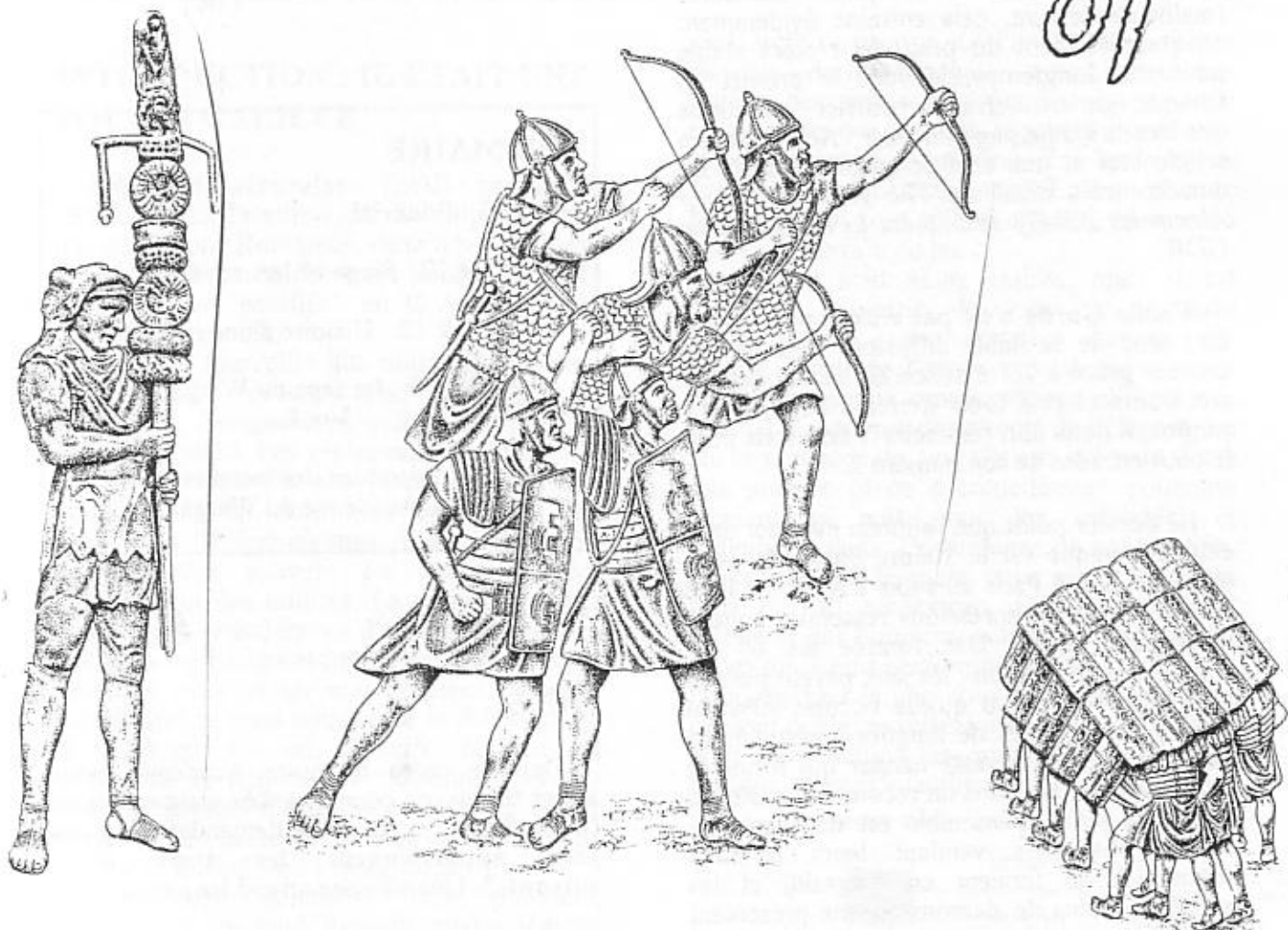


VIEILLE GARDE

Numero 2 * Parution irrégulière * Bulletin officiel de l'Académie du Wargame * 10 FF

The SIEGE

of



JERUSALEM

EDITORIAL

Paris, le 15 mai 1995

Que vous y croyiez ou non, vous tenez le deuxième numéro de **Vieille Garde** entre les mains. Les 50 exemplaires du numéro 1 ayant été vendus, le second a pu paraître, avec au sommaire un gros plan sur *Siege of Jerusalem* et la *petite histoire de SPI*.

De plus, élément primordial pour nous, l'**Académie du Wargame** a été approuvée par les wargameurs (belliludistes pour certains), ce qui nous promet une foison d'excellentes analyses de jeux. Le fanzine va pouvoir prendre sa géométrie de vol dès ce numéro : il passe à 16 pages avec une couverture plus agréable et des rubriques régulières (malheureusement, cela entraîne évidemment un accroissement du prix, qui restera stable pour très longtemps, je vous le promet !). Chaque numéro verra un courrier / réactions des lecteurs, une page info sur l'Académie, un article bref et une analyse en profondeur. Le numéro trois détaillera *The great battles of Alexander (GMT)* et relatera la naissance de *GDW*.

Vieille Garde n'est pas encore très connu, en raison de sa faible diffusion. Cela devrait évoluer grâce à votre action de lecteur actif et aux contacts pris (voir dernière page). A ce propos, il nous faut remercier **Vae Victis** pour le petit encadré de son numéro 2.

Le dernier point que j'aimerais évoquer dans cette chronique est le **10ème Salon du jeu** qui avait lieu à Paris au mois d'Avril. Je livre ici les quelques impressions ressenties suite à une visite rapide. Dès l'entrée les 60 FF d'accès donnent le ton : les jeux payent pour la maquette, normal vu qu'elle occupe 90% du terrain. Enfin, après de longues investigations entreprises dans le vaste hangar qui forme le salon, on aperçoit dans un recoin, les quelques stands de jeux. L'ensemble est décevant, les éditeurs habituels vendent leurs produits comme ils le feraient en magasin, et les quelques tables de démonstrations présentent le produit vendu (surtout du jeu de rôle, merci Casus et Descartes). La meilleure vente du salon, jouée à tous les coins de stand, est **Magic: gathering** ; ce qui est un peu triste, vu qu'il peut être pratiqué n'importe où sans mobiliser 10 tables d'une convention nationale. Seules les figurines étaient réellement présentes pour montrer à quoi ressemble notre

Hobby, principalement pour les visiteurs égarés cherchant les trains électrique mais *l'élan* y était. Une exception notable, le stand de **Vae Victis**, où trônait un agrandissement du jeu de leur dernier numéro (*Austerlitz 1805*), proposé en démonstration, mais malheureusement fourni en un seul exemplaire. Donc une grande déception, confirmée annuellement (10ème année quand même !), qui explique clairement comment Hobby peut rimer avec business pour le plus grand malheur du joueur.

Luc

SOMMAIRE

- Page 2 : Editorial
- Page 3 à 10 : Siege of Jerusalem
- Page 11 & 12 : Histoire d'une révolte
- Page 13 à 15 : La saga du Wargame, Vol.2
- Page 16 : Réactions des lecteurs
L'Académie du Wargame

QUIZ

Dans le cadre de notre Académie, nous allons tester vos connaissances wargamesques (belliludiques ?), en vous demandant à **quels jeux appartiennent les trois pions suivants?** Une surprise attend les gagnants...

1.



2.



3.



SIEGE OF JERUSALEM

Jérusalem sera t-elle romaine ?

FICHE TECHNIQUE :

Editeur : Avalon Hill (1990)

Concepteurs : Fred Schachter, Steve Weiss

Développeurs : Don Greenwood, Bruno Sinigaglio

Sujet : Combats pour la ville fortifiée de Jérusalem en 70 AD

Echelle carte : Un hex vaut 50 m

Echelle pion : Environ 200 hommes, un groupe de pièces d'artillerie ou d'engins de siège

Echelle temps : Tours d'assaut, environ une heure

Tours de préparation, plusieurs semaines (choix du joueur)

INTRODUCTION : IL ETAIT UNE FOIS EN GALILEE

Siège of Jérusalem (SOJ) simule la reconquête de la ville-symbole du peuple Juif par les légions Romaines, suite à sa rébellion. Après une lutte de plusieurs années la Judée est quasiment "pacifiée", en 70 AD seule une ville résiste encore...

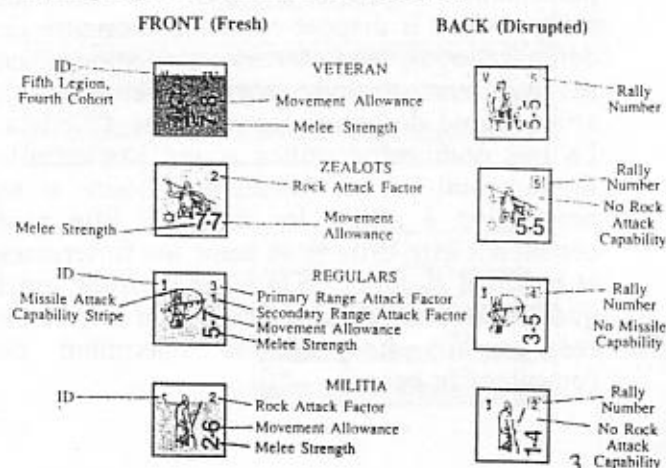
Cette petite merveille que nous offre Avalon Hill, est une réédition d'un ancien jeu de **Historical Perspectives**, publié en 1976 et réédité en 1980. Les règles ont été affinées et surtout la carte et les pions superbement améliorés. C'est donc une excellente idée d'Avalon Hill, que d'autres éditeurs devraient adopter plus souvent au lieu de créer désespérément des nullités. La carte représente la ville de Jérusalem vu d'oïseau avec toutes ses maisons, ruelles et murailles; c'est un régal pour les yeux et un vrai désespoir pour le romain qui se rend compte de la difficulté de la tâche qui l'attend. En effet la ville est composée de 8 quartiers cloisonnés par des murs, bastions et forteresses qu'il va falloir conquérir de haute lutte, cela en 5 sanglants assauts et interphases stratégiques.

Les pions, également très plaisants, symbolisent du côté Romain quatre légions identiques et leur soutien. Chaque légion est composée de 10 cohortes de 3 pions chacune (maniples ?), soit 30 unités lourdes auxquelles s'ajoutent des armes de jet : archers Syriens (3 pions), Foederatti et velites (6 et 9 pions respectivement), de l'artillerie (4 catapultes, 1 onagre et 1 balliste, des engins de siège (3 tours et un bélier) et un chef. Du

côté Juif, on trouve de l'infanterie : quatre factions - de force inégale - avec chacune son chef et des garnisons ; représentés par trois types de troupes (zelotes, réguliers et milices), et une poignée d'artillerie (les trois types romains plus des chaudrons). En tout plus de 600 pions qui vont colorer et garnir (souvent à l'excès) le terrain de jeu.

Les règles sont assez claires, mais il est vivement conseillé de jouer le scénario d'introduction - une tentative d'assaut par Gallus, effectuée l'année précédente -, avant de commencer la campagne, car elle est très facile à fausser par des erreurs de débutant. Le jeu se compose de cinq assauts qui vont durer une journée (avec éventuellement poursuite pendant la nuit pour les acharnés) et s'intercaler dans 25 semaines de préparation, nécessaires au Romain pour saper les murs (que le Juif reconstruit durant ce temps), récupérer des hommes, construire une Rampe et des tours plus performantes.

Pour analyser le jeu, nous commencerons par exposer quelques réflexions stratégiques ; puis nous présenterons les principales notions de tactique propres à faciliter la victoire.



LE DEROULEMENT DU SIEGE : LE ROMAIN A L'INITIATIVE

Conditions de victoire

Pour gagner le jeu de campagne, le Romain va devoir capturer 85% de la ville en cinq assauts (soit les 4/5 du terrain) dans un délai de 25 semaines, avec une obligation de gain minimum à chaque assaut. La carte est découpée en 8 parties (quartiers ou édifices importants) représentant chacune un certain pourcentage de la ville (de 5% attribués au Palais d'Hérode et à la Forteresse d'Antonia, jusqu'à 30% pour le Temple), pourcentage qui est utilisé pour remplir les conditions de victoire à la fin de chaque assaut, suivant un programme précis. En plus de ces contraintes territoriales, le Romain doit éviter de donner plus de 1500 points de victoire au Juif, comptabilisés, durant toute la campagne, en pertes Romaines et unités Juives sorties ou forteresses encore défendues à la fin du jeu. Enfin, il ne doit pas perdre 400 points de combat Romain dans un assaut (l'équivalent du tiers de sa force -artillerie comprise -), sinon les légions se mutinent, mettant fin immédiatement au siège. Ces conditions sont très dures, et il est parfaitement possible pour le Romain de perdre le jeu à la fin de n'importe quel assaut, ou à la fin du jeu après un sauve-qui-peut Hébreu, malgré la prise complète de la ville. Le Juif gagnera tout simplement en faisant perdre le Romain (frustrant mais assez efficace !), commençons par analyser ses possibilités.

Les possibilités du joueur Juif

Globalement le Romain va gérer l'essentiel de la stratégie des deux camps au cours de la campagne. En effet, c'est lui qui choisit l'objectif de son prochain assaut, le prépare polioctiquement et place ses troupes en premier pour l'attaque. L'Hébreu va réagir en réparant (faiblement) quelques dommages, et surtout en installant sa défense en fonction du placement légionnaire. Les nombreuses troupes dont il dispose vont lui permettre de défendre toutes les forteresses et bastions avec ses meilleurs troupes (réguliers et zélotes), voire même de garnir les remparts d'archers. La très nombreuse milice n'aura pas un rôle fondamental par sa faiblesse militaire et sa propension à attirer les missiles. Elle peut cependant être utile pour tenir les forteresses et bastions éloignés de la ligne de front, ainsi que les brèches et zones bâties en arrière de ces brèches (toujours au maximum de l'empilement permis).

Le Juif dispose cependant de nombreux avantages, dont notamment celui de récupérer automatiquement au début de chaque assaut, un nombre de troupes égal au pourcentage encore tenu de la ville. Cet avantage est immense car il signifie, au moins pour les trois premiers assauts, que les pertes lui importent peu : à la fin du premier assaut, par exemple, il peut perdre l'intégralité de ses troupes et en "ressusciter" 90%.

L'activation des réserves est également d'un grand intérêt. Chaque quartier dispose d'un certain nombre de troupes (entre 24 et 40) à activer dès que le Romain l'attaque, elles vont apparaître au fur à mesure du temps. Donc même lorsque le légionnaire Romain a presque "nettoyé" les murs et bastions d'un quartier, de nouvelles troupes, de tout type, vont encore se manifester autour de lui.

Enfin, chacun des trois types de troupe aura son usage propre.

Les zélotes : ils représentent le fer de lance de l'armée Juive, car ils ont aussi puissances que les meilleurs Romains et peuvent être commandés par n'importe quel chef. Malheureusement ils sont peu nombreux et une bonne partie de leur effectif est cantonné géographiquement (forteresse, palais, Temple). Il vaut mieux les garder en réserve pour d'éventuelles contre-attaques, que leur faire tenir des murs; cependant à trois dans une forteresse ils sont quasi inattaquables et peuvent jeter des cailloux sur les agresseurs.

Les réguliers : Incontestablement les meilleurs troupes car ils allient une bonne puissance de choc à une excellente capacité de tir, et de plus, ils sont nombreux. Ce sont les réguliers qui formeront l'essentiel de la défense et seront le plus redoutable adversaire du légionnaire.

La milice : Malheureusement très nombreuse, c'est un cadeau empoisonné car souvent le Romain investira un quartier par un grand massacre de miliciens, lui permettant en un tour de nettoyer une zone bâtie. Il faut donc s'en méfier et ne leur donner à garder que des points non menacés, ou leur faire effectuer des sorties de masse pour gêner une attaque Romaine ou détruire du matériel non défendu.

L'artillerie : Comme celle du Romain, elle est composée de ballistes - très meurtrières -, d'onagres -encores valables -, de catapultes -presques inutiles, car de même puissance que les archers -, et de chaudrons (non disponibles au Romain) - qui augmentent les pertes de celui qui attaque les murs -. Elle est obligatoirement placée sur les remparts, d'où elle va décimer les rangs Romains, car si elle est moins valable que l'artillerie Romaine (moins nombreuse et pénalisée à longue

distance), elle peut être récupérée avec les pertes, et reste extrêmement puissante localement ou en tirs croisés. Par exemple, l'attaque d'une forteresse disposant d'une balliste peut tourner au carnage, si l'assaillant n'agit pas rapidement, ou si une autre artillerie ennemie se révèle dans les environs.

La stratégie Juive va donc être essentiellement réactive. L'initiative appartient au Romain qui choisira le lieu de l'assaut et la vigueur qu'il y mettra, quelques constantes apparaissent pour le guider.

Les objectifs de chaque assaut

Le puissant Romain s'aperçoit, en regardant tableaux et cartes, que l'ordre d'attaque des quartiers est assez logique, et déterminé par le pourcentage à tenir à la fin de chaque assaut. Un calendrier peut être proposé, il semble malheureusement obligatoire à réaliser.

Premier assaut : 10% de Jérusalem sont demandés, ce qui correspond à la nouvelle ville (new city). Malgré la faiblesse du mur nord, il semble difficile d'aller vraiment plus loin avant la fin du jour. L'idéal serait de commencer à enfoncer une porte de la cité Tyropéenne ou une forteresse du coin du mur extérieur du temple, c'est réalisable mais dépend des réussites au combat ; évidemment cela facilitera la suite de la campagne.

Deuxième assaut : De nouveau, il suffit de 10% pour gagner, donc logiquement la cité Tyropéenne (Tyropean city) car c'est le plus facile après la nouvelle ville. Attaquer les villes hautes et basses n'est pas réaliste, car il faut grimper des pentes défavorables au déplacement ; et de plus c'est là que le Juif a le plus de réserves à activer. Si le Romain peut commencer à entamer la Forteresse Antonia, cela lui facilitera grandement l'assaut suivant. Il sera nécessaire, avant l'assaut, de prendre quelques semaines de préparation pour éponger les pertes (normalement légères) de la prise du quartier précédent. De plus quelques mines seront utiles pour accélérer la chute de la Tyropéenne, mais surtout pour préparer l'assaut suivant qui sera le gros morceau. Il faut commencer à faire des brèches sur le mur extérieur du Temple et la Forteresse Antonia, éventuellement en terminant les dégâts occasionnés, au bélier pendant l'assaut lui-même. Cet assaut sera plus dur que le précédent car le Juif dispose de l'ensemble des réserves de deux quartiers et "récupère" encore 90% de ses troupes.

Troisième assaut : Cette bataille représente l'acmé de la campagne, c'est ici que nous

verrons si Titus (fils de l'actuel Empereur Vespasien et futur Empereur) peut l'emporter ou non. L'objectif est de capturer 25% de la ville, ce qui veut dire : soit plusieurs quartiers d'un coup, soit le Temple. Malheureusement, il apparaît que le Temple est la seule solution réaliste, car diviser ses forces pour prendre plusieurs quartiers à la fois est impossible face à un Juif qui se place en second, dispose d'une grande mobilité et de nombreuses réserves à activer. Le Temple est un gros morceau car il est entouré d'un double mur, et présente une surface de combat extrêmement resserrée, ce qui entraîne un front d'attaque réduit pour le Romain. De plus l'enceinte du Temple favorise militairement l'Hébreu (bonus au combat), qui disposera encore de très nombreuses troupes (80% de récupération). Le Romain devra donc être prêt à accepter de lourdes pertes et à poursuivre nocturnement son effort. Il peut compter néanmoins sur une *avenue* de brèches le menant directement à l'édifice lui-même; dans tous les cas ce sera dur, très dur !.

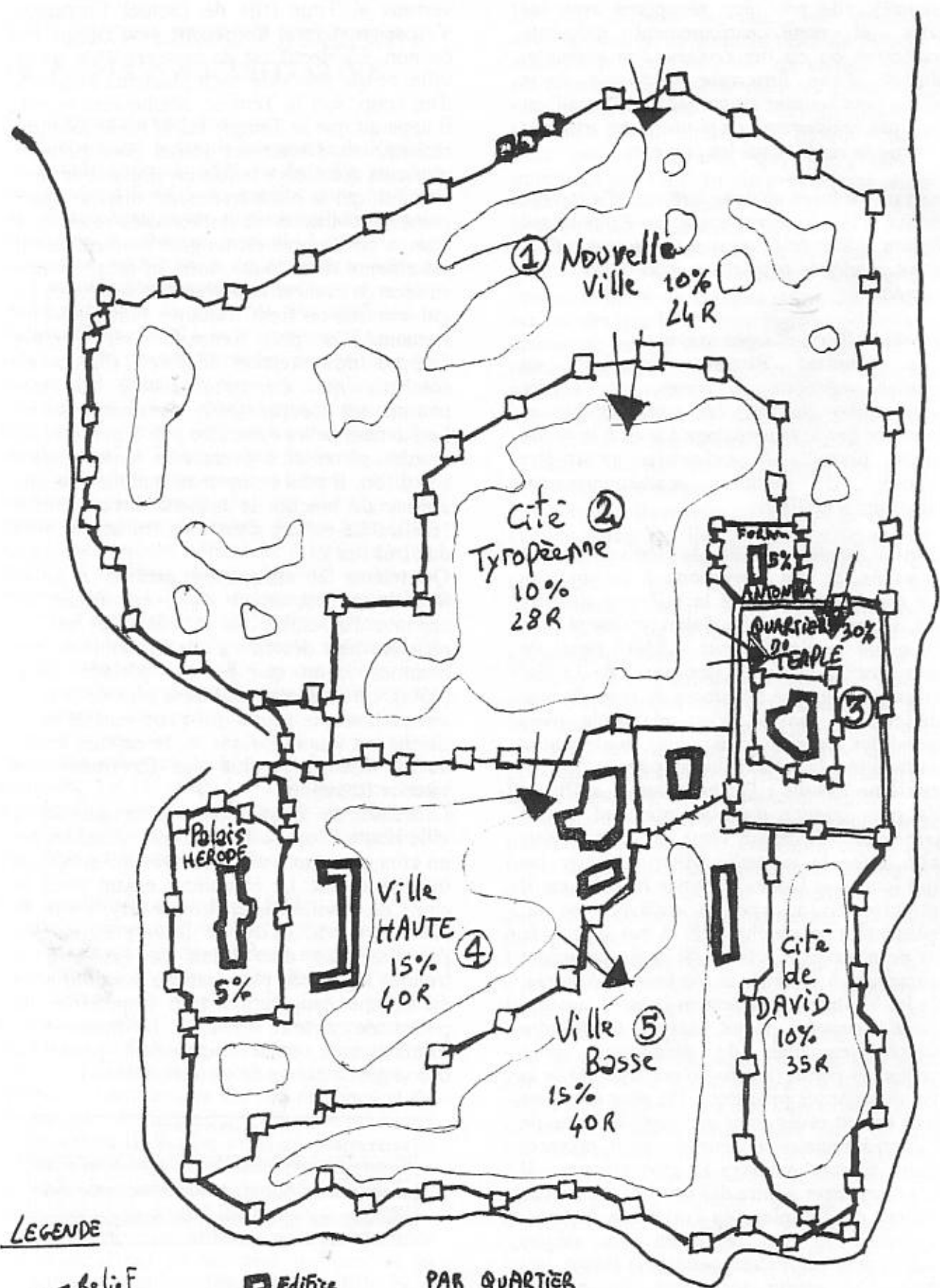
Quatrième et cinquième assauts : Si le Romain en est arrivé là, il est assuré de capturer l'ensemble de la ville (le Juif ne récupère plus désormais que la moitié de ses hommes) ; un quartier par période suffit (15%). Le plus gros problème sera de réduire au maximum le **sauve-qui-peut** général de la fin du jeu, car rappelons le, la capture totale de la ville ne signifie pas forcément une victoire Romaine.

Le quatrième assaut pourra s'occuper de la ville Haute (Upper city), qui sera quand même un gros morceau, vu les réserves qui surgiront inévitablement. Le cinquième assaut verra la chute de la ville Basse (Lower city) ou de la cité de David (City of David) et surtout l'établissement d'un écran de cavalerie et troupes légères le plus étanche possible pour éviter une évaporation trop importante de points de victoire (mais à ce moment le Romain aura, sans doute, déjà perdu au décompte de points de victoire, alors...).

PREPARATION CHART									
WEEKS BEFORE ASSAULT	1	2	3	4	5	6	7	8	9
% of Roman Replacements	15	20	25	30	35	40	45	50	60
Armored Towers ≥ 7/12 drm	-	-	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
Judean Victory Points	-	10	20	30	50	80	120	170	230
Ramps Built	-	-	1	2	3	4	5	5	5
Mining drm	NA	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2
Judean Repair DRM	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

EXTERNAL INFLUENCE TABLE	
Assault	% of City's Replacement
Period:	Capacity Required:
Second	10%
Third	20%
Fourth	45%
Fifth	70%
End of Game	85%

STRATEGIES POUR SIEGE OF JERUSALEM



LEGENDE

- | | | | |
|-------------------|--------------|---------------------------------|----------------------|
| — Relief | ▣ Edifice | PAR QUARTIER | ① Numéro de l'Assaut |
| ⚡ Rempart | ○ Zone bâtie | 5%: Pourcentage de récupération | ➔ Axe d'attaque |
| □ Bastion ou Fort | ≡ Passerelle | 35R: Nombre de Réserves | source: carte du Jeu |

LA FINESSE DE LA TACTIQUE ANTIQUE : CHOC ET FEU

La préparation de chaque assaut

Sachant que nous disposons de 25 semaines et avons 4 interphases stratégiques - malgré l'exemple, il n'est pas possible de préparer le premier assaut -, cela nous donne une moyenne de 5.25 semaines pour faciliter l'assaut suivant. Evidemment il faudra tenir compte des pertes à remplacer - le pourcentage de récupération augmente régulièrement avec l'attente -, et surtout des brèches à effectuer, dont il faudra un maximum pour assurer la prise du Temple. Prolonger une préparation pour augmenter l'efficacité d'une brèche, peut être intéressant, mais comme l'obtention des sapes dépend du hasard, il s'agit plus d'une opportunité dont le Romain profitera qu'une stratégie soigneusement planifiée. De plus les mines doivent être assez éloignées les unes des autres et leur efficacité dépend fortement de la chance au dé, donc il est difficile d'en établir une localisation *a priori*, leur emplacement se déterminera suivant les succès précédents. La Rampe, disponible pour un seul assaut devra - sauf excellente raison, comme une surabondance de brèche -, être utilisée pour stormer le Temple, véritable pic de la défense, rappelons le. Il apparait que cette phase "stratégique" est indispensable pour "assouplir" la défense, mais dépendra malheureusement beaucoup du hasard qui déterminera le nombre de brèches, leur qualité et même le type et l'appartenance des unités Romaines récupérées. Cette récupération est importante car certaines unités sont plus utiles ou importantes suivant les moments et il vaut mieux reconstituer de solides légions, que des bouts inutilisables de cohortes.

Ces considérations générales nous ont facilement montré la dureté de la tâche Romaine, il nous reste à étudier l'outil tactique pour savoir comment (et si) Titus peut remplir sa mission.

La séquence de jeu

Chaque assaut est composé de 7 à 10 tours de jeu, agencés identiquement pour les deux camps. Le premier tour de chaque assaut est précédé d'un tir Juif gratuit, le Romain commence alors l'action. Il rallie ses troupes, puis le Juif tire son artillerie et ses archers ; le Légionnaire tire à son tour avec en plus l'attaque des murs et portes par les béliers. Ensuite les légions bougent, elles attaqueront dans la foulée, avec éventuellement continuation des combats ou attaques multiples (il est possible théoriquement qu'une unité attaque un nombre infini de fois). Le Juif agit de même en inversant les actions des protagonistes. Deux remarques se dégagent de cette séquence de jeu :

Les deux camps vont tirer deux fois par tour et pratiquement à la suite, donc en clair une bonne possibilité de détruire un ennemi en deux coups (s'il ne rallie pas entre temps), ce qui est un avantage pour le Juif car il dispose de beaucoup plus de tireurs et d'abris sûrs.

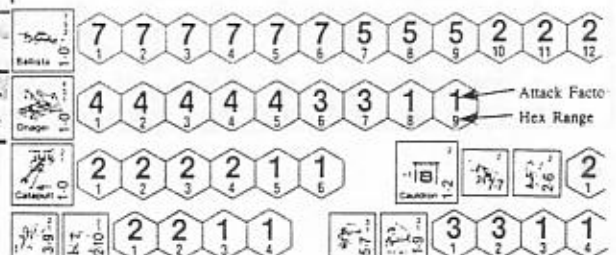
Le joueur en phase attaque immédiatement après son mouvement, comme il n'y a pas de réaction possible du défenseur entre les deux phases (genre tir d'opportunité ou réserve), l'attaquant peut assurer ses mêlées ; ce qui est un avantage pour le Romain qui peut être redoutable au choc.

La puissance du feu : avantage Juif

La première méthode pour tuer son ennemi est l'arme de jet (flèche, projectile...), elle est relativement efficace, et dépend principalement de la puissance de feu et de la protection de la cible. La puissance du tir est fonction de l'arme qui tire et de la distance, en gros jusqu'à 4 hexes pour l'infanterie et maximum 12 hexes pour la balliste à longue distance.

WEAPONS EFFECT CHART

ATTACK TYPE	Attacking Units	Primary Range		Secondary Range		Tertiary Range	
		Hexes	AF	Hexes	AF	Hexes	AF
Artillery	Catapult	1-4	2	5-6	1	—	—
	Onager	1-5	4	6-7	3	8-9	1
	Ballista	1-6	7	7-9	5	10-12	2
Missile	Velitae, Foederatti	1-2	2	3-4	1		
	Archer, Regular	1-2	3	3-4	1		
Siege Engine, Rock	Ram, Armored Tower	1	1*	*May only attack Elevated Hexes using Breach Table.			
	Zealot, Militia, Cauldron	1	2	May attack lower, adjacent units from Elevated Hexes.			



Vu que l'assaut d'un quartier est chose très concentrée, les tirs sont quasiment toujours possible, et comme il est permis de concentrer l'action de plusieurs armes sur un hex, le mitraillage sera rarement inefficace (il suffit de regarder la table de tir et de compter sa puissance de feu, en tenant compte de l'inévitable D6). S'il n'est pas possible de s'extraire de la zone mortelle, la seule chance de la cible va résider dans une éventuelle protection (naturelle ou pas). Evidemment, les meilleures protections sont pour le défenseur, bien caché dans ses fortifications ; l'attaquant, s'il est Romain, peut s'abriter dans une tour de siège (équivalent à la protection d'un mur), dans la formation tortue/testudo (trois fois mieux que rien) ou simplement profiter de son bonus armure (infanterie lourde). Les résultats du tir vont de la mort pure et simple de deux unités dans la case (qui peut contenir jusqu'à trois Romains ou deux Juifs), à rien du tout, en passant par la désorganisation d'un ou deux pions (une double désorganisation signifiant la mort du pion et une unité désorganisé est inutile offensivement). Donc il faudra rechercher la meilleure protection ou se tenir hors de portée (c'est à dire demeurer inutile à l'attaque) ; la formation tortue n'est pas la meilleure solution car elle interdit l'attaque et annule la zone de contrôle, on peut néanmoins y adjoindre un tireur (ce qui n'empêchera pas sa destruction, si elle doit arriver, mais permet de répliquer).

Si le Juif est le roi de la phase de tir, le Légionnaire a quand même son mot à dire, car il dispose de trois variétés de tireurs (archers, frondeurs ou javeliniers) et d'une bonne artillerie (ballistes, onagres et catapultes). Identiquement répartis dans les légions, ils sont capables de dégarnir les remparts et bastions de leurs défenseurs. Evidemment ils seront moins efficaces que les tireurs Hébreux, mais utilisés regroupés en *grandes batteries*, ils peuvent être redoutables.

La valeur du choc : les qualités de la Romaine légion

Si le tir sert à nettoyer le terrain, il faudra cependant aller l'occuper matériellement; pour cela l'avantage revient très nettement au piou-piou Romain. Il dispose de deux bonus tactiques et les règles permettent de multiples combats dans un tour.

Chaque légion est donc divisée en 10 cohortes, coupées elles mêmes en 3 unités tactiques (je laisse le soin aux "experts" de savoir si la structure de la légion est réaliste, mais le résultat est tout à fait correct à jouer). Si une cohorte attaque ou défend avec ses trois pions empilés, elle bénéficie d'un bonus au combat (cohort integrity) ; de plus si une infanterie lourde (tout ce qui ne tire pas, c'est à dire les 2/3 des romains) se défend, l'adversaire est défavorisé : le Latin est donc assez dur à battre au corps à corps, d'autant plus qu'il possède en tout 40 cohortes contre une vingtaine de zélotes (seuls équivalents en valeur de combat).

L'action commence par le mouvement, et le terrain est plus pénible par ses capacités d'empilement : 3 unités - soit une cohorte - seulement en terrain clair et dans les brèches pour le Romain et 2 pour l'Hébreu, que par ses coûts de déplacement. Quelques règles de zones de contrôle gênent le mouvement, qui est relativement fluide et permet d'aborder rapidement l'ennemi. Le combat est un rapport de forces avec bonus/malus au dé, nous venons de voir les avantages du Romain, il faut rajouter pour les deux camps l'influence des grands chefs (Titus ou Eliezer Ben Yair), l'attaque massive (encercllement ou combat à plus de 4/1), le terrain (évidemment avantage au fortifications) et la qualité du Temple pour le Juif. Les résultats incluent le recul, la désorganisation et la mort ; le vainqueur pouvant alors poursuivre et éventuellement rattaquer avec les voisins proches même s'ils ont déjà agi

MELEE TABLE

Results Applicable to Defender Only

Adjusted Die Roll	Melee Attack Odds									
	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7+1
≤ -1	—	—	—	—	—	—	—	—	B	D
0	—	—	—	—	—	—	—	B	D	E
1	—	—	—	—	—	—	B	D	E	BE
2	—	—	—	—	—	B	D	E	BE	DE
3	—	—	—	B	D	E	BE	DE	EE	BEE
4	—	—	B	D	E	BE	DE	EE	BEE	DEE
5	—	B	D	E	BE	DE	EE	BEE	DEE	EEE
6*	B	D	E	BE	DE	EE	BEE	DEE	EEE	DEEE
7	D	E	BE	DE	EE	BEE	DEE	EEE	DEEE	EEEE
8										

- : No Effect
- B: Retreat all units one or two hexes; defender may choose "D" result instead. Units attacked by Heavy Infantry in their Ground level ZOC may retreat only one hex (I1.21)
- D: Disrupt & retreat a unit, retreat optional from Siege Engine, Testudo, or Fortress hex
- E: Eliminate one unit.
- Base unit in Escalade hex cannot be affected until it is the only unit in hex.
- Base/Pushing units cannot be affected by Melee from Elevated Hex.
- * Die Roll ≥ 6: Continuous Combat: Recalculate odds & attack if defending hex not vacated.
- drm: -1 drm per additional attacking Legion/Faction in same attack (I1.842)
- 1 Defender is in Built-Up (not Edifice) hex
- 1 drm if Fresh Heavy Infantry in defender's hex
- 1/+1 drm if defending/attacking with Commander
- 1/+1 drm if defending/attacking with Cohort Integrity in one hex
- 1/+1 drm if Judaeans defending/attacking in Temple Quarter (I1.16)
- +1 drm if Judaeans attacking at night
- +1 drm if Routed defending unit(s) in defender's hex
- +2 drm if Panicked defending unit(s) in or adjacent to defender's hex
- +2 drm per additional defending Legion/Faction in same hex

Extreme Odds: -1/+1 drm per odds multiple < 1-4 or > 7-1 (I1.83)

Melee Flank Attacks: 2×Attack Factor (I1.85)

Cette *multiple attaque* permet au Romain (mais aussi au Juif, quoique plus rare) de détruire rapidement de nombreux ennemis, cela dépend de bons résultats de combats, et de la position relative des voisins, mais il est possible de "remonter" toute une ligne d'adversaires par un bout à l'aide de toutes les troupes établies le long de cette ligne - c'est assez rare, bien que spectaculaire et démoralisant -. De plus, il est permis de relancer un combat suite à un 6 au dé, cela dépend du hasard et de l'accumulation de bonus; enfin, pour chaque résultat de destruction supérieure aux ennemis à détruire, le vainqueur peut avancer d'un hex supplémentaire, permettant éventuellement une nouvelle attaque avec ces mêmes troupes. Comme on le voit cela peut donner des résultats assez "*swings*", comme un emballage propre et net de quartier en un tour ; mais également une contre attaque massive de zélotes menés par Eliezer Ben Yair qui balaie une force Romaine mal engagée dans un quartier. Il sera très important au Romain de comprendre toutes les finesses de l'attaque et de garder un nombre suffisant de cohortes intactes pour terminer victorieusement un assaut.

L'attaque des murs

Chaque assaut doit avoir pour but le franchissement des murailles avec une force suffisante pour capturer un quartier, c'est à dire prendre 15 hexs de zone bâtie (Build up) ou plus de la moitié d'un édifice (Temple ou Palais d'Hérode), ou les quatre hexs de forteresse de la Forteresse d'Antonia.

Il existe quatre possibilités pour passer un mur et/ou capturer une forteresse ou bastion.

L'échelle : C'est un excellent moyen pour perdre rapidement des troupes. Toute unité lourde Romaine peut poser une échelle, contre n'importe quel rempart; c'est donc un très bon procédé pour s'emparer d'un objectif vide (le plus rapide pour grimper massivement à un mur par l'extérieur), il est par contre très meurtrier contre le moindre ennemi qui survit à la première attaque. Donc à utiliser vraiment avec précaution.

La tour de siège : Toute légion dispose de trois tours de siège qui annulent quasiment les avantages défensifs des fortifications (sauf le -1 des murailles) et peuvent permettre de s'emparer d'un bastion ou d'un bout de mur (éventuellement d'une forteresse étrillée préalablement par l'artillerie). C'est un superbe moyen d'attaque, qui est malheureusement réduit par faible nombre de d'engins disponibles.

La brèche : Elle peut être provoquée par une sape préalable à l'assaut, ou grâce à l'action répétée d'un ou plusieurs béliers. Une double brèche permet de faire traverser des gros calibres (engins de siège, tortues, artillerie, cavalerie) ; mais une ouverture trop importante peut être un inconvénient pour l'attaquant, car cela fournit des points de sortie à un défenseur qui n'a rien à perdre. Il faudra donc en créer un nombre raisonnable mais suffisant, car si elles facilitent le passage de tous, elles permettent également le tir de l'artillerie, donc la préparation du terrain de l'attaquant.

La Rampe : (pour mémoire) Construite pour un seul assaut, elle est composée de 1 à 5 hex. Elle permet d'atteindre un sommet de rempart avec une cohorte entière par hex, sans aide, à partir du sol; malheureusement, le terrain n'est pas protégé donc il faut réussir l'attaque ou mourir... Elle peut être utile pour s'emparer du mur extérieur du Temple, mais l'effet n'est pas garanti.

C'est une bonne combinaison de ces trois moyens (Rampe exclue) qui permettra de passer l'obstacle. Il faut définir géographiquement une zone d'action par paire de légions, avec chaque groupe de tours qui s'empare d'un bastion (les hexagones bleus) en limite extérieure, et les deux béliers qui amorcent ou agrandissent une brèche placée au centre de la zone (une Porte peut être un très bon objectif, si elle a été entamée préalablement). Tout ce qui tire soutient d'abord la prise des bastions, puis nettoie les remparts pour diminuer l'intensité des tirs. Le reste des légionnaires, hors ceux qui poussent ou assaillent, est hors de portée des tirs (au moins des archers) ou en tortue, de façon à minimiser les pertes dues au feu. La cavalerie plus quelques troupes sont en réserves, prêtes à bloquer toute sortie Juive aux alentours de la zone d'action ou à proximité des portes non assaillies. Lorsque la zone est entièrement sécurisée et que chaque légion a, au moins ses deux brèches et son bastion (donc un double escalier vers l'intérieur), le Romain peut passer à la phase deux.

Cette présentation peut sembler doctrinale, mais le Romain qui n'agit pas très rigoureusement, voit ses pertes augmenter rapidement sans résultat sensible; en plus de l'aspect démoralisant, cela signifie généralement la perte de la campagne (attrition et pertes gratuite de points de victoire).

La prise des zones bâties ou des édifices

Notre Romain a scellé les extrémités de ses brèches et nettoyé les murs alentour, il est donc temps de capturer le quartier ; c'est là que le légionnaire va montrer toute son efficacité offensive, à condition de disposer encore de quelques cohortes et forces vives. Titus aura rarement intérêt à prolonger un assaut outre mesure (il peut l'arrêter dès les conditions atteintes, ou quand la nuit arrive), donc il va s'agir d'être rapide et efficace. Si c'est possible il faudra nettoyer les brèches ou la première ligne à l'arme de jet, puis incruster un maximum de Romains au contact, avec Titus si les risques de perte sont nuls (sa mort signifie rapidement la fin du jeu) ; et enfin avoir un peu de chances au dé. Généralement le premier tour d'entrée dans les murs ne suffit pas pour gagner, mais si la tête de pont survit à la contre attaque Juive (et à ses tirs), le deuxième tour devrait emporter la décision.

Le Romain aura deux choix à faire dans son assaut en fonction de nos propositions. D'abord en étudiant l'opportunité de constituer réellement deux zones d'attaque : suivant les lieux et cas, il peut être nécessaire ou raisonnable de n'en avoir qu'une, soit plus large (par exemple pour le premier assaut), soit plus forte (par exemple pour le Temple ou suite à de terribles pertes). Ensuite, Il sera peut être judicieux de poursuivre un assaut déjà vainqueur, si le Juif est annihilé, et s'il est possible de préparer l'assaut suivant (brèches au bélier) ou de réduire des forteresses isolées (qui sinon restent Juives au prochain assaut).

Les possibilités juives

La plupart de nos commentaires tactiques intéressent le Romain car c'est réellement lui qui va mener le jeu, le Juif se contentera souvent de jeter les dés et encaisser les pertes Romaines; cependant il dispose de quelques options.

L'artillerie : Les deux ballistes doivent être placées dans des forteresses ayant le champ de tir le plus ouvert possible, car il est rare qu'elles soient assaillies directement (éventuellement une en haut du Temple). Les onagres sont à mettre dans les bastions ou forteresses restantes et les chaudrons seront soupoudrés autour des zones d'attaques soupçonnées (de toute façon, ils pourront se rapprocher).

Les sorties : Sachant que les engins de sièges et les tortues n'ont pas de zones de contrôle et que les forces Juives sont facilement récupérables; dès qu'une opportunité se

présente pour franchir une brèche et détruire un engin de siège ou quelques survivants dispersés, il faut la saisir. Le fin du fin est de ratisser l'ensemble de l'artillerie d'une légion avec deux milices en *multiple attaque* (redoutable !).

Dans tout les cas, il faut jouer offensivement, sinon c'est très mauvais pour le moral.

CONCLUSION : BONNE CHANCE, TITUS !

Avalon Hill nous a gratifié d'un excellent jeu, même s'il laisse un peu à désirer sur le plan historique : par exemple, les factions Juives qui sont parfaitement unies contre les Romains, sans rivalités, ou l'impossibilité de déclencher des incendies pour chasser un ennemi retors, ou encore la taille standard des légions ; mais tout cela ne nuit en rien à l'intérêt du jeu lui-même.

Le problème principal à noter est l'extrême difficulté de la victoire pour le Romain, qui n'a droit à aucune erreur aussi bien stratégique (choix du point précis à attaquer, qualité des brèches), que tactique (pions qui traînent, attaques stupides) ; et qui pourra perdre même en ayant l'impression de gagner. Son point de repère est la capture du Temple, si le cap est passé le bateau a des chances d'arriver à bon port ; mais combien de bateau rebrousseront chemin pour un succès ?. Personnellement, je n'ai jamais vu le Romain arriver au bout de la campagne.

Cependant le jeu garde tout son attrait pour la beauté de la simulation (superbes cartes et pions, qu'apprécieront particulièrement les joueurs d'ASL) et le déroulement des assauts, très agréables même si moralement durs pour les deux camps.

Si, **Siège of Jérusalem** est pour le Juif plutôt un jeu de réaction, pour le romain se sera un réel *challenge* dur à relever.

BIBLIOGRAPHIE

The General Vol. 26, n°4 (présentation et scénarii)

Fire & Movement n° 25 (pp 28-29) sur l'ancienne édition, Printemps 1981

Fire & Movement n° 66 (pp 19-30) Juin 1990

The Wargamer Vol. 2, n°20 (pp 40-44) Mai 1990

Casus Belli n° 57 (p 84) Mai 1990

HISTOIRE D'UNE REVOLTE

La prise et la destruction de Jérusalem en 70 par Titus a marqué l'histoire du peuple juif jusqu'à nos jours. La ville avait déjà été détruite en 586 av. par Nabuchodonosor puis reconstruite avec son temple en 538 par ordre de Cyrus. Pompée pris Jérusalem en 65 av. et fit du royaume Asmonéen une province romaine; province très agitée puisque pas moins de 26 soulèvements armés eurent lieu en l'espace d'un siècle.

Il semble que le procurateur Gessius Florus (de 64 à 67) fut la cause de la révolte de 66. Il aurait provoqué celle ci pour ne pas être inquiété lors de son retour à Rome. Les plans de Florus fonctionnèrent à merveilles par les vexations et en montant l'une contre l'autre la communauté juive et la communauté gréco-syrienne il provoqua la révolte des juifs ainsi que de nombreux et sanglants massacres intercommunautaires. En 66 Cestius Gallus gouverneur de Syrie monte donc une expédition pour mettre fin à la révolte juive naissante, pour ceci il prend une de ses quatre légions, la XII et de nombreux auxiliaires. Gallus s'assure d'abord du contrôle de la Galilée (partie nord de la palestine) et des villes côtières, puis se dirige droit vers Jérusalem et y établit son campement le **17 novembre 66** après avoir essuyé une attaque juive. Gallus s'empare sans coup férir de la ville neuve et de la ville haute où il établit son camp face au palais. Après 6 jours d'assauts infructueux contre les révoltés, Gallus lève le camp. Le **25 novembre 66**, pressé par les juifs dans leur retraite, les romains abandonnent leurs engins de sièges.

Néron nomme alors Vespasien responsable d'une nouvelle expédition, avec comme troupe les V, X, XV et XII légions. Après rassemblement de l'armée, Vespasien en compagnie de son fils Titus débute les opérations, d'abord contre la Galilée. En **juillet 67**, le général juif responsable de la Galilée, Josèphe, est pris dans Jotapa assiégée. La Galilée est pacifiée à la fin de **l'automne 67**. Le Pérée (région à l'est de Jérusalem le long du jourdain) l'est à son tour en **mars 68**. Le **20 juin** Vespasien est à Jericho mais la mort

de Néron ajourne sa marche sur Jérusalem. **L'année 69** sera consacré à l'empire et c'est en **70** que les opérations reprennent où elles avaient été laissées, avec cette fois Titus fils de l'empereur à leur tête.

Les Légions établissent leurs camps près de Jérusalem et la X est mise à mal lors de l'opération. Titus décide d'attaquer la ville neuve, point le plus vulnérable de la ville, pour ceci il fait construire des engins de sièges et éclaircir les abords du rempart. Ces préparatifs terminés, une brèche est rapidement faite dans le premier rempart et la ville neuve tombe, les juifs préférant se replier sans résistance sur le deuxième rempart. Celui ci tombe 5 jours plus tard suite à l'effondrement d'une tour, mais une violente contre attaque retardera cette prise de 3 jours. Le **30 mai**, les terrassements contre la forteresse antonia et le troisième rempart débutent. Sur le point d'être achevés ils sont détruits par des actions courageuses des Juifs. L'abattement s'installe dans les légions, le siège s'annonce long et pénible. Aussi pour presser les juifs par la famine, un mur de circonvallation est élevé en trois jours. Les terrassements reprennent mais cette fois uniquement contre l'antonia, ils sont finis le **21 juillet**. Le rempart de L'antonia ne tarde pas à s'effondrer mais les juifs ont construit un mur derrière. Le soldat Sabinus meurt en héros sur ce mur qu'il attaque avec 11 autres volontaires. Deux jours plus tard, au milieu de la nuit, Sabinus est vengé par la prise de l'antonia effectué par une vingtaine de soldats dont l'enseigne de la V. Les vingt font sonner la trompette, de chaque côté on accourt, d'après combats ont lieu pour le temple au matin. Malgré l'exploit du centurion Julien qui repousse les juifs jusqu'au temple intérieur, et fini par tomber accablé qu'il est par le sort et le nombre; les romains sont contenus dans l'antonia.

Titus fait rasé l'antonia et démarrer les terrassements contre le temple, chaque camp met le feu à une partie des portiques. **Fin août** les travaux d'approche sont finis, les murs sont battus 6 jours durant sans résultat ; les romains donnent un assaut de nuit sans résultat si ce

n'est la perte des enseignes. Titus fait mettre le feu aux portails pour accéder au temple intérieur, le 30 août lors d'une sortie juive vigoureusement repoussée un soldat romain s'introduit dans le sanctuaire et y met le feu. Le temple est tombé mais est détruit contrairement au désir de Titus, les romains s'emparent dans la foulée de la ville basse et de la cité de David.

Le 8 septembre les préparatifs contre la ville haute commencent et s'achèvent le 25 septembre; la ville tombe rapidement, le siège est consommé le 28 septembre après une orgie de meurtre et de pillage.

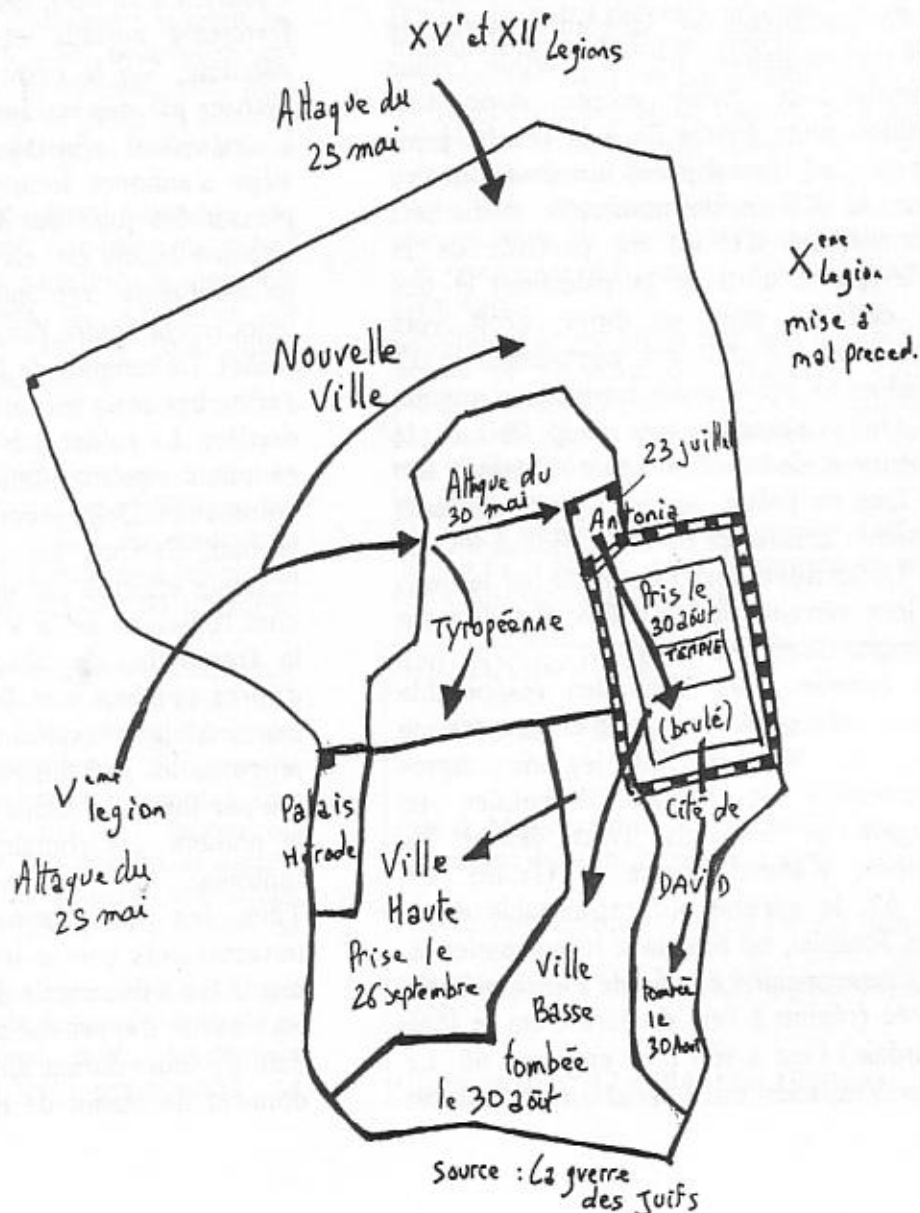
Quelques mots sur les juifs, le début de la révolte de 66 a été marqué par la prise de la forteresse de Masada par les sicaires, elle ne leur sera reprise qu'en 73. Les Juifs tout au cours de la révolte ont été divisés en plusieurs factions qui s'entre-déchiraient et opprimaient la population civile par un régime de terreur

ceci surtout après la chute du parti modéré représenté par les prêtres. Les deux principales factions sont celle de Jean de Gischala à la tête des Zélotes qui ont tenu le temple et ses environs, et celle de Simon fils de Gioras à la tête d'une armée de brigands qu'il s'était monté, au cours de l'année 68 et qu'il introduisit à Jérusalem en 69, Simon était maître de la ville. Les crimes des factions étaient si grands qu'ils ne pouvaient espérer le pardon c'est sans doute pourquoi Jérusalem résista jusqu'au bout malgré les propositions de paix réitérées de Titus.

Bibliographie

La guerre des Juifs *Flavius Josèphe* (les éditions de minuit)

Gilles



LA SAGA DU WARGAME

II - LA GRANDE VAGUE AMERICAINE DES ANNEES 70 (1969-79)

Les années 70 marquent le développement et l'épanouissement du wargame aux USA ; à partir du dynamisme et du succès de quelques compagnies, le marché va exploser. Cet accroissement se produit en quantité - avec l'apparition de nombreuses (et souvent éphémères) maisons d'édition -, aussi bien qu'en qualité - sous l'aspect graphique, mais aussi sous l'aspect technique avec de nouveaux et plus performants systèmes de simulation -.

Nous allons passer en revue les principales boîtes américaines, SPI, GDW, AH en détail et les plus petites sommairement. Puis nous observerons, dans leurs grands traits caractéristiques, les tendances les plus remarquables de la décennie.

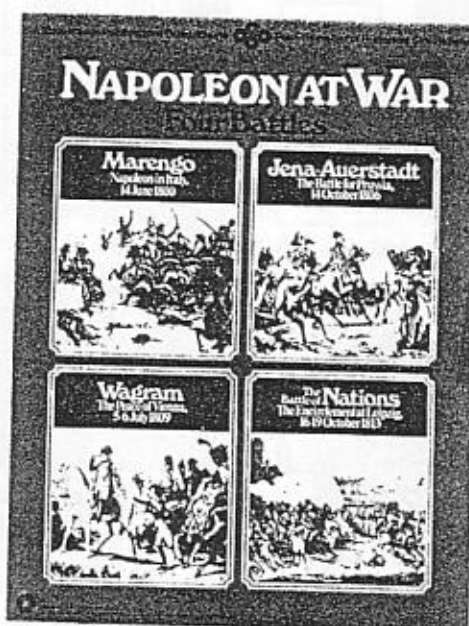
1 - LE SUCCES DE SPI (1969-82; NEW YORK CITY, NY)

En 1969, Jim Dunnigan et Redmond Simonsen rachètent la revue *Strategy & Tactics* et créent **Simulations Publications Incorporated** ; la compagnie est lancée sans gros moyens, mais par des professionnels car précédemment Dunnigan concevait des jeux pour Avalon Hill (1914, Jutland, Panzerblitz...). Trois idées maitresses marqueront la philosophie de SPI, à contre pied de celle d'AH : d'abord avoir des jeux publiés par des joueurs, puis éditer plus de jeux que AH (à l'époque deux par an), enfin répondre plus directement aux désirs des joueurs. Avec ces trois principes, SPI vivra 13 ans, publiant près de 300 jeux et "tractant" littéralement le monde du wargame. C'est véritablement SPI qui a fait exister le wargame au cours des années 70 et lui a donné sa vigueur et son aspect actuel.

La majorité des concepteurs/développeurs américains ont débuté ou travaillé pour SPI (R. Berg, M. Hermann, K. Zucker, J. Balkoski, J. Prados, A. Nofi...) et beaucoup de concepts de jeu sont le fruit de leur créativité :

- Les "Quadrigames" sur différents thèmes (*Great Medieval Battles Quad* (79), *Thirty Years War Quad* (76), *Crimean War Quad* (78), *Great War in the East* (78), *Island War*

Quad (75), *Modern Battles Quad I* (75) et *II* (77)...). Ils partagent un livret de règles communes, développent quelques règles spéciales et sont rapides à jouer avec un système simple. L'avantage du Quad est immédiat : l'acheteur obtient 4 batailles sur la même période avec les mêmes règles, pour le prix d'un seul jeu et peut y jouer très vite (et y rejouer facilement).



- Les séries sur un même système, par exemple, *Napoleon at War quadrigame* (1975) qui est le modèle des jeux opérationnels napoléoniens : infanterie/artillerie/cavalerie, table de combat avec recul, élimination et échange pour défenseurs et attaquants. De nombreux jeux reprendront la structure (exemple des premiers jeux de **Jeux & Stratégie**).

Egalement les jeux avec "Untried units", c'est à dire pions avec potentiel attaque/défense inconnu des deux camps, utilisé initialement pour *Panzergruppe Guderian* (1975), il fut repris notamment pour *Kharkov* (78), *Fulda Gap* (77), *Modern Battles Quad II* (77) et *Leningrad* (79).

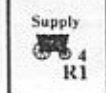
Ou encore, le **PRESTAGS** (1975 : Pre Seventeenth Century Tactical Game System) avec *Legion*, *Chariot*, *Yeoman*, *Viking* et

Spartan qui simule tactiquement les batailles d'avant la poudre, avec des pions génériques par type de troupe (infanterie légère-lourde, cavalerie légère-lourde, archets...).

Toute une gamme de jeu utilisa le "SPI Simultaneous Movement Plotting Chart" avec pré-notation des mouvements et tirs sur feuille spéciale, prévu pour un ensemble de jeux tactiques modernes ou futuristes : comme *Mech War 77* (75), ou le système *Sniper* (73)-*Patrol* (74)-*Starsoldiers* (77).

Et enfin, "The Great Battles of American Civil War" créé par Richard Berg qui regroupe (jusqu'à la chute de SPI) 6 batailles de la Guerre de Sécession (*Terrible Swift Sword* (76), *Stonewall* (78), *Bloody April* (79), *Pea Ridge* (80)...), avec les mêmes règles tactiques.

l'incroyable *Campaign for North Africa* (1979) quasi injouable par le niveau de détail proposé. A l'échelon opérationnel, on observe entre autres *Wacht am Rhein* (1977), *Atlantic Wall* (1978) et *Highway to the Reich* (1977) qui simulent des batailles de la seconde guerre mondiale (Ardennes, Normandie au mois de juin et Arnhem respectivement). A une échelle, encore plus tactique, *Wellington's Victory* (1974) recrée la bataille de Waterloo et *Terrible Swift Sword* (1977) permet de rejouer les trois jours de Gettysburg. Nous n'avons cité que les plus représentatifs, mais d'autres jeux seront vendus dans ces grosses boites double-format qui sont si caractéristiques. La grande période de ces "mammoth games" est 1976-79, au delà très peu de jeux de cette taille seront publiés ou republiés.



Drive on Washington

THE BATTLE OF MONOCACY JUNCTION, July 9, 1864
Simulation of the last offensive in the East by Confederate forces as they cross the Monocacy River to brush aside the defending Union army, and threaten Washington, D.C. Based on the TSS system, the game covers fighting in wheatfields and the effect General Jubal Early had on his troops.
2940, \$8.95

Pea Ridge

THE GETTYSBURG OF THE WEST, March 7-8, 1862
Based on the TSS system, *Pea Ridge* recreates the battle that gave control of the trans-Mississippi area to the Union. The Union army must withstand an attack by Rebel forces almost twice its size. Special rules cover night time maneuvers and the battle lasting into the second day.
2950, \$8.95

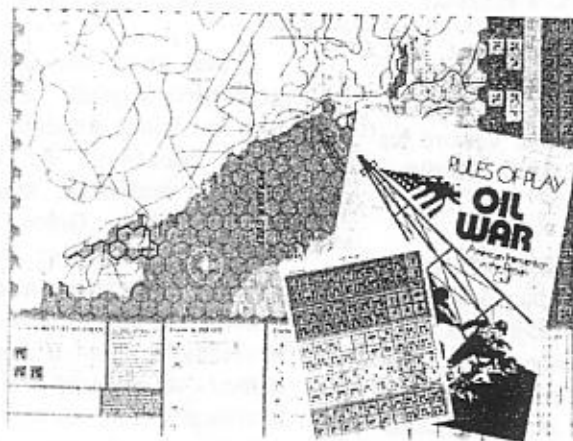


- Les "mammoth games" ou monster games ; même s'ils non pas été lancé par SPI, c'est elle qui a publié les plus impressionnants. D'abord les jeux stratégiques comme *War in Europe* (1976) qui regroupe *War in The East* (1974) et *War in the West* (1976), ou *War in the Pacific* (1978) avec 9 cartes et plus de 3000 pions chacun. Malgré leur taille et les bugs inévitables de règles, ils sont jouables et même passionnants. Egalement stratégiques on peut mentionner *First World War* (1977) qui utilise les cartes de *War in Europe* pour recréer la Grande Guerre, *War between the states* (1977) sur l'ensemble de la Guerre de Sécession, *The Next War* (1978) sur la prochaine guerre en centre-Europe et

Au départ les jeux furent édités en noir et blanc, avec des pions à découper soi même et vendus sous enveloppe ou pochette plastique, puis on les trouva dans des boites plates avec un casier de rangement incorporé (Flatboxes), enfin à partir de 1978, les boites-livres (Boxcases) de demi, simple ou double épaisseur se généraliseront.

Durant toute la période, SPI publiera une vingtaine de jeux par an, plus les jeux de magazines. D'abord *Strategy & tactics*, vendu régulièrement tous les deux mois avec un jeu en encart dès 1969 (numéro 19) : les jeux publiés serviront souvent de test pour des systèmes nouveaux ou de cinquième jeu du quadrigame édité sous boîte. Début 73, *Moves* sera créé pour commenter/améliorer ou présenter, tous les deux mois, les jeux de SPI ou d'autres wargames. Enfin en 1980, la

Strategy & Tactics



MOVES



THE SIMULATION GAMER'S FORUM OF DESIGN THEORY, PLAY TECHNIQUE AND CRITICISM

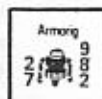
compagnie lancera **Ares** pour proposer un jeu de Science Fiction et différents articles sur le sujet.

Au niveau **thématique**, le début des années 70 fut dominé par la seconde guerre mondiale (surtout le front de l'est : *The Battle of Moscow* (70), *Kursk* (71), *Barbarossa* (73)...), ensuite la tendance passa au moderne (*NATO* (73), *Red Star/White Star* (72)...), avant de se diversifier pour aborder toutes les périodes : de l'antiquité (*Chariot* (75)...), aux guerres hypothétiques (*The East is Red* (74) ou *Invasion : America* (76)...), en passant par le Moyen Age (*Agincourt* (78) ou *The Crusades* (78)...), les temps modernes (*A Mighty Fortress* (77) ou *Armada* (79)...), et les XIX et XXèmes siècles (beaucoup de jeux sur la Guerre de Sécession et les première et seconde Guerres Mondiales).

Début 80, SPI se lance dans le **Jeu de Rôle** avec *Dragonquest* (1980) pour l'Heroic-Fantasy et *Universe* (1981) pour la SF, plus *Commando* (79) pour des opérations limitées modernes ; ils n'auront pas un grand succès par suite de la chute rapide de la firme (1982, dont nous reparlerons au cours des années 80). Quelques bons **jeux de plateau** sont à signaler : *Russian Civil War* (76), *Canadian Civil War* (77), *After the Holocaust* (77), *Empires of Middle Ages* (79)... La création d'une bonne gamme de **jeu de Science Fiction** est aussi notable (*Starforce* (74), *Outreach* (76), *Freedom in the Galaxy* (79), *Battlefleet Mars* (77), *The Creature that Ate Sheboygan* (79), *Middle Earth Trilogy* (77)...), et complète harmonieusement les wargames historiques.

"L'effet SPI" a été énorme sur la décennie 70 et sur le développement du Wargame aux

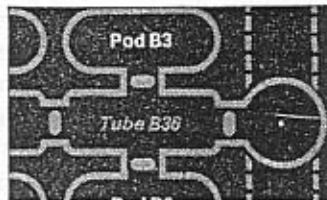
USA. Il nous faut particulièrement souligner les rôles prédominants de **Jim Dunnigan**, créateur d'une cinquantaine de jeux à lui tout seul et apparaissant dans le développement de la plupart des jeux publiés par SPI, et de **Red Simonsen**, responsable des graphismes de l'ensemble des jeux édités (cartes, pions et aides de jeu).



Dragonquest

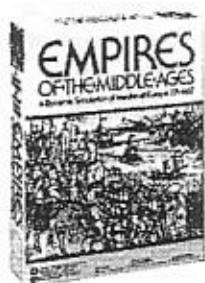
AN EXPERIENCE IN HEROIC ADVENTURE

The leading edge product of a complete fantasy role-playing line. Players assume the roles of characters in an adventure set inside a fantasy world created by a "gamesmaster." Discrete game systems control such functions as combat, magic use and monster generation.
2820, \$9.95



The Wreck of the BSM Pandora

An sf adventure in deep space. From one to five players become crew members of a biological survey mission and attempt to keep their ship from entering cold shutdown. As they attempt to restart the ship's systems, they must also recapture or destroy the alien life forms now running loose in the ship's corridors.
2960, \$5.95.



Empires of the Middle Ages

A DYNAMIC SIMULATION OF MEDIEVAL EUROPE, 771-1467

REACTIONS DES LECTEURS

Malgré sa faible diffusion, *Vieille Garde* a suscité d'intéressantes réactions de la part de ses lecteurs. Nous allons les détailler en deux parties, d'abord les réactions sur l'ensemble du Zine, puis sur *Gulf Strike* :

- **Sur le Zine.** La principale critique porte sur le thème unique, tous les lecteurs n'ayant pas joué à *Gulf Strike* ne voient pas l'intérêt d'acquiescer le journal. C'est à moitié vrai car si la non-connaissance du jeu traité perturbe la lecture de l'article, elle permet également de se faire une opinion sur ce jeu et peut susciter l'envie de l'essayer (sans nécessairement acheter le jeu, on peut taper club ou copain !). Mais le premier numéro était un prototype, donc à suivre...

- **Sur *Gulf Strike*.** La discussion fut vive et portait plus largement sur le fond des stratégies proposées, que sur l'utilisation tactique des unités à partir des règles. Notre étude parle principalement de la première partie des scénarios, et devient moins précise lorsque l'américain intervient plus fortement ; d'où il nous a été demandé si nous avions été jusqu'au bout des scénarios et qu'elle était précisément l'action américaine. *Mea Culpa* !, il est vrai que notre Laboratoire Académique de test, n'a jamais poussé un scénario jusqu'au dernier tour, se contentant généralement des deux-tiers de la partie, par manque d'intérêt et longueur du jeu. Mais notre conviction reste la même : l'intervention américaine stabilise le jeu. Sa stratégie précise est dure à développer, car elle est réactionnaire et dépendante des actions préalables (si l'offenseur n'a pas rempli ses conditions de victoire à temps, la partie est stratégiquement perdue pour lui). L'option stratégique proposée pour le russe aux scénarios deux et trois peut sembler faible, c'est le minimum pour gagner (11 villes sans s'approcher de la côte) et cela ne donne pas d'accès à la mer : objectif politique russe. Ce qui nous intéresse est de définir une stratégie pour gagner le jeu en fonction des conditions proposées, non à partir de réalités géopolitiques (ce qui ferait l'objet de modifications du jeu et n'était pas du ressort de cette étude).

Enfin la dernière critique portait sur le choix de la question, qui, comme mentionné dans l'exposé de l'Académie, donne la problématique de l'étude ; il est vrai qu'elle aurait pu être formulé différemment, mais fait bien ressortir le problème américain (par ailleurs, on n'est plus en Fac !).

Un des buts de cette Académie est de discuter sur des jeux intéressants, ces quelques réflexions provoquées par l'étude de *Gulf Strike* entrent donc parfaitement dans ce cadre. Donc lecteurs, n'hésitez pas !

L'ACADEMIE DU WARGAME

Vous savez tous qu'une bataille est rarement gagnée avant qu'elle ne commence, mais que conçue sous une bonne stratégie, elle est souvent victorieuse. Ainsi l'Académie du Wargame a démarré son offensive lentement, mais sa progression continue inexorablement. Grâce à une diffusion large et hautement stratégique de son bulletin officiel, le concept d'Académie a été exposé, et retenu par beaucoup de joueurs. Resumons le rapidement pour les nouveaux lecteurs : il s'agit d'un *organisme associatif destiné à réfléchir et discuter sur des jeux intéressants, à travers le bulletin officiel, des rencontres ou des conventions*. Pour en faire partie, il faut analyser de façon approfondie un Wargame et faire publier l'étude dans *Vieille Garde*. Les premiers contacts établis concernent :

- **les magazines de Wargames.** *Vae Victis* a amicalement évoqué notre existence, nous l'en remercions et lui souhaitons longue vie. Un partenariat avec *Le journal du Stratège* est en train de s'établir. Quand à *Casus*, c'est l'inconnu...

- **les participations individuelles.** Plus d'une dizaine de personnes ont promis une analyse, pour avoir l'honneur de faire partie de notre noble Académie ; d'autres souhaitent simplement des renseignements sur le Hobby. Je signale notamment Arnaud MICHELIZZA de St Denis (93) 42 43 42 63 qui cherche des partenaires.

- **les collectionneurs / joueurs.** Principalement intéressés par des vieux SPI à acheter, vendre ou échanger, ils proposent des wargames aujourd'hui introuvables, évidemment à des prix *collectors*, mais pour des jeux toujours valables et passionnants à jouer. Un marché parallèle de l'occasion existe, et il est possible d'y trouver pratiquement tous les jeux édités par de grandes boîtes ; souvent les échanges sont aussi importants que les ventes pures, le tout est de s'entendre sur les valeurs relatives comparées. Vous pouvez contacter Pierre au 43 09 94 88, il vend et surtout échange de nombreux jeux.

En conclusion, je répète que cette Académie existe si suffisamment de joueurs le veulent, donc n'hésitez pas à nous contacter et à en parler à tout wargameur (belliludiste) digne d'en faire partie.

**Vieille Garde, Bulletin Officiel
de l'Académie du Wargame**

Pour tout renseignement :
Luc OLIVIER, 128, Rue de Rennes
75 006 PARIS