hors des fortifications.
- Couvrir les flancs ou les zones dégarnies.
- Empêcher le repli stratégique gaulois pour le romain.
- Contrer la cavalerie adverse

Mais attention, ne pas être obnubilé par le bonus que donne une unité de cavalerie (en attaque et en défense en terrain clair contre une unité d'infanterie)- du fait des limitations d'empilement et de leur faible effectif, elle peut-être vulnérable. Quelques principes :

- Eviter de s'approcher des fortifications : le bonus offensif et défensif ne s'applique plus (c'est plus facile à dire qu'à faire pour le romain...).
- Si une unité de cavalerie ennemie est en vue, se placer adjacent aux unités d'infanterie amies (pour éviter une attaque cavalerie+infanterie contre votre cavalerie seule).
- Si aucune unité de cavalerie ennemie n'est en vue, ne pas hésiter à attaquer (avec de la cavalerie uniquement) toute unité d'infanterie (et surtout celles ayant un effectif important!). Dans ce cas de figure, il est intéressant d'empiler deux unités de cavalerie pour atteindre 5 ou 6 PF - si le gaulois garde à proximité ses deux unités de cavalerie à 3 PF, toute légion esseulée à l'extérieur doit être impitoyablement chargée!



3.35 Les chefs

Le joueur romain sera obligé d'engager à fond ses chefs pour éviter tout recul.

Le joueur gaulois devra utiliser le bonus de ses chefs dans les combats, par contre inutile d'exposer à un accident malencontreux les chefs dont le modificateur est nul.

3.36 Fin de partie

En fin de partie, dans le secteur choisi pour la sortie de Vercingétorix, les unités adverses seront "scotchées" les unes contre les autres.

Le joueur gaulois doit essayer d'encercler les unités romaines et de les forcer à un recul en ZdC - mais attention aux arrières et aux autres secteurs qui risquent d'être sérieusement bousculés par le romain. Plutôt que de se faire massacrer inutilement, le gaulois doit choisir le désengagement et le recul; inutile de vouloir conserver les brèches cela coûterait trop cher en pertes; et lorsque plus aucun gain n'est possible, les meilleurs chefs gaulois doivent s'activer à rallier les unités en désordre ou en déroute.



4. CONCLUSION

Ce n'est pas le premier jeu qui tente de simuler la bataille d'Alésia ou plus généralement une bataille de siège (voir la présentation de l'Alesia d'AH dans VG10).

En effet ce type de bataille est généralement statique, sans surprises... Frédéric Bey, à travers la phase Stratégique (mouvements cachés, leurres) a amené un élément de surprise qui permet de varier les parties et donner ainsi un réel intérêt au jeu.

Je serais même tenté de dire que tout l'intérêt du jeu réside dans la phase Stratégique. La phase tactique étant le "résultat" de la phase stratégique, la phase tactique est presque une formalité. Toutefois l'issue de la partie peut se jouer sur un mouvement tactique ou sur combat.

Du réalisme historique de la simulation : pas de polémiques! Comme l'explique clairement l'auteur du jeu, un lieu controversé, des effectifs incertains ont obligé à faire des choix de conception.

De plus, le manque de coordination des gaulois n'est pas simulé (oubliées les dissensions entre chefs et les rivalités entre tribus); mais cela, pour améliorer l'intérêt du jeu en offrant plus de possibilités au joueur gaulois.

Alésia ne révolutionne pas le monde du wargame, mais simule de façon plaisante la plus célèbre des batailles de la "pré-histoire" de France.

Composition d'armées :

Pour le joueur fatigué voici une suggestion pour la composition des armées (et des piles) des deux camps

Le gaulois

Vercassivellaur (+2)	Comnios (+1)	Eporedorix (0)	Virodmaros (0)	Vercingétorix (+2)
6 (+2)6 (+1)	6 (+2)6 (+1)	2 (+1)4 (+0)	Reste puni au camps!	6 (+2)6 (+1)
2 (+2)6 (+1)	2 (+2)6 (+1)	1 (+1)5 (+0)		5 (+2)4 (+1)
3 (+2)3 (+1)	2 (+2)4 (+1)	5 (+0)1 (+0)		5 (+1)5 (+1)
3 (+1)1 (+0)1 (+0)1 (+0)6 (+0)	2 (+1)2 (+0)2 (+0)6 (+0)	4 (+1)2 (+0)		5 (+1)5 (+1)5 (+1)
2 (+1)2 (+0)1 (+0)1 (+0)6 (+0)	2 (+1)2 (+0)2 (+0)6 (+0)	1 (+0)1 (+0)		
Cav. 3 (+1)	Cav. 3 (+1)	Cav. 2 (+1)		

Le romain

Jules César (+2)	Labienus (+1)	Antoine (+1)	Rebellus (0)	Trebonius (0)
Légion (+3)	Légion (+2)	Légion (+2)	Légion (+1)	Légion (+1)
Légion (+2)	Légion (+0)	Légion (+0)	Légion (+1)	Légion (+1)
Légion (+1)	Aux. (+1)	Aux. (+1)	Aux. G. (+2)	Aux. G. (+2)
	Cav. Romaine (+0)	Aux. (+1)	Cav. G. (+2)	Cav. G. (+2)



ALÉSIA UN JEU DÉSÉQUILIBRÉ?

Je conseille d'appliquer les quelques modifications de règles ci-jointes qui donnent, entre autres, quelques coups de pouce au gaulois.

7.2 - Mouvement Tactique

Règle optionnelle :

Le romain est autorisé à traverser une fortification (dans les deux sens) mais en étant automatiquement désorganisé. Cela est valable pour le mouvement (tactique uniquement), le recul et l'avance après combat.

Le coût et conditions de mouvement sont les mêmes que pour le gaulois.

NOTE : La règle standard interdit aux romains de traverser les fortifications; effectivement les romains ne prévoyaient de s'aventurer dans l'impressionnante ligne de pièges qu'ils avaient construite (le nombre de portes était réduit).

Le romain aurait pu sortir de ses fortifications, mais on peut imaginer que la désorganisation résultant de ce passage aurait diminué l'efficacité de ses troupes.

Le gaulois n'est pas concerné par cette règle, en effet l'efficacité au combat de ses hordes sont moins sensibles à cette "désorganisation".

9.1 - Camps romain

Remplacer la 3ème contrainte de placement par :
- Un camp romain ne peut être placé qu'à l'extérieur de la ligne de fortification extérieure.

10 - Tir

- Portée de tir :

Le potentiel de tir d'un camp à 2 hex de distance est de 1 (et non de 2).

Ne plus appliquer le modificateur au dé.

- Ligne de vue :

En cas de tir à 2 hex de distance, si la ligne de vue suit un côté d'hex, celle-ci est bloquée si le côté d'hex contient une crête ou une fortification.

- Résultat de tir

Si la capacité de tir est supérieure ou égale à 4 et le résultat de dé est de 4 ou moins, le résultat de désorganisation n'est plus automatique.

Les effets sont les suivants :

Résultat du dé Effet

1 ou 2	Désorganisation automatique
3	Test de désorganisation avec un modificateur de -3 au dé
4	Test de désorganisation avec un modificateur de -1 au dé
5	Test de désorganisation si capacité de tir 3
6	Test de désorganisation si capacité de tir 3

11.2 - Résolution des combats

- Modificateur spécial "Fureur Gauloise":

Une fois dans la partie, le joueur Gaulois peut appliquer un modificateur supplémentaire de +2 à l'une de ses attaques (mais pas à un jet de "riposte").

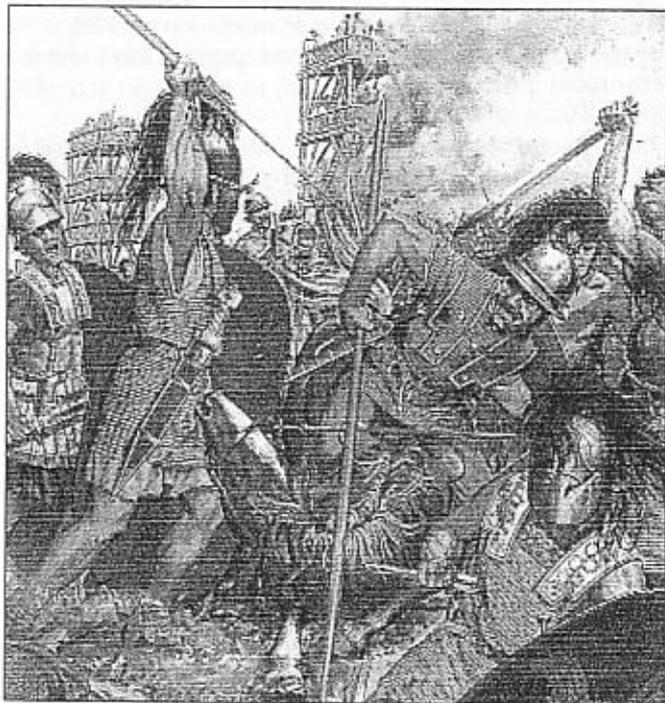
14.3 - Conditions de victoire

Modifier les points marqués par le Gaulois comme suit :

- 10 points par camp romain détruit
- 5 points par brèche encore en place à la fin du jeu.
- 2 points par brèche faite, mais retirée par le romain.

Et pour ceux qui trouvent encore que c'est mission impossible pour le gaulois, les joueurs pourront également appliquer, d'un commun accord, une ou plusieurs des quelques suggestions suivantes :

- La Xème Légion n'est pas très en forme : son bonus est de +2 et non +3.
- Un détachement romain est partie en reconnaissance éloignée : retirer un des leurres.
- Les légions sont timides : supprimer d'un hex. la distance de sortie des unités romaines.
- Le camp gaulois n'a besoin de personne pour se garder, les 4 chefs gaulois sont disponibles pour la bataille.
- Vercingétorix à le bras long : son rayon de commandement passe à 3 hex.
- Quelques bonus pour ceux qui ont tenté la sortie : pour le gaulois, compter 5 points si Vercingétorix arrive à traverser la première fortification mais pas la 2ème ; et 2 points par unité.



BIBLIOGRAPHIE

- * VAE VICTIS n° 21 - LE JOURNAL DE MARCHE / ALESIA : NOTES DE CONCEPTION.
- * VAE VICTIS n° 22 - LE JOURNAL DE MARCHE / ALESIA 52 AV J.-C. Errata, précisions et clarifications.
- * VAE VICTIS n° 24 - LE JOURNAL DE MARCHE / FAITES MIEUX QUE VERCINGETORIX.
- * Frédéric Bey reprend ces articles sur son site Internet dédié à Alésia : <http://perso.club-internet.fr/fredbey/alesia.htm> et y a ajouté quelques "plus"...



I. PIONS

Précision : les pions de l'armée de secours sont identifiés par une bande de couleur bleu foncée, ceux de l'armée de Vercingétorix (9 unités), par une bande bleue plus claire.

Correction : le pion "Vellaves" de l'armée de secours devrait avoir un modificateur de +1 sur son recto (un pion rectificatif est fourni dans le numéro 22 de Vae Victis).

II. CARTE

Précision : les tours (gauloises ou romaines) et les fossés en terre ou remplis d'eau des fortifications romaines sont purement décoratifs.

Précision : les fortifications 1410-1411 et 1510-1411 sont orientées vers 1410 et 1510 respectivement.

III. REGLES

2. Séquence de jeu

Phase B.3

Précision : il est bien évidemment interdit de déplacer en phase B.3 un chef qui s'est déjà déplacé en phase B.1.

Phase C.1

Précision : un joueur ne peut pas effectuer de déploiement tactique volontairement (il doit obligatoirement être en vue d'une unité ennemie).

Correction : le paragraphe "cas particulier" est à remplacer par celui-ci :

Contraintes de déploiement :

- Le déploiement ne peut pas avoir lieu dans une ZdC ennemie.

- Le gaulois ne peut pas se déployer adjacent à une fortification ou adjacent à un camp romain.

- Le Romain ne peut se déployer qu'à l'intérieur de sa double ligne de fortification ou dans un camp romain.

Phase C.2 et C.3

Précision : si une unité, au cours d'un mouvement tactique ou au cours d'un mouvement après combat, arrive en vue d'un chef ennemi sur sa face stratégique, les unités de ce chef doivent se déployer immédiatement.

Si la phase de mouvement est en cours, l'unité responsable de l'activation peut ensuite continuer son déplacement.

On vérifie ensuite si ce déploiement tactique n'entraîne pas d'autres déploiements tactiques comme en phase C.1.

Une fois tout les déploiements "en chaîne" terminés, la phase de mouvement ou de combat peut reprendre son cours.

Précision : les tentatives de ralliement sont effectués après la résolution de tout les mouvements et combats.

Phase D. Repli et ralliement stratégique.

Précision : un chef romain ne peut repasser sur sa face stratégique que s'il se trouve à l'intérieur de sa double ligne de fortification ou dans un camp romain.

Précision : il n'y a aucune contrainte pour le repli des unités. Une unité a le droit de se replier si elle se trouve en vue de l'ennemi, adjacente à une unité ennemie ou même dans la ZdC d'une unité ennemie.

4 - Unités de combat

Particularité des unités de légion

Précision : au cours d'une phase de mouvement tactique, il est interdit d'échanger une légion contre deux demi-légion puis après mouvement d'échanger les deux demi-légion contre le pion légion.

Précision : une légion désorganisée peut être échangée contre deux demi-légion désorganisées. Deux demi-légions désorganisées peuvent être échangées contre une légion désorganisée.

Deux demi-légions, dont une seule est désorganisée, ne peuvent pas être échangées contre une légion.

Une unité en déroute ne peut jamais être échangée.

6 - Orientation et ZdC

Précision : les ZdC ne s'étendent pas de l'intérieur vers l'extérieur des fortifications, romaines ou gauloises.

Exceptions : Le fossé d'arrêt romain et les murs gaulois situés en 0915, 0917 à 1147 et en 1216 ont la particularité de ne pas avoir de "sens" et de bloquer les ZdC des deux côtés.

7 - Mouvement

Précision : un mouvement d'un hex (hors ZdC ennemie) est toujours possible quelque soit le coût du terrain.

7.2 - Mouvement Tactique

Correction : une unité gauloise franchissant le mur gaulois de l'oppidum d'Alesia n'a pas à effectuer le test de désorganisation dû à la crête sauf s'il s'agit d'un mouvement de déroute ou d'un recul obligatoire après combat.

7.3 - Sortie de ZdC ennemie

Précision : une unité peut quitter un hex. situé dans une ZdC ennemie en dépensant + 1 PM, et à condition de ne pas entrer DIRECTEMENT dans un autre hex. de ZdC ennemie.

8.2 - Commandement

Précision : le rayon de commandement d'un chef n'est bloqué que par les unités ennemies (mais pas par les ZdC ennemies). On vérifie le commandement (8.4) avant les mouvements tactiques (pour la capacité de mouvement) et avant les combats (pour savoir si l'on peut attaquer).

9.1 - Camps romains

Précision : Le placement des camps romains est interdit dans des hex de 4ème niveau.

Sur la carte cela correspond au niveau 3, la numérotation partant de zéro.

Précision :

En terme de jeu, un camp romain annule complètement toute fortification romaine adjacente (on notera en particulier qu'une unité romaine



attaquant depuis un camp romain n'a pas le décalage de colonne dû à une fortification adjacente).

9.2 - Fortifications

Précision : la pénalité pour attaquer à travers une fortification ou un mur gaulois est valable dans les deux sens: de l'extérieur vers l'intérieur mais également de l'intérieur vers l'extérieur.

Précision : le franchissement d'une fortification de l'intérieur vers l'extérieur, par une unité gauloise, ne crée pas de brèche.

Précision : on place le marqueur brèche dans l'hex du côté intérieur de la fortification. Les effets de la brèche sont également valables pour tous les cotés d'hex de fortification (uniquement de la même ligne de fortification) de cet hex "brèche".

8.5 et 11.4 - Mort, blessure ou capture des chefs

Précision : un chef seul dans un hex peut être attaqué par des unités ennemies. Il subit simplement un test de mort, blessure ou capture (voir 11.4).

S'il est indemne ou blessé, il est placé sur l'unité amie la plus proche par le joueur propriétaire.

Si aucun chemin libre de ZdC ennemies n'existe jusqu'à l'unité amie la plus proche, il est automatiquement capturé. L'attaquant peut avancer dans l'hex libéré par le chef sauf si le chef se trouve dans un camp ou derrière une fortification.

Sur un résultat 1E ou E au combat, éliminant toutes les unités empilées avec un chef, celui-ci doit suivre le même processus que ci-dessus (test de mortalité puis repli sur l'unité la plus proche). Un leurre seul attaqué par une unité ennemie ou dont l'hex est occupé par une unité ennemie, est immédiatement retiré du jeu et remis dans le camp gaulois ou dans un camp romain (sur sa face tactique) par le joueur propriétaire.

Ce pion n'est pas autorisé à effectuer de mouvement tactique ce tour là.

10 - Tir

Précision : les tirs des fortifications romaines ne peuvent s'effectuer que vers l'extérieur.

Précision : si une unité gauloise occupe l'hex intérieur d'un côté de fortification, la capacité de tir de cette fortification est annulée.

11.2 - Résolution des combats

Correction : une unité qui attaque doit attaquer toutes les unités qui exercent une ZdC sur elle.

Précision : l'attaquant n'est pas obligé de faire attaquer toutes les unités d'une pile. Par contre toutes les unités sont affectées par le résultat du jet de dé du défenseur (riposte).

De même un chef n'est pas obligé de participer à une attaque (il n'est pas affecté par le résultat *). Par contre il est pris en compte pour la riposte et en subit les effets.

11.3 - Résultat de combat

Précision : les contraintes d'un recul non-obligatoire (sur un résultat T ou d) sont les mêmes que celles d'un recul obligatoire (11.5).

11.5 - Recul et avance après combat

Précision : une unité peut reculer dans l'hex d'une unité ou pile d'unité située dans une ZdC ennemie.

Précision : si une unité recule dans une unité ou une pile qui est attaquée dans un autre combat, cette unité n'est pas prise en compte pour les combats, mais en subit les effets (test, désorganisation, recul, élimination).

Précision : le romain ne peut en aucun cas traverser une fortification non adjacente à un camp romain (mouvement tactique, avance ou recul après combat, déroute).

12.3 - Déroute

Précision : la moitié du potentiel de mouvement est calculé en arrondissant au chiffre supérieur.

12.4 - Effets de la déroute

Correction : le quatrième alinéa doit être supprimé. Il faut appliquer le modificateur -3 sur d10 indiqué en 12.5 pour effectuer le ralliement qui n'est donc jamais automatique.

12.5 Test de ralliement

Précision : une unité qui est désorganisée suite à un tir peu effectuer une tentative de ralliement (si elle n'a ni bougé ni combattu).

13 - Jeu à trois

Précision : la phase tactique du Gaulois se déroule comme suit:

- Mouvements de Vercingétorix
- Mouvements de l'armée de secours
- Combats de Vercingétorix (ce dernier peut choisir de son propre chef, de faire des attaques conjointes avec des unités de l'armée de secours)*
- Combats de l'armée de secours*
- Ralliements

*Attention, la règle "une unité qui attaque doit attaquer toutes les unités qui exercent une ZdC sur elle" doit être respectée par les gaulois "globalement" et non pas pour chaque joueur gaulois.

14.3 - Conditions de victoire

Correction : pour les deux exemples de capture de chef (bonus de 5 PV), les mentions entre parenthèses sont fausses, il est indiqué "pour la mort" en lieu et place de "pour la capture", il faut donc lire : (soit 20 points pour la capture de Commios) et (soit 13 points pour la capture d'Antoine).

IV Tables

Correction : table des combats - Romains : troisième colonne, lire 5-7 (et non 4-7)

Correction : Table des combats - Gaulois : troisième colonne, lire 4-5 (et non 3-5)



MOUVEMENT

Type	Description	Gaulois	Romain
Niveau	Monter de 1 niveau	+1 PM	
	Monter de 2 niveaux ou +	+2 PM	
	Descendre de 1 niveau	+0 PM	
	Descendre de 2 niveaux ou +	+1 PM	
	Crête	+1 PM en Stratégique +0 PM et test de désorganisation en Tactique*	
Fortification	Entrer dans un camp romain	+3 PM / commencer adjacent	+0 PM
	Fortification romaine	+3 PM / commencer adjacent	Interdit
	Fossé d'arrêt	+2 PM / commencer adjacent / test de désorganisation	
	Mur Gaulois	+2 PM / commencer adjacent	

* Les unités romaines ignorent le test de désorganisation à l'intérieur de leur deux lignes de fortifications.

* Une unité gauloise franchissant le mur gaulois de l'oppidum d'Alésia n'a pas à effectuer le test de désorganisation dû à la crête, sauf s'il s'agit d'un mouvement de déroute ou d'un recul obligatoire après combat.

COMBAT / MODIFICATEURS AU DE

Type	Description	Valeur
Chef	Chef de l'attaquant	= + bonus
	Chef du défenseur	= - bonus
Modificateur	Modificateurs des unités attaquantes	Moyenne meilleure/moins bonne (arrondi à l'unité supérieure)
	Une unité attaquante à un bonus supérieur à toutes les unités du défenseur	
Ordre	Au moins un unité du défenseur est désorganisé ou déroutee	+1
	Au moins un unité de l'attaquant est désorganisé ou déroutee	-1
	Toutes les unités attaquantes sont désorganisés ou déroutees	-2
Terrain	Défenseur situé à un niveau de terrain inférieur d'au moins une unité ennemie	+1
	Toutes les unités de l'attaquant sont situées à un niveau de terrain inférieur au défenseur	-1
	A travers un crête	-1
Cavalerie en terrain clair	Plus de PF que le défenseur	1
	Moins de PF de cavalerie	-1
	Tous les attaquants = cavalerie / tous les défenseurs = infanterie	2
	Tous les attaquants = infanterie / tous les défenseurs = cavalerie	-2
Nuit	Tour de nuit	-1

COMBAT / DECALAGES DE COLONNES

Type	Description	Décalage
Modificateur	Si toutes les unités de l'attaquant ont un bonus supérieur à toutes les unités du défenseur	1
Terrain	A travers une fortification (de l'extérieur vers l'intérieur uniquement)	-1
	A travers un mur gaulois, ou défenseur dans un camp romain	-2

COMBAT / TABLES

Dé	PF ROMAIN				PF GAULOIS										Dé
	1-2	3-4	5-7	8-9	10-19	20-29	30 et +	1	2-3	4-5	6-11	12-23	24-55	36 et +	
1 et -	-	-	-	-	1T	T	T*	-	-	-	-	-	-	1T*	1 et -
2	-	-	-	-	1T	T*	1d	-	-	-	-	-	1T*	T	2
3	-	-	-	1T	T*	1d	1d	-	-	-	-	1T*	1T	T	3
4	-	-	1T	1T*	T	1d	1d+T	-	-	-	1T*	1T	T	1d	4
5	-	1T	1T*	T	1d	1d+T	1d+T	-	-	1T*	1T	T	1d	1d+T	5
6	1T	1T*	T	T	1d	1d+T	d*	-	1T*	1T	T	T	1d	1d+T*	6
7	1T*	T	T	1d	1d+T	d*	1D+d	1T*	1T	T	T	1d	1d+T*	d	7
8	T	T	1d	1d	1d+T*	1D+T	1E+d	1T	T	T	1d	1d*	d	1D+T	8
9	T	1d	1d	1d+T*	d	1E+d	1E+D	T	T	1d	1d*	1d+T	1D+T	1D+d	9
10 et +	1d	1d	1d+T*	1d+T	1E+T	1E+D	E	T	1d	1d*	1d+T	d	1E+T	1E+d	10 et +

COMBAT / RESULTATS

Résultat	Description
1T	Une unité du défenseur doit faire un test de désorganisation (au choix de son propriétaire)
T	Toutes les unités du défenseur doivent faire un test de désorganisation OU reculer de 1 hex (sauf contre cavalerie)
1d	Une unité du défenseur est désorganisée (au choix de son propriétaire)
1d+T	Une unité du défenseur est désorganisée (au choix de son propriétaire), toutes les autres doivent faire un test de désorganisation
d	Toutes les unités du défenseur sont désorganisées OU recul de 2 hex (sauf contre cavalerie)
1D+T	Une unité du défenseur est mise en déroute (au choix de son propriétaire), toutes les autres doivent faire un test de désorganisation
1D+d	Une unité du défenseur est mise en déroute (au choix de son propriétaire), toutes les autres sont désorganisées
1E+T	Une unité du défenseur est éliminée (au choix de son propriétaire), toutes les autres doivent faire un test de désorganisation
1E+D	Une unité du défenseur est éliminée (au choix de son propriétaire), toutes les autres sont mises en déroute
E	Toutes les unités du défenseur sont éliminées
*	Les chefs des deux camps doivent faire un test de mort

Recul obligatoire de 1 ou 2 hex : Si toutes les unités du défenseur sont désorganisées, qu'aucun chef n'est présent dans l'hex et qu'au moins autant de PF ennemis les ayant attaqués sont encore en ordre de bataille.

COMBAT / TEST DE MORT

1er jet (1d6)	1-5 : Aucun effet / 6 : Effectuer un 2ème jet.
2ème jet (1d6)	1 : Blessé / 2 : Aucun effet / 3 : Capturé / 4-5 : Aucun effet / 6 : Mort

JOUER AU BUREAU

La nature de mon travail ainsi que de celui de mes collègues (surveillance et maintenance d'un gros système informatique au sein de l'administration municipale de Charleroi) nous amènent à, de temps à autre, connaître des périodes relativement calmes (durant les "ponts", entre la Noël et le Nouvel An, etc). Mais il y a également et surtout les incontournables "pauses de midi" avec leurs possibilités mais également leurs limites (60 minutes).

S'il existe certes mille façons classiques et éprouvées pour meubler ces périodes creuses. Pour ma part, à force de parler de mon intérêt pour les jeux de simulation et l'histoire en général et d'apporter régulièrement l'un ou l'autre exemplaire de *Vae Victis* ou encore divers livrets de règles, j'ai réussi à éveiller la curiosité de plusieurs de mes compagnons de travail. Jusqu'à ce que je puisse proposer un véritable "exercice pratique". C'est ici que j'ai pu apprécier l'un des atouts de notre hobby: alors qu'un adepte de la plongée sous-marine ou de l'alpinisme n'a pas la possibilité d'apporter sa passion sur les lieux de son travail..., il n'est en revanche pas bien difficile de venir avec l'un ou l'autre jeu de simulation peu encombrant.

C'est l'inévitable "DBA", règle simple et rapide à jouer pour figurines, qui a servi de base pour une première partie. Avec vingt quatre socles, une surface de jeu de 60 cm de côté, l'essentiel des règles sur trois pages et chaque bataille scellée en une demi-heure, ce système de jeu constitue un outil idéal pour la promotion du jeu d'histoire au sens large. Et effectivement, cette règle utilisée avec quelques belles figurines a rencontré un beau succès auprès de plusieurs de mes collègues, finalement assez étonnés par la simplicité et la rapidité des parties (de 20 à 40 minutes). Alors que jusque là, les jeux de simulation historique étaient souvent synonymes pour eux d'exercices austères réservés à quelques originaux.

Après plusieurs parties basées sur la D.B.A., des collègues se sont même avancés à émettre d'autres souhaits: "Dis, tu n'as rien de comparable sur la Guerre de Sécession?" et autre "Comment ça fonctionne pour la deuxième Guerre mondiale?". J'ai pu alors enchaîner sur d'autres simulations répondant à deux critères essentiels: simplicité des règles et rapidité des parties. C'est ainsi que ce sont disputés, entre autres, la bataille du Bull Run (inclus dans la boîte "cross Five Aprils de chez VG), plusieurs combats navals de surface autour de Guadalcanal (avec le rapide mais néanmoins assez efficace système de résolu-

tion de ce type de bataille proposé dans les dernières versions de Midway et Guadalcanal de chez Avalon Hill) sans oublier quelques petits scénarios sur ordinateur (Steel Panthers, Flight Commander 2).

Outre l'indispensable simplicité des règles et la nécessaire rapidité des parties jouées, d'autres facteurs sont intervenus au fil des semaines dans le choix des jeux. Entre autres exemples, profitant de l'intérêt actuellement suscité par le logiciel Age of Empires, j'ai pu organiser une partie avec figurines opposant de (belles) armées de la Haute Antiquité.

Lorsque cela a été possible, ces parties se sont complétées par l'apport d'une documentation correspondant aux thèmes joués (encyclopédies navales, livres "Osprey", chronologies, etc...).

Parmi d'autres projets à venir, outre la mise sur pied de parties utilisant deux ordinateurs directement connectés par câble "null modem" (en effet, l'utilisation du réseau qui tisse désormais toute la ville pourrait créer un précédent pas trop recommandable...), je tenterais bien l'une ou l'autre bataille un peu plus longue (ex: Gettysburg du jeu Across Five Aprils en deux ou trois "temps de midi"). Et pourquoi ne pas envisager l'utilisation de ces mêmes pauses pour reconstituer une bataille navale avec figurines dans les... sous sols du bâtiment? Il y a en effet là un local à peu près vide de plus de 100 mètres carré et doté d'un revêtement gris...bleu (ça ne s'invente pas..).

Après la vague d'enthousiasme initial - jusqu'à deux à trois parties par semaine -, les séances de jeu se sont quelque peu espacées. D'une part, nous avons connu un gros surcroît de travail durant les premiers mois de l'année. D'autre part, j'avoue avoir pris moi même l'initiative de baisser cette cadence. En effet, chaque partie exige une préparation non négligeable: installation du jeu, explication des règles, etc...

Je ne pense pas que ces parties susciteront de nouvelles vocations parmi mes collègues. A terme, il est également assez probable qu'à l'instar d'autres "modes" (les parties de volley à l'extérieur durant un été, des matchs de ping pong à la cave, etc...), celle que j'ai initiée ces derniers mois finira par s'essouffler avant de disparaître de notre service. Mais je m'estime déjà très satisfait d'avoir pu contribuer à mieux faire connaître quelques uns des traits essentiels de l'un de mes passe temps préférés auprès de personnes que je côtoie tout de même près de quarante heures par semaine.

Stéphane Martin



POLEMOS - *La chronique polémique du Wargame Club*

Il faut supprimer le dernier tour !

Dans la pratique de jeu d'histoire, nous avons tous un même ennemi : le catastrophique dernier tour, au cours duquel la simulation tourne souvent à la dérision !

Quelques exemples vécus suffisent à nous donner une idée du problème, et cela quelque soit le type de jeu.

Prenons Battleground Waterloo (jeu sur PC). Je jouais récemment le scénario " Hougoumont ". Après avoir laminé mon adversaire Anglais, je parviens à attaquer au dernier tour la ferme d'Hougoumont. Mon ultime assaut élimine la totalité de la garnison et ses chefs, mais ne m'autorise pas à avancer après combat. Résultat : bien que vide et entouré de 5000 français, l'objectif n'est pas considéré comme capturé, et bien que le reste de l'armée anglaise soit à plus de 5 hexagones de là, et majoritairement en déroute, la partie est perdue...

Autre expérience maintenant, sur Res Publica Romana (jeu d'intrigues politiques). Au dernier tour, il reste une carte assassinat à un des 6 joueurs. Il refuse bien évidemment de terminer le jeu sans l'utiliser. Sans aucune logique, contre toutes les alliances qu'il a pu conclure durant la partie, son possesseur va la jouer contre moi, son allié de toujours, parce que je suis en tête et qu'il peut me faire perdre " pour le fun ". Son échec (qui survint d'ailleurs) et ses conséquences ne lui font pas peur. Il ne peut de toute façon plus gagner lui-même et les suites judiciaires de son acte criminel sont évacuées par l'absence d'un nouveau tour de jeu... Dernier mise en lumière : au dernier championnat de France sur Eckmühl, le dernier tour n'a été qu'une vaste et ridicule chasse au PV perdus ! Acculé avec mes derniers régiments Autrichiens sur les rebords du plateau, encerclé dans un village, mes dernières forces effectuent des sorties totalement irréalistes. L'objectif est d'aller mettre un pied sur l'hex qui me rapportera 5 point ou d'attaquer, au beau milieu de ses lignes, le chef adverse dont la mort peut me faire gagner. La stratégie, la simulation sont hors jeu, les lignes de front n'existent plus, il ne s'agit que d'une simple course à l'échalote !

Que faire contre ce déplorable défaut de nombreux jeux de simulation ?

Deux solutions semblent envisageables et souhaitables, elles existent d'ailleurs dans plus d'un jeu aux principes " modernes " :

- Rendre l'arrivée du dernier tour aléatoire, soit en fonction de l'accomplissement de certains objectifs, soit par un système qui fait qu'il y ait justement une probabilité que ce tour soit ou ne soit pas le dernier (cf. Successors de AH. ou The Peloponesian War de VG).

- Rendre le déroulement du dernier tour imprévisible, de part l'activation aléatoire et alternée des unités de chaque camps (avec des marqueurs d'activation par ex., comme dans The Battles of Waterloo de GMT ou Rivoli de VV). Les 2 joueurs ont alors en permanence au dessus de la tête, l'épée de Damocles que représente l'activation d'unités ennemies. Jusqu'au dernier instant du dernier tour, il est impossible d'oublier les impératifs et la logique d'une vraie simulation ⁽¹⁾...

Le développement exponentiel, sur PC, des jeux en temps réel est l'ultime preuve de cette recherche du réalisme. Même si les jeux au tour par tour ont un bel avenir, " Le Dernier Tour " doit être relégué, au plus tôt, dans le grenier des mauvais souvenirs...

Frédéric BEY

Le Wargame Club est un club de jeux d'Histoire, fondé en 1981 et comptant aujourd'hui 23 membres. Ses activités peuvent être consultés sur le site mis en place par Eric TENG : www.mygale.org/wargame/02.

⁽¹⁾ le dernier tour de la partie entre Thierry Dretzen et Eric Sublet, au 1er Trophée du Bicentenaire, a pourtant tendu à prouver le contraire...



LA SAGA DU WARGAME -les années 80

4 - Les compagnies secondaires (suite)

YAQUINTO (1979 - 1983 ; Dallas, TX)

Yaquinto fut créé en 1979 par S. Craig Taylor et Stephen Peek, les anciens de Battleline (voir VG #4). Huit jeux lancent la firme: *Panzer*, *CV*, *Ultimatum*, *Time War*, *Starfall*, *The Beast Lord*, *Ironclads*. Quatre nouvelles simulations sortiront en 1980: *88*, *Thin Red Line*, *The Great Redoubt*, *Murfresboro*.

Les jeux édités sont tous d'excellente qualité avec des pions extrêmement épais, une carte claire et colorée et même un casier de rangement (d'ailleurs peu pratique car sans couvercle).

Yaquinto lance également le concept de l'Album Game: de la forme et de la taille d'un album 33 tours, avec la carte au dos de la pochette et les pions et dés à ranger sur les côtés.

Les Album Games sont de petits jeux rapides et peu encombrants mais généralement subtils et amusants à jouer.



Comme, par exemple, la série *Swashbuckler* (80) sur les bagarres de tavernes des mousquetaires ou d'abordages entre pirates, *Hero* (80) sur le même thème en heroïc Fantasy et *Adventurer* (81) pareil en SF.

Avec des mécanismes de programmation d'actions

des personnages et une localisation des coups, cette série a inspiré Baston.

Egalement intéressant *French Foreign Legion* (82) sur la défense d'un fortin dans le désert par une section de légionnaires attaqués par une centaine de bédouins ; chaque pion représente un individu et les règles pleines d'ambiance sont très simples. On peut encore mentionner *Beachhead* (80), *Fast attack Boat* (80) ou *Attack of the Mutants* (81), *Barbarians* (82), *Raider!* (82), *Commando actions!* (82).



Yaquinto est remarquable par ses jeux tactiques comme la série des *Armor* (81), *Panzer* et *88* sur les combats blindés de la 2ème GM. Chaque pion représente un véhicule ou une dizaine de soldats et

il existe une fiche précise par char avec la puissance du blindage pour chaque angle et divers autres détails.

La série *Ironclads* et *Ironclads expansion Kit* (81) présente les batailles navales entre Monitor de la Guerre de Sécession avec le même soucis de détail.

Battles & Leaders (82) est un peu le *Squad Leader* de la Guerre de Sécession.

Et enfin *Wings* (82) propose les combats aériens de la 1ère GM.



Les jeux de Fantasy & SF ne sont pas oubliés avec *Time War* qui permet pour 2 à 4 joueurs d'envoyer des équipes de spécialistes à différentes époques de l'histoire pour modifier le futur ; ou encore *Mythology* qui permet de rejouer les histoires les plus fameuses de la mythologie Grecque et surtout *Marine : 2002* qui oppose fantassins russes et américains sur la Lune, ou *Shooting Stars* avec le même scénario dans l'espace. Les mécanismes sont toujours simples mais pleins d'ambiance et savoureux

Dernier créneau, Yaquinto s'est intéressé aux batailles de la guerre civile et époque napoléonienne, simulées avec globalement les mêmes règles, des pions de différentes tailles suivant les troupes et des grands hexagones pour jouer sur les formations : autant de mécanismes réutilisés depuis. On peut citer : *The Thin Red Line*, *The Great Redoubt*, *Murfresboro* et *Pickett's Charge*. La société disparaîtra assez vite, fin 1983, mais dès 1984, Craig Taylor est récupéré par AH.

STEVE JACKSON'S GAMES (Depuis 1979; Austin, TX)

Steve Jackson est un ancien concepteur de Metagaming, connu notamment pour *Ogre* : un énorme tank opposé à toute une armée. Au début il reprendra ses jeux publié par Metagaming qui vient de disparaître, en les enrichissant : *Ogre*, puis *GEV* (78) sur le même thème avec d'autres types de troupes.

Reprenant le principe des micro-games, tous les jeux de SJG sont contenus dans de petits boîtiers en plastique dur noir, tenant dans une poche de pantalon. La carte est très petite, les pions sont peu épais et les règles généralement courtes, mais l'ensemble donne un jeu rapide et amusant à jouer n'importe où, dans le train ou à la terrasse d'un bar.

A part quelques jeux historiques comme *One-page Bulge* (81) qui simule la bataille des Ardennes dans un micro jeu et *Raid on Iran* (84) sur une tentative commando pour libérer les otages, tous les jeux publiés seront des jeux de SF.



La série ayant obtenu le plus de succès est *Car wars* (82) sur le thème des combats entre véhicules. Au début le jeu était assez simple avec seulement des voitures se rencontrant sur des routes à plusieurs voies, puis des extensions ont suivi pour rajouter des camions (*Truck Stop*), un décor de village avec des règles de jeu de rôle (*Sunday's Drivers*) et même une grande arène pour des jeux du cirque.

Aujourd'hui le jeu a été refondu de nombreuses fois et il s'apparente plus à un jeu de rôle avec des atlas routiers et différents scénarios.

D'autres jeux sont intéressants à mentionner comme *Illuminati* sur des combats entre sociétés secrètes pour le contrôle du monde, mais cela sort du wargame.

Dans la première moitié des années 80, SJG a repris Fantasy Gamer et Space Gamer abandonnés par Metagaming, et a même publié F&M pendant quelques années.

Au cours des années, SJG s'est éloigné petit à petit du monde du wargame pour celui plus lucratif du jeu de rôle.

A suivre...

ACADEMIE DU WARGAME

Vie de l'Académie

Académicien N° 29 : Suite à son étude sur Alésia parue dans ce numéro, Philippe Germain est nommé Académicien. Il est né en 1967, et a découvert le wargame en 1984, grâce à un ami voulant l'initier aux jeux de rôles (D&D et Runequest plus précisément) : ce fut "la bataille du Garigliano" de Jean-Jacques Petit paru dans le numéro 17 de Casus Belli.

Philippe a beaucoup joué aux Wargames en encart de Casus Belli et Jeux & Stratégie (Spicheren, Medina de Rio Seco, La campagne de Russie, Aboukir,...), puis du Squad Leader et de l'ASL. Il pratique beaucoup la série micro World at War : Opération Crusader, Stalingrad et America Invade! . Plutôt 2ème guerre mondiale (dans ses jeux et ses lectures). Il a "découvert" plus récemment l'Antiquité à travers champs de bataille (bof...) puis SPQR de GMT (super !).

Il a participé au championnat de France de Wargame de 90 (15ème sur 100 participants - son meilleur résultat !) et 91; puis après une pause, il s'est remis à jouer en 95 grâce, il faut le dire, à VAE VICTIS.

Pour lui l'Académie doit servir à rassembler les énergies car il y a en France un gaspillage d'énergie dans le milieu du Wargame : si peu de joueurs et trop d'associations/de fanzines (et trop de polémiques non constructives inter-club/associations).. Ce milieu semble également assez fermé et cela n'incite pas les nouveaux joueurs à "intégrer". Rassemblement et ouverture seraient ses slogans! Son titre sera Tribun de la X ème légion.

Activités de l'Académie

Prix Vieille Garde

Le Prix Vieille Garde 1997 a été remis le dimanche 6 décembre 1998 au cours du XV ème championnat de France de wargame.

Catégorie Jeu Francophone : La Bataille d'Eckmühl de Didier ROUY, édité par AWE

Catégorie Jeu Etranger : DAK de The Gamers.

Félicitations aux vainqueurs !

L'académie sur internet



La mailing List de l'Académie du Wargame est enfin de nouveau accessible, elle comprend déjà une trentaine d'inscrits.

Elle est de plus Franco-Italienne, grâce à Pietro Cremona, un de nos valeureux Académiciens. Cette liste permet aux internautes wargameurs de discuter de leurs jeux favoris ou de poser des questions diverses sur notre hobby, moins active que la Mailing List américaine Consim-L, elle est ouverte à tous les francophones.

Pour y accéder, il suffit d'envoyer un e-mail à modron@treeme.org avec le message suivant : JOIN academie, [adresse e-mail], [prénom et nom]

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 - Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER -

Ont contribué à ce numéro : Frédéric BEY, Philippe GERMAIN, Pascal DA SILVA, Stephane MARTIN, Luc OLIVIER, Didier ROUY, , Hervé SENUT, Véronique OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) -

Tiré à 75 exemplaires -

Site Web : <http://www.histofig.com/academie>

e-mail : lolivier@club-internet.fr