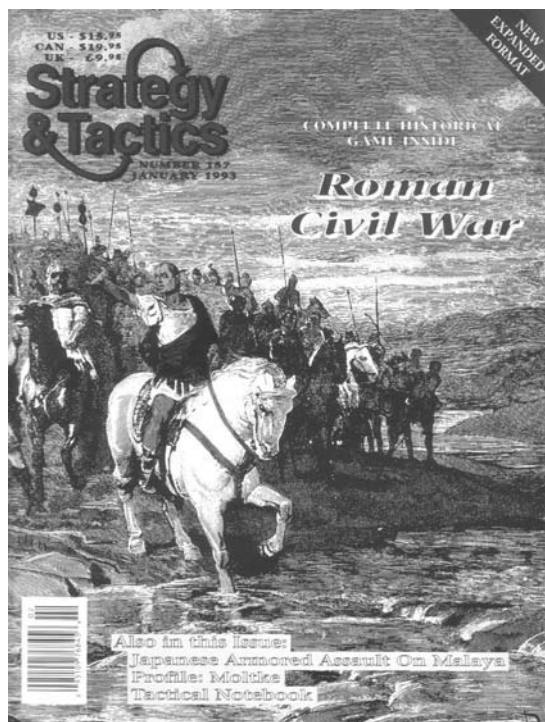
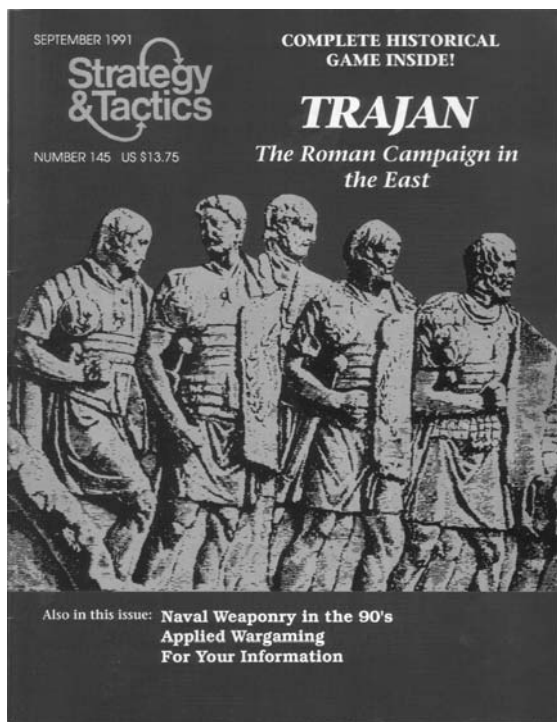
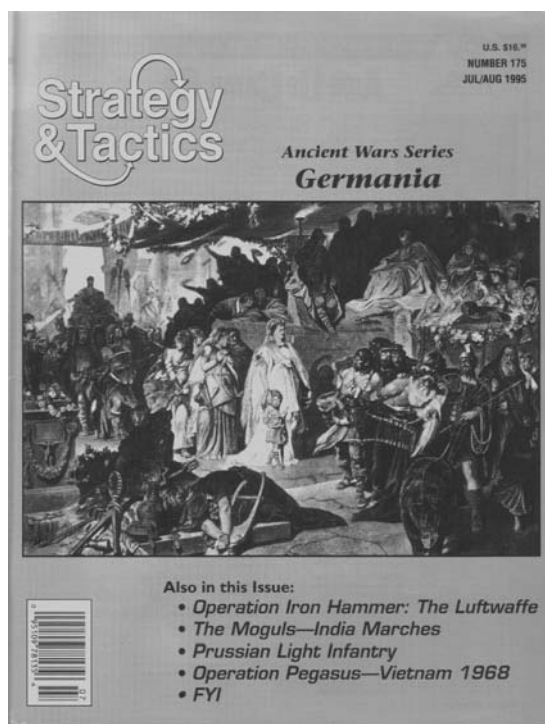
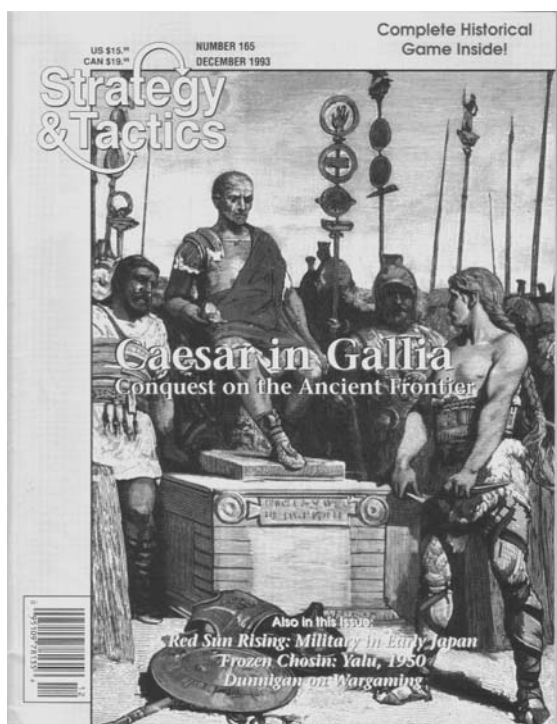


VIEILLE GARDE

Numero 20 ♠ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♠ 15 FF



The Ancient War Serie Quatre jeux de S&T



EDITORIAL

Paris, le 15 août 1999

L'étude de ce numéro déroge encore à la règle énoncée lors de la création de l'Académie car elle va s'intéresser à des jeux de magazine américains, c'est à dire des produits éphémères et durs à trouver pour le consommateur français. Cependant comme tout bon principe est fait pour ne pas être respecté, l'étude porte sur *Ancients War*, une série de quatre jeux parus entre 1991 et 1996 dans **Strategy & Tactics**. Cette série est tout a fait passionnante pour l'historien/stratège de l'Antiquité car elle est la seule disponible aujourd'hui qui traite de façon spécifique des campagnes de l'Antiquité, même si la plupart des scénarios ne brillent pas par leur équilibre. Ces quatre jeux seront peut être un jour réédités sous boîte, ce qui augmenterait encore l'utilité de cette étude. Enfin dernier détail, quatre personnes ont participé à sa rédaction : Frédéric Bey, Stéphane Martin, Luc Olivier et Hervé Senut. Faisant de cette étude la première réalisation commune entre Académiciens.

En dernière page, vous trouverez le questionnaire pour participer au vote du Prix Vieille Garde 1997, prenez le temps d'y répondre (même par e-mail) car un grand nombre de votants augmente la pertinence des lauréats.

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 :

Dogfight : Le numéro 16 est paru, il traite de la bataille de Verdun, du blitz au dessus de Malte et de la suite des aventures Taïwano-chinoises.

Alex EUPHROSINE - 3, Rue des acacias - 91620 NOZAY - email : redflag@hol.fr
6 numéros pour 50 ff

l'Etat-Major n°9, toujours consacré à Cry Havoc, Amiralauté et Empires in Arms. A noter la suite de l'excellent article sur la Guerre d'Espagne de 1808 à 1811. La parution du fanzine passe trimestrielle...

Jérôme LAMBRETH - 8, Allée des acacias - 94160 SAINT MANDE
3 numéros pour 40 ff

Perfidious Albion n°99, apparemment un spécial Vae Victis, car notre collègue d'outre-Manche consacre plus de la moitié du zine aux excellents jeux de ce magazine...

Charles VASEY - 75 Richmond Park Road, East Sheen, London SW14 8JY

En gros £3.00 le numéro (envoyez quelques billets, il aime ça !).

Carnets de Guerre n°12, avec le changement de rédac chef la parution passe à un numéro tous les six mois. Ce numéro est quasi-exclusivement consacré aux jeux par correspondance avec de nombreuses applications pratiques ; cela s'inscrit bien dans la logique de Correspondants XVII.

Grégory Anton - 75, Boulevard de Charonne - 75011 PARIS

3 numéros pour 50ff.

Errata de l'étude sur Alésia VG 19.

Après une lecture rapide, j'ai constaté une petite erreur page 13 dans le tableau des effets d'un tir de capacité 4 ou plus, pour les résultats 5 et 6. Il faudrait lire :

5 Test de désorganisation si la capacité de tir ³ 5

6 Test de désorganisation si la capacité de tir ³ 6

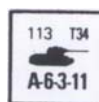
Le prochain numéro verra peut être une étude sur *The Civil War* de **VG** et certainement les rubriques habituelles, à bientôt...

Luc, Marquis de Rivoli

QUIZ

Le premier à trouver le quiz spécial "Panzers sur le Front de l'Est" en identifiant les trois pions, gagne une grosse surprise...

1



2



3



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 17 : The Ancients War Serie

Pages 18 & 19 : La saga du Wargame :
Miranda Games

Page 20 : L'Académie du Wargame

THE ANCIENT WARS SERIE

Rome dominera t-elle l'univers ?

Fiche technique :

Editeur : Decision Games

Concepteur : Joseph Miranda

Niveau : Stratégique

Sujet : Quelques campagnes de la fin de la République et de l'Empire Romain de 50BC jusqu'à 150AD

Echelle de la carte : 75 km l'hexagone

Echelle du pion : un point de force vaut 1000 hommes ou 20-25 navires

Echelle de temps : un tour vaut un mois en été ou trois en hiver

Signes particuliers : 4 jeux forment la série

Trajan : S&T n°145 - Septembre 1991

The Roman Civil War : S&T n°157 - Janvier 1993

Caesar in Gallia : S&T n°165 - Décembre 1993

Germania : S&T n°175 - Juillet/août 1995

IMPERIUM ROMANUM URBI ET ORBI

Malgré son statut de jeu de magazine paru dans Strategy & Tactics, la série **Ancients Wars** de Joe Miranda est vraiment intéressante, avec des mécanismes bien conçus pour son échelle stratégique et beaucoup plus peaufinés que *Imperium Romanum II*, seul concurrent disponible. En fait quatre jeux, tous parus dans S&T, composent la série : *Trajan* (S&T 145), *The Roman Civil War* (S&T 157), *Caesar in Gallia* (S&T 165) et *Germania* (S&T 175). Ils ne sont pas sortis dans un ordre historique chronologique et de plus leurs règles ont singulièrement évoluées au cours du temps, mais ils forment un tout cohérent. L'esprit est resté le même et les modifications ont principalement eu un but de simplification et de précision. Nous analyserons les quatre jeux mais en retenant toujours les règles de *Germania*, le dernier de la série.

Il faut immédiatement noter que cette série concerne exclusivement Rome face à ses ennemis voire face à elle-même. La période de temps est bien ciblée, le premier jeu commence en 51 AvJC et le dernier se termine en 117 ApJC. Cela permet de présenter une armée romaine homogène dans son organisation, et des tactiques centrées autour de son utilisation : plus de phalanges macédoniennes, ni de triples lignes face aux Carthaginois. De plus il convient de préciser que le concepteur de la série est le principal artisan des jeux de S&T et qu'il a développé des mécanismes similaires pour l'ensemble de ses simulations stratégiques. Ainsi certaines règles et mécanismes ressemblent fortement à ceux de *Seven Years War* ou *Franco-Prussian War* par exemple (pour plus de précisions voir la présentation de Stéphane Martin).

Dernière remarque, dans tous les jeux proposés, si vous aimez gagner, il vaut mieux prendre le camp Romain. La seule exception étant *The Roman Civil War* où il y a des Romains dans les deux camps !

Heureusement le camp opposé à Rome peut agir et éventuellement même gagner, mais cela sera certainement plus dur que pour le joueur latin.

I - STRATEGIE ET TACTIQUE DANS L'ANTIQUITE ROMAINE

Même si les règles ont évolué au cours des quatre jeux, l'esprit est cependant resté le même : les mécanismes fondamentaux étant posés dès *Trajan*. Cependant en cas de modifications de règles et pour cette étude, ce sont celles de la dernière mouture - *Germania* - qui ont été analysées. De toute manière, elle peuvent s'appliquer sans problèmes à tous les précédents jeux de la série. Enfin, les règles se déclinent en niveau de base et niveau avancé. Le niveau de base est trop simple et il vaut mieux passer directement au niveau avancé ; la seule exception étant le

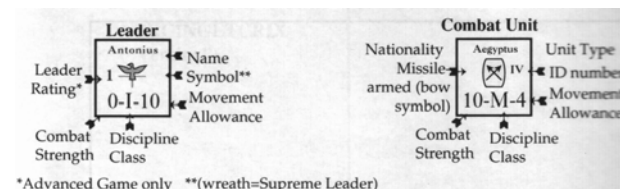
module tactique de bataille de *Trajan* et *RCW*, de toute manière abandonné par la suite.

1 - Le monde selon Ptolémée

Chaque jeu possède naturellement sa carte et ses pions, mais les quatre cartes peuvent s'assembler pour former l'ensemble du bassin Méditerranéen et de l'Europe. Ces cartes ont été critiquées aux USA dans le monde du jeu, car leur auteur a reproduit le Monde tel qu'il a été dessiné à l'époque par le géographe Claudius Ptolémée. Evidemment comparée à une photo satellite, la représentation de l'époque apparaît quelque peu primaire et faussée et les repères actuels - réels - sont plus ou moins décalés sur la carte. Une carte doit-elle reproduire la réalité vraie ou celle subjective de l'époque ? Un général Romain dirigeait-il ses troupes suivant son imagination telle que décrite par la carte ou par la réalité topographique observable ? Le débat reste ouvert pour les métaphysiciens du wargame tels Richard Berg. Quand à moi, je trouve l'idée originale et instructive, même si elle peut sembler invraisemblable ; de toute manière vue l'échelle du jeu, la déformation reste marginale.

Les cartes sont claires, avec peu d'éléments de terrain, les repères principaux sont les voies romaines, les routes de commerces et les fleuves pour se diriger. Les villes sont représentées avec leur possesseur initial ; l'ensemble étant clair et lisible.

2 - Les pions

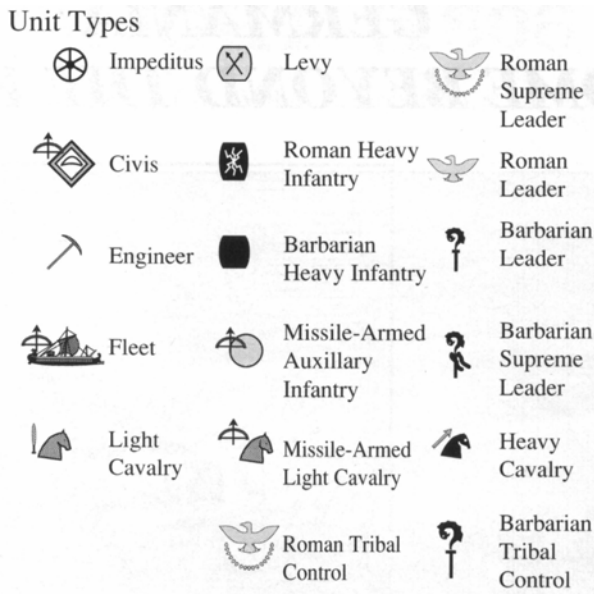


21 - Les troupes

De nombreux types de troupes sont disponibles et varient suivant les jeux. On distingue les chefs, qui seront présentés après, et les unités de combat elles-même. En plus d'une silhouette, elles disposent de trois valeurs :

- Un potentiel de combat, directement calculé d'après le nombre d'hommes composant le pion.
- Une classe de discipline, qui interviendra dans les tests de discipline. Il y a cinq classes : Imperator, Vétéran, Recrue, Milice et Barbare.
- Un potentiel de mouvement servant classiquement à se déplacer.

Nous allons passer en revue les différents types de troupes disponibles dans les quatre jeux.



La Légion Romaine : Elle forme la base de l'armée Romaine et se décline en Imperator, Vétéran et Recrue ; cette dernière bougeant moins vite. Considérée comme de l'infanterie lourde, c'est l'outil de base de la conquête Romaine ; malheureusement elle ne tire pas. Les vexillations qui apparaissent seulement dans les premier et dernier jeux de la série sont en fait des détachements de légion. Dans *Trajan*, ce sont des morceaux de légion utilisés tels quels. Dans *Germania*, il est possible de fractionner ses propres légions pour en faire des détachements indépendants.

La cavalerie : Elle existe en deux variétés, la lourde et la légère. La cavalerie légère asiatique dispose d'ailleurs souvent d'armes de jet. Les Perses sont les spécialistes de la cavalerie - archers ou cataphractes - mais les romains peuvent aussi en posséder. Son avantage est d'aller vite et de pouvoir refuser le combat sous certaines conditions.

Les auxiliaires : Ce sont des troupes légères qui accompagnent les Romains, peu puissants et souvent peu motivés, ils ont l'immense avantage de tirer, donc de participer au premier round de combat. Un bon joueur Romain en recrutera rapidement le maximum permis.

Le génie : Élément indispensable de toute bonne armée romaine, il apparaît de manière indépendante seulement à partir du troisième jeu mais existait déjà avant, inclus dans les Impeditus. Il a deux utilités : d'abord il permet de continuer une marche tout-terrain malgré les obstacles, ensuite il peut pratiquer des brèches dans les murs des villes assiégées pour faciliter les assauts.

Les impeditus : Ils représentent les chariots de ravitaillement des armées romaines et permettent à ces dernières d'être automatiquement ravitaillées sauf en hiver. Cela assure aux Romains une mobilité que ne possèdent généralement pas leurs ennemis.

Les camps : Ce ne sont pas à proprement parler des unités, mais ils disposent d'une capacité de tir. Sans garnison, ils disparaissent aussitôt. Ils sont considérés comme des villes pour la défense. Les camps apparaissent à partir du deuxième jeu et sont construits par les légions romaines à la place de leur mouvement.

L'infanterie barbare : Il en existe deux variétés : l'infanterie lourde, souvent peu nombreuse et les levées beaucoup mieux garnies mais de moral plus faible. Ce sont les troupes des ennemis de Rome dans les deux derniers jeux mais ils peuvent aussi combattre pour Rome comme Clients, on sert dans ce cas de pions distincts.

Les éléphants : Ils n'apparaissent que dans *Trajan* et *RCW*, et seul un pion est disponible. La grande époque des éléphants est déjà révolue.

Les flottes : Seules les flottes maritimes sont représentées, les flottilles fluviales étant intrinsèquement présentes lors de déplacement le long de rivières et fleuves. Les flottes servent à mouvoir des troupes entre deux ports ou un port et un hex côtier. Les bâtiments disposent d'une capacité de tir, pratique pour attaquer des unités à terre, mais également utile pour les batailles navales. Elles présentent aussi une valeur de mêlée due à l'infanterie de marine présente à bord.

Les civis : Ils constituent les garnisons des villes. Les pions sont les mêmes pour les deux camps, seule la couleur varie suivant la face. Leur présence assure une défense à la ville, ainsi qu'une puissance de feu et une capacité de ravitaillement.

22 - les chefs

Les chefs représentent soit les leaders majeurs de l'époque comme César, Pompée, Trajan ou Vercingetorix, soit des chefs mineurs interchangeable. Les chefs disposent des trois paramètres déjà présentés pour les troupes, auquel se rajoute un quatrième donnant son niveau de commandement. Les chefs présentent trois spécificités intéressantes :

- La dépense des stratagèmes : Le général en chef récupère chaque tour un nombre de marqueurs de stratagèmes égal à son niveau, plus d'éventuels bonus. Les chefs sont les seuls à pouvoir dépenser ces marqueurs de stratagèmes qui sont fondamentaux dans de nombreux domaines, chacun peut en dépenser un maximum de son niveau par tour ; bien sûr dans la limite des stocks disponibles ! La présence d'un chef est ainsi indispensable pour recruter de nouvelles troupes, aider au mouvement, reconnaître les troupes ennemies, obtenir l'initiative dans les combats, etc... Le détail de ces stratagèmes sera présenté plus bas mais il faut vraiment considérer les leaders comme des machines à utiliser des stratagèmes. Par exemple, un chef peut partir avec une cavalerie légère à l'autre bout de la carte dans des villes amies vides ou neutres et lever une armée, voire soumettre des villes ennemies, donc semer une pagaille monstre dans le dos même de l'ennemi.

Grouper des chefs au sein d'une même force est intéressant car chacun pourra dépenser son niveau, donc d'une certaine manière, trois chefs de niveau 1 valent un chef de niveau 3 (à l'exception du recrutement).

- Les bonus au moral : Lors de tests de discipline, les chefs peuvent substituer leur propre classe de moral à celui d'une unité empilée avec eux. Il est donc intéressant de cumuler les chefs dans une armée car chacun peut utiliser son quota de stratagème et s'occuper d'une unité au moral douteux.
- Le placement hors carte : Toutes les troupes empilées avec un chef peuvent être placées sur une feuille hors carte, cachées du camp ennemi. Seul le combat ou un stratagème permettra de connaître les troupes accompagnant les chefs. Ce mécanisme est en place depuis le deuxième jeu mais *Trajan* prévoyait déjà des marqueurs armées (exercitus) remplissant le même rôle.

3 - Les mécanismes de la simulation

31 - La séquence de jeu

La séquence de jeu est assez classique et a peu varié au cours des différents jeux. Elle se compose d'une phase commune suivi

du tour de chaque joueur. Chaque année consiste en 6 tours mensuels, suivis de deux tours d'hiver.

Phase d'événements aléatoires

Tour Romain (ou du camp de César)

Tirage d'événements particuliers suivant les jeux (*Roman Civil War* et *Caesar in Gallia*)

Segment de stratagème
Segment de recrutement
Segment de mouvement
Segment de tribut
Segment de combat
Segment de ravitaillement

Tour de l'ennemi de Rome (ou du Sénat)

idem Romain

32 - les événements aléatoires

Comme tous les jeux stratégiques de Joe Miranda, la série *Ancient Wars* comporte une table d'événements aléatoires sur laquelle on tire en début de chaque tour. Chaque jeu a sa propre table mais certains événements se ressemblent et dans tous les cas, mieux vaut lire les événements avant la partie pour en tenir compte dans les placements et la stratégie, plutôt que de se mordre le pilum en cours de partie. Certains événements sont peu importants mais d'autres peuvent au contraire influencer lourdement sur la situation du camp : révoltes, augures favorables ou défavorables, guerres intestines sont les événements courants qui rappellent que la guerre doit également tenir compte de la politique sur laquelle elle n'influe pas forcément. Pour éviter bon nombre d'éléments désagréables, l'idéal serait de garnisonner toutes ses villes et zones hors carte ; malheureusement les forces manquent souvent...

Une deuxième table apparaît dans certains jeux. Pour *Roman Civil War*, les deux camps peuvent tirer, en dépensant des stratagèmes politiques, sur la table Res Publica qui donne des fonctions politiques romaines ou peut en enlever à l'adversaire. Il y a trois tables : les Nobles (Optimates), le Peuple (Populares) et l'Armée (Exercitus). Chacun propose des fonctions particulières : sénateur, dictateur, Pontifex Maximus, Consul, Tribun ou Imperator ; avec des pouvoirs particuliers qui agissent sur le jeu en respectant l'Histoire.

Pour *Caesar in Gallia*, le Romain dispose de la table SPQR qui représente l'avis de Rome : ajout ou retrait de légions, stratagèmes... Le Gaulois, pour sa part, utilise la table du Conseil de Tribu qui permet de récupérer de nouvelles troupes ou des alliés. Les deux camps doivent tirer chaque tour sur leur table respective.

33 - Les stratagèmes

Nous avons rapidement évoqué les marqueurs stratagèmes plus haut. Ces stratagèmes représentent un des fondements du jeu et une manière de reproduire les différents éléments non-modélisables de la guerre dans l'Antiquité telle que décrite par les auteurs classiques, et qui auréolent souvent les grands chefs, véritables héros glorieux. Ainsi la possibilité donnée aux chefs de jouer des « jokers » à certains moments retranscrit parfaitement cet héroïsme. Plus le niveau du chef est important et plus il pourra utiliser de stratagèmes par tour : ainsi César, Trajan ou Vercingetorix avec un niveau de trois pourront « tricher » trois fois par tour, à condition bien sûr de disposer des marqueurs idoines ! Opposé à des chefs de niveau 2 ou 1, ils ont de grandes chances de les manœuvrer : marche forcée, interception ou retrait avant le combat. Enfin, des troupes sans chef peuvent parfaitement agir : bouger et combattre, mais face à un leader ennemi, elles risquent de subir l'effet des stratagèmes.





Il convient cependant de relativiser la puissance des stratagèmes. D'abord par leur faible nombre pour chaque camp, même avec beaucoup de chefs, il n'est pas possible de dépenser plus de marqueurs que ceux possédés. Par exemple, dans la plupart des

jeux, il y a rarement plus de deux ou trois stratagèmes militaires, donc même en les obtenant tous, seules trois actions militaires pourront être favorisées chaque tour. Ensuite par le fait que certains stratagèmes peuvent s'annuler les uns les autres : par exemple, si les deux camps jouent un avantage tactique personne ne l'a !

Il y a six manières différentes d'obtenir des stratagèmes.

- Ceux donnés par le scénario au début du jeu : évidemment cela ne se produit qu'une fois et souvent pour le camp le plus fort.
- Ceux obtenus par certains événements aléatoires : assez rare et très aléatoire.
- Ceux tirés chaque tour durant la phase du même nom : comme précisé plus haut, de nouveaux marqueurs stratagèmes sont obtenus chaque tour suivant le niveau de commandement du chef suprême ; ces marqueurs sont choisis par le joueur. Ce qui signifie que si le chef disparaît, d'abord tout les marqueurs sont perdus, et ensuite il n'est plus possible d'en obtenir de cette manière.
- Ceux récupérés par le pillage de villes : chaque camp en récupère un. C'est souvent une bonne méthode pour le camp qui a perdu son chef suprême, pour récupérer un stratagème qui permettra d'élire un nouveau grand chef.
- Ceux gagnés ou perdus lors de batailles : chaque bataille majeure fait gagner (au vainqueur) et perdre (au vaincu) 3 marqueurs, chaque bataille mineure en fait gagner/perdre un.
- Ceux récupérés pour le contrôle de Rome et de certaines provinces : cela dépend expressément des jeux (*RCW* notamment).

Il existe quatre types de stratagèmes : militaires, politiques, agents et spéciaux. Les trois premiers sont génériques, le joueur choisit l'action reliée au type de stratagème, le dernier type est particulier à chaque jeu. Certains stratagèmes ont disparu ou se sont ajoutés au cours des parutions, d'autres sont spécifiques à chaque jeu. Voici un tableau récapitulatif, lorsque rien n'est précisé, le stratagème est valable pour *Germania*, donc en rétroaction, pour toute la série.

Stratagem Markers: There are four types:	
	Military: Used to influence marches and battles.
	Agent: Used to conduct intelligence and assassinations.
	Political: Used to cause enemy forces to switch sides.
	Special: Used for specific functions in particular games(*)

Type de stratagème et utilisation	Explications
1 - Militaire	
Marche	Permet de marcher à coup sûr et de ne pas se perdre.
Marche forcée	Permet à une force de remarquer immédiatement à l'issue de sa première marche.
Attaque en marche	Permet d'attaquer au cours du mouvement.
Combat	Donne un bonus au tirage de l'initiative avant le combat.
Interception	Permet d'avancer dans la case de l'ennemi lorsqu'il passe adjacent.
Retrait avant combat	Permet à certaines troupes de refuser un combat en reculant dans une case adjacente.
Poursuite (TR)	Permet de ré attaquer un ennemi vaincu, en avançant dans sa case.
Entraînement (RCW) (GAL)	Permet d'améliorer la qualité d'une légion qui ne combat pas.
2 - Politique	
Recrutement	Permet à un chef dans une ville de choisir une unité dans son pool de recrutement.
Tribut	Permet de tenter de subjuguier une unité ou une tribu ennemie, pendant le mouvement ou avant le combat.
Contre Tribut	Annule l'action ci-dessus, mais le leader doit être présent.
Res Publica (RCW)	Permet de tirer sur la table Res Publica
Colonisation	Permet de créer une colonie avec une légion sur un site adéquat.
Héritier (RCW)	Désigne le chef suprême.
3 - Agent	
Renseignement	Permet de connaître la composition exacte d'une pile sur la carte.
Contre Renseignement	Annule l'action ci-dessus, mais le leader doit être présent.
Assassinat	Permet de tenter d'éliminer un chef ennemi connu.
Contre Assassinat	Annule l'action ci-dessus.
4 - Spéciaux (chaque pion est nominatif)	
Imperator (TR-R) (GAL-R)	Désigne le chef suprême.
Pontifex Maximus (TR-R) (GAL-R)	Améliore le moral des troupes pour un combat.
Triomphe Romain (TR-R)	Augmente le nombre de stratagèmes tirés chaque tour.
Roi des Rois (TR-P)	Désigne le chef suprême.
Soulèvement (TR-P) (GAL-G)	Permet de faire se révolter des villes tenues par les Romains.
Concession Commerciale (TR-P)	Double les renforts d'une ville pour l'année.
Druide (GAL-G)	Annule l'événement augure pro-romain.
Migration (GAL-G)	Permet de piller et gêner localement le Romain.
Chef suprême (GAL-G)	Désigne le chef suprême.
Civilisation (GAL-R)	Fidélise une tribu pour l'année.

TR pour Trajan, RCW pour Roman Civil War, GAL pour Gallia, R pour Romain, P pour Perse et G pour Gaulois.

34 - Les renforts : le recrutement, la subjugation et les clients

Au cours de la partie, chaque camp peut obtenir de nouvelles troupes. Eventuellement grâce à des événements aléatoires sur les tables spéciales de RCW et Gallia, mais surtout durant la phase de recrutement avec un chef dans une ville, ou au cours de la phase de tribut en subjuguant des unités ennemies ou des tribus et clients. La méthode la plus sûre reste cependant d'installer un chef dans une cité et de dépenser un stratagème politique. Le joueur choisit alors une unité et la place avec le chef. Il existe quelques exceptions suivant le lieu et le jeu. Par exemple dans *Trajan*, les renforts perses sont tirés au sort ; pour RCW les légions de vétérans sont recrutées en Italie, les archers à cheval en Asie et les éléphants en Afrique. Il est possible de recruter plusieurs unités en même temps, suivant le niveau du chef et les marqueurs disponibles, mais seulement un chef par cité peut recruter. Enfin, tout ce qui est dans le pool est recruté : auxiliaires, cavalerie, navires, chefs, civis... de qualité Vétéran, Recrue à Milice, suivant les unités. Les barbares dans *Gallia* et *Germania* recrutent dans les centres tribaux en plus des villes. Donc recruter est très facile à condition de disposer de stratagèmes politiques ou d'une table spéciale comme dans *Gallia*. Souvent, l'hiver, peu favorable aux opérations militaires, est la saison rêvée pour reconstituer les pertes de l'année ou préparer l'armée future, éventuellement monter une marine.

Une méthode spéciale de recrutement est la subjugation qui consiste à payer un tribut - sous la forme d'un stratagème politique - à une unité ennemie sur laquelle le chef est empilé. L'ennemi teste sa discipline et suivant le résultat peut rester fidèle, déserteur et disparaître, ou encore tourner sa veste et devenir ami. Si un chef ennemi est présent il pourra pour sa part contrer le tribut, s'il dispose d'un stratagème politique. Cette subjugation est une excellente méthode pour réduire les oppositions surtout lorsque le moral de l'ennemi est faible et les troupes peu nombreuses. Elle est à recommander pour capturer les villes occupées seulement par un civis, car ce dernier est doté d'un moral de recrue. Comme la phase de tribut intervient entre le mouvement et le combat, si l'ennemi devient ami, le combat est alors inutile ; étant donné que les sièges sont assez aléatoires, la méthode est très pratique. Une variante est de convertir le civis - ce qui provoque une révolte dans la ville -, et de regarder la garnison tenter de mater la rébellion. En cas de succès le civis est éliminé, en cas d'échec la garnison est éjectée de la ville qu'il suffira d'occuper au tour suivant ; à tous les coups on gagne ! La règle de *Germania* revient à celle de *Trajan* en autorisant la subjugation au cours du déplacement. En disposant de plusieurs marqueurs (et d'un peu de chance), il devient possible de convertir plusieurs villes rapprochées dans le même tour.

La dernière méthode de recrutement est de trouver des alliés : clients et nations barbares. Les deux représentent globalement la même chose ; les uns étant civilisés, les autres non. Les barbares se recrutent dans *Gallia* et *Germania* en jouant un stratagème sur le centre tribal comme un tribut (avec un test de discipline sur la table), plus éventuellement dans *Gallia* grâce la table de conseil tribal ou encore par événement aléatoire. Chaque nation barbare est référencée dans un tableau sur la carte et suivant son statut - alliée, neutre, ennemie - un pion du bon camp est placé. Cette table indique également le niveau de recrutement qui donne le nombre de pions récupérés lors de l'alliance. Il est intéressant de lire le nom de toutes les tribus, en constatant notamment pour *Gallia* leur localisation géographique, c'est un vrai cours d'histoire de la Gaule.

Les clients représentent, dans *Trajan* et *RCW*, les petites nations satellites comme Le Pont, l'Arménie, l'Arabe, l'Asie, la Numidie, etc... Pour les recruter, il suffit de jouer un stratagème sur le leader client comme un tribut. Pour les éliminer du jeu, si l'ennemi est proche, il est également possible de les assassiner comme n'importe quel chef. Ces clients sont intéressants comme renforts ou pour gêner un client voisin mais ils n'ont aucune réelle puissance face à l'armée romaine et leur absence d'ingénieur en fait de faibles troupes pour assiéger une ville. Dans tous les cas, ils rajoutent au folklore du jeu.

35 - Les mouvements et le renseignement

Une fois que les stratagèmes ont été récupérés et les renforts recrutés, il est temps de passer aux opérations militaires proprement dites. Les mécanismes sont assez simples : les troupes bougent puis combattent, cependant quelques subtilités reproduisent l'ambiance de l'époque. Ainsi une pile est une entité qui se déplace au rythme du plus lent, ne peut pas accueillir de renforts en route et, même si elle détache des éléments, elle n'améliore pas sa vitesse. Tout déplacement entraîne un tirage sur une table de mouvement suivant son type : mouvement sur route, tout-terrain, fluvial ou maritime. De nombreux risques parsèment la marche : un résultat de « 1 » annule la marche, le résultat « S » entraîne une dérive d'un hex, un « A » provoque la perte d'une unité de la pile et l'hiver peut provoquer des pertes sévères - la moitié de la pile -.

Table des mouvements

Dé	Route ou voie de commerce	Tout-terrain	Rivière	Naval
1	N	N	N	N
2	M/W	M/S/W	R/W	O/W
3	M1/A	M/S/A	R/A	O/X
4	M2/F	M/A	R/F	O/A
5	M2/F	M/F	R/S	O/F
6	M2/W	M1/F	R/W	O/W

N : pas de mouvement, *M*, *R*, *O* : Marche normale, *W* : attrition d'hiver, *S* : dérive, *M1*, *M2* : marche augmentée, *A* : attrition, *F* : attrition de marche forcée.

La méthode la plus sûre pour bouger est de suivre la route - voie romaine ou route de commerce - car le seul risque est de ne pas bouger; risque qui peut être annulé par la dépense d'un stratagème militaire (d'où l'intérêt d'emmener un chef) et il est même possible d'avancer plus vite que prévu : gain d'un ou deux hexs.

Le mouvement tout-terrain, en plus du risque de ne pas bouger, peut aussi provoquer une dérive, les troupes arrivent dans un hex adjacent à celui visé ; ce qui n'est guère pratique pour se battre car les combats ont lieu dans le même hex. Là encore le stratagème sauve tout. Notez cependant que ce résultat dérive n'est pas pris en compte si la pile termine son mouvement sur une ville ou une pile amie. Enfin lors du mouvement tout-terrain, une force sans génie s'arrête au premier obstacle rencontré : bois, rivière, colline, marais.

Le mouvement fluvial est intéressant car il permet de bouger de 10 hexs le long d'un fleuve, avec les risques habituels. Ce déplacement est le plus efficace car la troupe la plus rapide - la cavalerie légère - ne bouge qu'à 7 et que l'impeditus, le plus lent a une allure de 3.

Le mouvement maritime permet de déplacer des troupes terrestres sur des navires, chaque unité navale transportant 10 points de force (un impeditus vaut 5 points). Les risques habituels sont augmentés des possibilités de naufrage, qui détruit la moitié de la flotte.

Normalement une unité ne se déplace qu'une seule fois par tour, mais avec un chef et un stratagème militaire, il est possible de réaliser une marche forcée. La méthode est la même que pour un mouvement normal mais avec des risques augmentés : le résultat « F » provoque une perte supplémentaire. Potentiellement un chef peut dépenser trois stratagèmes pour assurer ses deux mouvements, un pour garantir son premier déplacement, un autre pour la marche forcée et un dernier pour garantir la marche forcée. Cet exemple souligne encore l'intérêt des chefs, sachant qu'une armée qui dispose de plusieurs chefs peut se partager la dépense, la limite est alors fixée par le pool de stratagème et le countermix.

Toujours à l'aide des stratagèmes, il est possible d'intercepter une force ennemie lorsqu'elle passe dans un hexagone adjacent. Ce mouvement bloque l'ennemi mais ne force pas le combat. Depuis *Germania*, il est également possible de déclarer une attaque pendant le mouvement - toujours en dépensant un stratagème militaire - ce qui permet à une force d'attaquer immédiatement et de continuer son mouvement en cas de victoire ; éventuellement pour recommencer la case d'après. Cette nouvelle règle renforce encore le rôle du chef utilisateur de stratagème car il est possible de jumeler le combat avec la subjugation, rendant ainsi possible la guerre éclair à l'antique façon Tacite ou Plutarque.

Lorsqu'elles sont sur la carte, toutes les unités sont placées sur leur verso - qui présente uniquement le logo de leur camp -, ce qui introduit naturellement la notion de brouillard de la guerre ; seuls les civis qui indiquent la possession des villes en même temps que d'être leur garnison, sont toujours connus. De plus chaque chef dispose d'une case hors carte pour placer les unités empilées avec lui. Donc souvent seul un pion inversé se promène sur la carte et peut contenir un nombre illimité de troupes, car il n'y a pas de contraintes à l'empilement. Pour connaître la composition d'une armée ennemie, deux possibilités : aller voir sur place ou jouer un stratagème agent, qui peut être contré par un stratagème identique de l'ennemi ou par une unité de garde. Cette notion d'inconnu joue beaucoup pour tenter des manœuvres de *déception*, mais vu les mécanismes d'action, l'armée principale sera rapidement connue et identifiée.

Le dernier élément à mentionner, à l'avantage du Romain, est la possibilité de construire un camp au lieu de bouger. Ce camp peut être construit même si un ennemi est présent ou au cours d'un siège (pensez à Alésia). L'intérêt du camp est de donner localement les mêmes avantages qu'une ville pour la défense, et en cas d'attaque échouée, les survivants peuvent s'y replier. Il disparaît s'il se retrouve tout seul. Ce camp est un outil défensif extrêmement valable à la disposition du Romain. Il faut y penser lorsqu'un ennemi puissant se rapproche et que les légions sont, par exemple, en train d'assiéger une cité qui refuse de tomber, et sont en nombre restreint suite à une récente bataille.

36 - Le combat

Une fois les troupes positionnées et l'ennemi découvert ou assiégé, il est temps d'aller le réduire par le glaive et le pilum : place donc au fracas des combats. Dans tous les jeux de la série, les batailles ont lieu lorsque les deux camps sont empilés et pas seulement adjacents comme dans la plupart des wargames. De plus le combat est une action purement volontaire, personne n'est obligé d'attaquer. Nous avons vu qu'il est possible

d'attaquer au cours du mouvement et de refuser le combat, toujours grâce aux stratagèmes militaires.

Le système de combat a beaucoup varié entre les jeux et leur niveaux de base et avancé. Ainsi le niveau de base de *Trajan* est devenu l'actuel standard du jeu, tandis que son niveau avancé - système de bataille tactique sur une autre carte avec des règles très précises - proposé en option dans un **Moves** pour *RCW*, a été totalement abandonné. Le système suivant, présenté dans *RCW* et *Gallia*, à base de marqueurs de tactiques (phalange, guérilla, assaut, manœuvre) a également disparu.

Table de combat

	1	2	3	4	5	6
0	0	0	0	0	0	0
1-4	0C	0C	0	0	0	0
5-9	0C	0C	0	0	0	2
10-14	0C	0C	0C	0	2	2
15-19	0C	0C	0C	0	2	5
20-29	0C	0C	0C	0C	5	5
30-39	0C	0C	0C	5C	5	5
40-49	0C	0C	0C	5C	5	10
50-74	0C	0C	5C	5C	5	10
75-99	0C	5C	5C	5C	10	15
100+	0C	5C	10C	10C	10C	15

2, 5, 10, 15 : perte en points de force ; C : test de discipline.

Il existe deux variétés de combat : bataille rangée et siège mais leur résolution est quasiment identique.

La bataille rangée a lieu en dehors des villes et dure trois rounds : tir, mêlée et poursuite. Les deux camps commencent par tirer l'initiative tactique, sachant qu'un stratagème militaire donne +3 au dé. Le camp qui l'obtient tirera en premier les pertes ennemies et seuls les survivants riposteront. Au cours du premier round seules les troupes disposant d'armes de jets - auxiliaires, archers à cheval, civis, camps et navires - tirent sur la table de combat. Au deuxième round, tout le monde tape mais l'infanterie et la cavalerie lourde sont doublées. Au troisième round également tout le monde agit, mais seule la cavalerie est doublée. Le terrain de la bataille peut prévenir le doublement de certaines troupes, par exemple dans les marais personne n'est doublé. Chacun tire les pertes de l'autre camp en additionnant ses points de force, éventuellement doublés, puis jette un dé et regarde la table de combat où deux résultats sont possibles : Test de discipline et pertes de points de force. Les pertes sont retirées en troupes de façon simple : le propriétaire choisissant ; sachant que les troupes doublées le sont toujours pour le dénombrement des pertes. Le test de discipline peut être beaucoup plus déplaisant, car le joueur tire **un seul dé** sur la table de discipline et applique les résultats à toute l'armée par classe de moral, les unités pouvant être motivées par les chefs, qui appliquent chacun à une unité leur classe de discipline. Soit la classe de moral passe le test, soit elle l'échoue et toutes les unités de cette classe deviennent désorganisées - ou éliminées si déjà désorganisées -, soit elle devient berserk, c'est à dire rien au premier round, désorganisée au second et éliminée au troisième. Ce mécanisme peut être extrêmement violent, car si le joueur n'a pas de chance, en un ou deux mauvais tests il peut perdre toute son armée. Evidemment c'est un événement assez rare, mais le résultat Test de discipline existe dès la première colonne de la table. L'idéal est de disposer d'unités **Imperator** qui échouent seulement sur un 1, ou de regorger de chefs de cette même classe. Une bataille est gagnée par un camp lorsque son ennemi a perdu au moins deux fois plus de points de force, et que cette perte représente au moins un quart de son effectif initial ; ou bien lorsque toutes les unités survivantes ennemies sont désorganisées et qu'au moins 50% des troupes amies ne le sont pas. En dehors de ces deux cas, la bataille est un match nul.

Si le vaincu a perdu au moins 20 points de force, c'est une victoire majeure ; de 5 à 19, la victoire est mineure, en deçà c'est une escarmouche. Le camp qui perd la bataille recule dans un hex adjacent, et les deux camps perdent et gagnent le nombre de marqueurs stratagèmes prévu.

Table de discipline

	1	2	3	4	5	6
Imperator	G	P	P	P	P	P
Veteran	F	G	P	P	P	P
Recrue	F	F	G	G	P	P
Milice	F	F	F	F	G	P
Barbare	F	F	G	G	G	P

P : passe, F : échoue, G : Berserk.

Le siège se décline en trois variétés. La première consiste à ne pas attaquer et attendre que les troupes assiégées meurent de faim ; c'est assez aléatoire à moins d'être ravitaillé à coup sûr, d'être loin de l'hiver et de ne pas craindre d'armée de secours. De plus c'est impossible si la ville est un port et qu'on ne dispose pas de flotte. La deuxième possibilité est d'avoir du génie (Impeditus dans les deux premiers jeux) et de réussir une brèche - une chance sur deux chaque tour -, à ce moment le siège se résout comme un combat normal, avec la seule exception que le défenseur ne recule pas. La troisième variété consiste à tenter de prendre d'assaut la ville, façon virile en escaladant les murs. Il n'y a alors que deux rounds de bataille (pas de poursuite) et le défenseur n'encaisse pas les pertes, seuls les tests de discipline l'affecte. A ce stade là, la subjugation semble plus efficace !

Ces mécanismes de combats appellent quelques commentaires. Dans tous les cas, les troupes de niveau Milice ou Recrue, ont peu de chance de tenir longtemps la route face à des vétérans : la qualité des unités joue beaucoup dans la prolongation d'une campagne.

Deuxièmement, il vaut mieux varier les types de troupes - archers, infanterie lourde, cavalerie - pour tirer trois fois sur la table, même moins fort, qu'une seule fois sur la meilleure colonne. Même à l'époque romaine, l'interarmes joue déjà !

Troisièmement, pour prendre les villes la meilleure solution reste la subjugation, plutôt que l'assaut bovin.

Quatrièmement, à la question de savoir, s'il vaut mieux une énorme force richement dotée en leaders ou plusieurs forces plus petites mais équilibrées, il n'est pas aisé de répondre à coup sûr. Rome a plutôt intérêt à viser la grosse pile avec génie, impeditus, armes de jet, cavalerie et bonnes légions ; alors que ses ennemis peuvent se contenter de petits groupes de harcèlement avec armes de jet, par exemple : le Perse dans *Trajan* est très douée pour cela. Comme, en cas de grandes batailles décisives, le hasard est omniprésent ; évitez de placer tous vos œufs dans le même panier. Il faut quand même souligner que sur le long terme, une armée est assez rapide à reconstruire, donc les pertes sont rarement critiques face à un ennemi offensif, surtout s'il vient vers vous, vos renforts seront alors directement exploitables. Même dans une ville assiégée, il est possible de recruter. Souvent, pour les faibles forces, il vaut mieux tenter un combat même désespéré que de s'enfuir et mourir ensuite d'attrition. Il suffit que les dieux du combat soient favorables pour voir périr une partie de l'armée ennemie, et l'obliger ainsi à s'éloigner pour reprendre son souffle.



Roman Heavy
Infantry



Barbarian
Heavy Infantry

II - SI VIS PACEM, PARA BELLUM

37 - Le pillage et le ravitaillement

Table de ravitaillement

	1	2	3	4	5	6
Cité amie assiégée	S	S	S	S	F	X
clair/colline/rivière	S	S	S	S	F	X
marais/hex pillé	S	S	F	X	X	X
Hiver (tout terrain)	S	S	F	X	X	X
Pleine mer	S	S	S	X	X	X
Hors-carte	S	S	S	S	X	X

X : non ravitaillé, F : fourrage jusqu'à 5 points de force, S : ravitaillé.

Une fois que les troupes ont bougé et combattu, il va être temps de les nourrir. Le ravitaillement est assez féroce, en accord avec l'attrition des mouvements et les résultats de combat. Soit une force est ravitaillée automatiquement, soit elle tire sur une table.

Le ravitaillement automatique est procuré par une ville non pillée dotée d'un civis ou d'un impeditus. Il suffit d'être dans la ville ou dans les deux hexs autour, voire dans les 10 hexs en suivant une rivière. Un impeditus ravitaillé également toute sa pile n'importe où sur la carte, tant que l'hiver n'est pas arrivé. En hiver, mieux vaut s'installer confortablement dans une cité et attendre le retour du beau temps. Toute force ne disposant pas d'impeditus et hors des villes, devra tester son ravitaillement. Suivant le terrain autour, la table est plus ou moins dure, avec soit ravitaillement pour tous, soit seulement pour 5 points de force, soit pour personne. Si une pile n'est pas ravitaillée, elle perd la moitié de ses points de force (arrondi supérieur). Il vaut donc mieux prévoir les provisions ! Les unités assiégées ne bénéficient plus du ravitaillement automatique, d'où l'intérêt d'assiéger les récalcitrants. De plus les hexagones pillés deviennent très dur à fourrager, d'où possibilité d'appliquer une stratégie de terre brûlée.

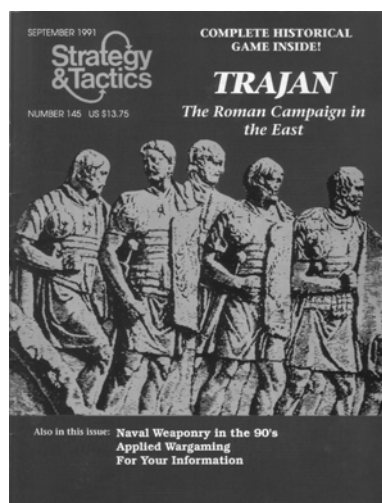
Le pillage a lieu à la fin de la phase de ravitaillement et consiste à déclarer que l'on pille l'hex, en précisant dans le cas d'une ville, si c'est la cité ou la campagne autour. Si une ville est pillée, elle fournit un stratagème à chaque camp et devient indisponible pour le recrutement. Tous les pions pillages sont retirés à la fin de chaque hiver.

L'ensemble de ces règles de ravitaillement avantage le Romain, qui est seul à disposer d'impeditus - à l'exception d'un pion pour le Perse dans *Trajan* -, et donc peut se promener librement sur la carte, car l'impeditus n'est jamais consommé et habituellement jusqu'à trois unités sont disponibles. Les ennemis de Rome sont donc obligés de rester dans les deux hexs d'une ville amie ou sur un fleuve relié, car même dans le meilleur terrain les risques d'attrition sont égaux à 1 chance sur 3. Si la pile est inférieure à 6 points de force, les risques passent à 1 sur 6, mais si un seul pion constitue la pile, il disparaîtra.

38 - La victoire

Chaque jeu présente trois niveaux de victoire : Triomphant, Conquérant, Optimus qui se cumulent du plus faible au meilleur et peuvent se contrer entre les deux camps. Mais ces conditions dépendent de chaque jeu, éventuellement de chaque scénario. Souvent le contrôle des villes compte beaucoup (ou à défaut les centres tribaux), éventuellement celui des zones hors carte (Espagne, Syrie, Italie...), tandis que les pertes comptent très rarement. Lors de l'analyse de chaque jeu, les conditions de victoire seront étudiés plus précisément.

TRAJAN : The Roman Campaign in the East, S&T n°145



Paru en septembre 1991, Trajan fut un succès commercial, amorçant la reprise des jeux de qualité pour S&T. Il est doté d'une carte standard couvrant l'Asie Mineure de l'actuel Liban jusqu'aux portes de l'Inde, d'une planche de pions et de la première édition des règles « Ancient Wars ».

1- Les différents scénarios

Cinq scénarios sont proposés dans le magazine : trois simulent des parties de la campagne historique et deux présentent d'intéressants what-if. Il est également possible de jouer l'ensemble de la campagne, et un scénario de bataille propose de s'entraîner sur les règles avancées de combat. Voyons rapidement ces différents scénarios.

Scénario 1 : The Armenian War (114AD - 7 tours)

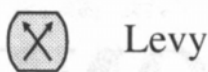
Avant de partir envahir le Royaume Parthe, Trajan préféra assurer ses arrières par la conquête de l'Arménie. La campagne fut une promenade militaire avec l'invasion du pays par une vaste armée, et la disparition de Parthamisiris - le roi d'Arménie - juste après sa déposition. Trajan annexe le pays comme base pour sa future conquête.

D'un côté les Romains disposent de toute leur armée avec de solides légions et beaucoup de troupes de soutien, de l'autre les Parthes n'ont quasiment pas d'armée et de très mauvais leaders. D'abord il leur faut monter une armée, puis reprendre l'Arménie où le Romain aura installé de nombreuses troupes. En fait, le Romain peut même commencer à envahir le Royaume Parthe, d'abord pour prendre des villes, comptant comme points de victoire, et ensuite pour fixer l'éventuelle armée Parthe en cours de constitution. Le scénario peut servir d'entraînement pour jouer le Romain car il est rapide et assez déséquilibré.

Scénario 2 : The Mesopotamian War (115-116 AD - 15 tours)

Une fois l'Arménie sécurisée, Trajan entama sa campagne de Mésopotamie. Sa redoutable armée occupa assez facilement l'ouest de le Royaume Parthe, et Ctesiphon est atteint en 116, Trajan descend ensuite le Tigre jusque dans le golfe persique. L'Assyrie conquise, il retourne à Rome pour célébrer son triomphe.

Ce scénario est intéressant pour les deux camps car il dure deux années et permet au Parthe, très faible au début, de se réorganiser, voire même de causer de très désagréables surprises au Romain. Curieusement, les deux armées sont exactement dans le même état que l'année précédente : le Parthe n'a donc pas mobilisé et il va se battre pour sa survie.



Scénario 3 : Revolt (Winter 116-117 AD - 7 tours)

En fait, dès que Trajan part pour Rome, l'ensemble des villes occupées se révoltent et obligent les Romains à relancer la conquête mais Trajan est très malade et mourra peu après. Hadrien, son successeur, préfère traiter pour assurer son statut d'empereur : le Royaume Parthe ne sera jamais Romain...

Les Romains contrôlent l'ouest de le Royaume Parthe, mais la rébellion gronde et l'Armée Parthe est enfin mobilisée pour contre-attaquer. Le stratagème Uprising est fourni initialement il sera donc à utiliser rapidement surtout qu'avec l'hiver, si les Romains perdent le contrôle de la ville où ils sont situés, l'attrition sera terrible. L'Uprising permet de rebeller 2D6 villes, la victoire Parthe dépend donc dès le début de sa chance au dé.

Scénario 4 : Hadrian (Winter 117-118 - 9 tours)

Si Hadrien avait continué la conquête plutôt que de retourner à Rome assurer son pouvoir, nous aurions eu la situation initiale de ce scénario. Deux problèmes pour le Romain : les pertes ont été lourdes pour mater la rébellion et Hadrien n'est pas suprême leader, donc n'a pas droit au tirage de stratagème. Un scénario pour réconcilier le Parthe avec le jeu.

Scénario 5 : March to India (118 AD - 7 tours)

Supposons cette fois que Trajan ne soit pas mort en août 117. Il a donc maté la rébellion et reconquis le terrain perdu, il est donc temps d'annexer le reste du Royaume Parthe et de pousser jusqu'à l'Inde. Les deux camps sont puissants donc le jeu est plus équilibré mais hypothétique.

2 - Réflexions stratégiques

En fait, même si les scénarios proposent des situations initiales différentes, la réflexion stratégique pour les deux camps est quand même assez similaire chaque fois et les conditions de victoire identiques. Donc plutôt que de présenter la stratégie de chaque scénario, voici un ensemble de réflexions globales propres à chaque camp.

Comment gagner avec le Romain

Tout d'abord récapitulons ce qui fait gagner :

- la possession de villes ennemies.
- la possession de capitales ennemies (Ctesiphon, Ecabataka, Europas-Rhagae et Hecatompylus).
- le contrôle du royaume d'Arménie (les deux villes).

Dans le même temps aucune capitale romaine ne doit tomber (Mazacus, Tarsus, Bostra, Antioch et Caesarea).

Une deuxième méthode plus expéditive, car elle entraîne un arrêt immédiat du jeu, est la capture pour un tour complet des quatre capitales Parthes.

Pour arriver à tout cela, il vous faudra déployer votre force militaire, avec comme contrainte que le romain ne possède que trois unités impeditus. Le romain ne pourra donc constituer que trois armées, l'attrition étant ce qu'elle est, il est hors de question de déplacer une force conséquente sans ravitaillement. Les impeditus n'ayant qu'un potentiel de déplacement de trois, les évolutions des armées romaines en seront limitées. Pour pallier à cet inconvénient, différentes méthodes peuvent être envisagées. Tout d'abord la marche forcée qui coûtera des marqueurs stratagèmes. En effet, en plus du marqueur nécessaire à la marche forcée, vous avez tout intérêt à en dépenser un supplémentaire pour être sûr de bouger. La marche forcée est donc coûteuse en stratagème, il n'en faut pas moins de trois si vous voulez être sûr du résultat, sachant que vous recevez normalement trois marqueurs par tour...

L'autre façon de se déplacer rapidement tout en étant ravitaillé, est d'utiliser le mouvement fluvial qui permet de se déplacer jusqu'à 10 hex le long d'un fleuve. Ces grandes évolutions fluviales seront souvent rendues problématiques par la présence de villes ennemies. Il faut quand même noter la présence de "l'autoroute fluviale" existant entre l'embouchure du Tigre et Ctesiphon (la capitale Parthe la plus proche).

Enfin la dernière méthode consiste à se servir du ravitaillement fourni par les villes capturées. Vous êtes en train de vous dire que pour capturer une ville il faut une armée et que donc on en revient au problème initial. Pas exactement car pour qu'une ville passe dans votre camp, il suffit d'amener un chef escorté par au moins une unité, et que ce chef joue un marqueur tribute. Si la situation vous fait craindre pour la vie d'un chef ainsi détaché, vous pouvez utiliser un chef générique (légal) qu'il sera possible de remplacer en cas de décès prématuré.

Un autre conseil tactique est de laisser vos trois armées proches les unes des autres. Pour la conquête de l'Arménie (scénario1), une des trois armées sera isolée mais sa mission n'est pas très dangereuse, et une fois celle-ci accomplie, l'armée pourra revenir dans une posture plus sûre.

Maintenant que nous avons vu comment organiser l'armée romaine et sa marche, étudions l'adversaire. Une première remarque est que le Parthe n'a jamais une armée digne de ce nom en début de scénario (historique). De plus, la plupart du temps, il est dispersé sur son immense territoire : il n'y aura donc pas d'opposition frontale dans les premiers tours.

Cependant, une armée Parthe au complet peut s'avérer redoutable. En effet le Parthe peut avoir une armée composée uniquement de cavalerie (donc très mobile), ayant un effectif élevé lors des trois phases de combat (tir, choc et poursuite). Un combat contre une telle armée peut donner des résultats très contrastés. Ainsi un joueur romain chanceux peut espérer détruire entièrement l'armée Parthe en une seule bataille : ceci est envisageable étant donné le faible moral des unités Parthes. Une autre possibilité est que les deux armées restent sur leurs positions, on pourrait croire à un match nul mais celui-ci est en faveur du Parthe qui, avec son armée nombreuse, a tendance à infliger beaucoup de pertes au romain. Il est dangereux pour une armée romaine ainsi accrochée de reprendre la lutte sans renforts, d'où la nécessaire proximité des armées. Le dernier résultat possible d'une rencontre romano-parthe est le désastre avec destruction quasi totale de l'armée Romaine. Si ce résultat reste improbable, il n'est cependant pas à négliger.

Il faut donc éviter le combat de masse qui, bien que globalement en faveur du Romain, reste trop aléatoire. Ces propos suscitent peut être votre étonnement sachant que c'est le Romain qui vient faire la guerre, je m'explique donc. Le Parthe n'a, dans aucun des scénarios, une armée digne de ce nom en début de partie. De plus pour recruter rapidement le Parthe sera obligé d'utiliser le stratagème « Trade concession » qui, une fois posé sur une ville, permet de recruter deux fois plus vite dans cette ville. Le Romain peut donc prendre pour objectif cette ville, ce qui risque de semer le désordre dans le plan de mobilisation Parthe. L'autre manière de gêner le Parthe est de suivre la méthode d'Alexandre Le Grand qui à travers l'orient entier poursuivit Darius. En effet le roi Parthe, Chosroes, représente un point faible car sans lui le joueur Parthe ne reçoit plus de stratagèmes en début de tour, et tous ceux qu'il pouvait avoir en réserve sont perdus. Sans roi, le Parthe est incapable de recruter, la seule option ouverte au joueur Parthe est d'essayer de nommer un nouveau roi. Pour ceci il faut le stratagème « King of the kings » et la Cour Royale Parthe qui devra sûrement être recrutée préalablement car sa faible vitesse de déplacement (3) rend improbable sa survie. Sachant que sans roi, la seule méthode pour gagner des stratagèmes est de remporter des victoires militaires, bonne chance !

Comme vous avez pu le voir, la victoire Romaine est quasiment acquise, il convient toutefois d'être prudent. Ainsi il vous faudra laisser une unité en garnison dans chacune de vos capitales provinciales, sous peine de les perdre suite à un événement aléatoire. De plus il vous faudra éviter les infiltrations de petites armées Parthes capables par un siège de vous prendre des villes, dont des capitales. Il vous faudra aussi être capable d'envoyer un contingent de troupes hors carte pour mater une révolte qui survient par un événement aléatoire. Vous devez garder à

l'esprit le stratagème « Triomphe » qui vous permettra d'avoir entre un et quatre stratagèmes supplémentaires par tour.

Si vous n'avez pas pu vous faire une descente de lit avec la peau du roi Parthe, ne misez pas trop sur l'objectif de victoire qui consiste à tenir 40 villes amies comme ennemies. Le Parthe, une fois par scénario, peut utiliser le stratagème « Uprising » qui entraîne la révolte de 2D6 villes Parthes et arméniennes. Vous perdrez ainsi forcément des villes : en effet, si la ville n'est pas défendue, elle passe à l'ennemi, et si une garnison est présente un combat à lieu immédiatement contre le civis, si la garnison ne gagne pas elle se retrouve hors de la ville. L'uprising est une arme terrible, capable de réduire à néant les efforts de toutes une campagne, et réduire à la famine des troupes qui se croyaient en terrain ami.

Le scénario 4 consiste à se demander ce qu'il se serait passé si à la mort de Trajan, Hadrien était resté en orient pour continuer son œuvre. Question intéressante qui signifie qu'en début de scénario, le Romain n'a pas de chef suprême et pas de stratagème. Pour remédier à cela il faudra remporter une bataille. La situation n'est pas critique car le Romain n'a pas à recruter son armée, mais il risque cependant quelques déconvenues car il devra s'en remettre à Tyché pour ses déplacements. Il ne peut être ici question d'opérations au delà du Tigre tant qu'Hadrien n'est pas sacré Empereur.

Comment survivre avec le Parthe

Passons maintenant au Parthe, comme vu au dessus, vos chances de victoire sont minces, mais cela est tout à fait historique. En effet pour gagner il faut :

- Tenir une capitale ennemie (Antioch, Caesarea, Bostra, Mazaca, Tarsus).
- Contrôler les deux cités d'Arménie.
- Contrôler 20 cités amies comme ennemies (soit moitié moins que pour le Romain).

Enfin, à l'instar du Romain, la victoire automatique peut être obtenue en occupant pour un tour complet les cinq capitales Romaines.

Aussi tâchez de faire pour le mieux avec ce que vous avez : deux conditions de victoire sont déjà remplies en début du jeu, il faudra donc jouer défensif. Pour tenir en échec le Romain, il convient de le contrer du mieux possible dans les objectifs évoqués plus haut. En effet, il est parfaitement possible d'obtenir un match nul ou de bloquer le Romain dans une victoire marginale (un seul objectif de victoire).

Ainsi le Roi, qui démarre la plupart du temps dans une capitale proche du Romain, devra être déplacé promptement dans une ville plus éloignée qui ne soit pas capitale ; ce dernier point évite des tentations au Romain. Si vous ne jouez pas le scénario de campagne, vous pouvez vous permettre de perdre quelques chefs, donc n'hésitez pas à en envoyer avec un faible contingent de cavalerie en territoire Romain. Tout ce qui peut entraîner des dépenses d'énergie romaine pour autre chose que la conquête du royaume Parthe est bon. De plus face à un Romain trop dégarni sur les arrières, il est vraiment possible d'occuper une capitale, voire de ruiner une victoire Romaine.

Le Parthe n'a pas de véritable armée en début de partie, le recrutement est donc vital. Pour être efficace il doit se faire sur une ville ayant le marqueur "Trade concession", cela permet ainsi de recruter un maximum de 4 unités par tour contre 2 sans le marqueur. Pour des questions de sécurité, il vaut mieux placer ce marqueur "Trade concession" sur une ville au delà du Tigre. De plus, pour en tirer parti, il faut qu'un chef de valeur 2 soit présent. Parthes réjouissez vous ! En dehors de Chosroes votre roi, un chef présent lors de chaque début de scénario correspond à ce critère. De plus si vous n'avez pas pléthore de chefs de valeur 2, vous devriez en avoir assez même pour le scénario de campagne : en effet, vous en avez un de plus qui est à recruter en début de partie. Une fois le recrutement effectué, voyons un peu l'attitude à adopter.

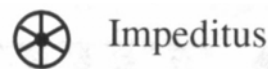
Tout d'abord, votre armée ne devra être constituée que de cavalerie, et les chefs devront être suffisamment nombreux pour que les unités de moral M soient toutes passées au minimum à un moral R. Evidemment en tirant au hasard les recrutements cela est plus facile à dire qu'à faire mais il y a beaucoup de cavalerie dans le pool. Vous devrez attendre, avant de vous lancer à l'assaut, d'avoir une petite réserve de stratagèmes qui permettront de bouger à coup sûr et d'améliorer les chances d'avoir l'initiative lors du combat. L'armée romaine que vous prendrez pour cible devra être si possible la plus isolée. En effet, en cas de victoire, vous n'avez pas grand chose à craindre car vous aurez des stratagèmes qui vous permettront éventuellement de refuser le combat : vous avez deux fois plus de cavalerie. Par contre si le combat est un match nul ou une défaite minime (sans perte de l'armée), l'ennemi que vous venez d'attaquer, aura subi de lourdes pertes et prendra un grand risque en vous réattaquant. Par contre, si une autre armée peut se joindre à la première pour vous attaquer, la vie risque d'être dure pour vous. Si votre armée se trouve trop diminuée suite aux combats, retirez-la pour la regonfler. Le Romain sera placé devant une alternative : recruter pour combler ses pertes, ou poursuivre en espérant une victoire décisive qui peut s'avérer une déroute totale. Même si militairement, les opérations semblent moins décisives que celles du Romain, il est quand même possible d'agir, voir de plus s'amuser que l'ennemi.

Enfin dernier conseil, jouez sur la profondeur de votre empire, Ctesiphon située trop à l'ouest est sûre de tomber assez vite, cependant les capitales plus à l'est sont très dures à aller chercher, et tenir 40 villes (amies et ennemies) est quasiment impossible pour le Romain ; surtout avec le Uprising comme épée de Damoclès. De plus contrôler simultanément les quatre capitales n'est quasiment pas à la portée du Romain, sauf face à un Parthe apathique ou stupide. Tout n'est donc pas perdu pour l'ennemi de Rome !

Hervé SENUT, Satrape de l'Assyrie

BIBLIOGRAPHIE

- BROG Vol.II n°1** - Fall 1991 (pp 6-9)
- F&M n°79** - Mars-avril 1992 (pp 5-14)
- MOVES n°66** - Nov 1991 (pp 57-62)
Règles optionnelles
- MOVES n°67** - Décembre-janvier 1992 (pp 58-62)
Règles optionnelles
- MOVES n°69** - Avril-mai 1992 (pp 25-38)
Stratégies et replay
- MOVES n°77** - Octobre-novembre 1993 (pp 34-43)
Analyse stratégique





Sorti en janvier 1993, soit un an et demi après *Trajan*, *Roman Civil War* a profité du succès et des mécanismes novateurs de son prédécesseur. En plus de l'habituelle planche de pions, une carte couvrant les rivages de la Méditerranée est fournie. Cette carte s'étend de la Corse et la Numidie à l'ouest jusqu'à l'Égypte et l'Asie Mineure à l'est. Au nord, elle va jusqu'au Danube et au sud, s'arrête au désert. La Gaule, l'Espagne et la Syrie sont couvertes par des zones hors-carte. Dans *Caesar in Gallia*, une extension permet de rajouter la carte de *Trajan* pour couvrir le reste de l'Asie Mineure et la carte de *Gallia* pour la Gaule et l'Espagne. L'ensemble formé par les trois cartes rend la simulation beaucoup plus fine et intéressante, mais elle complique la manœuvre et rend le travail de César encore plus difficile.

Trois scénarios sont proposés : deux couvrent une partie de la Guerre Civile et le troisième recrée l'ensemble des événements.

Scénario 1 : The die is cast (Winter 50-48 - 14 tours)

En 50 le proconsulat exceptionnel de César doit prendre fin, le chef victorieux est mis devant l'alternative suivante ou bien abandonner tout pouvoir et se livrer à un sénat hostile qui aux prix de graves irrégularité c'est rallié pompée (depuis 52) l'alliée de naguère ou bien étant le seul espoir des Populaires marché résolument sur Rome pour empêcher de nouvelles outrances syllaniennes. César choisit la deuxième option en faisant franchir à ses légions le rubicon. Rapidement il atteint Rome qui passe de son côté sans combat, tandis que Pompée à la tête des troupes sénatoriales, quitte l'Italie pour la Grèce. En 49 BC, laissant une garnison en Italie, César part pour l'Espagne avec ses légions. Les troupes sénatoriales capitulent très vite devant les manœuvres de César: l'Espagne est sécurisée. En même temps une campagne malheureuse est lancée en Afrique. L'année 48 BC voit le nouveau dictateur partir pour l'Illyrie avec ses légions et assiéger les forces sénatoriales à Dyrrachium, un échec l'oblige à reculer mais la grande victoire de Pharsale sur Pompée lui donne la Grèce et renforce son pouvoir politique. Après ce sera l'Asie, puis l'Égypte et Cléopâtre...

César commence la partie avec une excellente, quoique peu nombreuse armée et tout à faire. Il faudra commencer par capturer Rome, occuper l'Italie, puis choisir entre l'Espagne, la Grèce et l'Afrique.

Pompée a lui aussi peu de troupes, de surcroît de mauvaise qualité, et doit donc s'enfuir pour se créer une nouvelle base d'opération. La partie est intéressante pour les deux camps avec de nombreuses options mais les conditions de victoire sont plutôt décevantes...

Scénario 2 : The Pharsalus Campaign (Winter 49-47 - 15 tours)

Le scénario commence avec l'Italie et l'Espagne en possession de César, il ne lui reste plus comme option que l'Afrique et la Grèce. Il faut donc tenter la grande bataille qui devra être victorieuse. Pompée, pour sa part, débute avec plus de moyens, mais pas suffisants pour être sûr de remporter la grande victoire. Une utilisation intensive de la flotte semble plus valable. La partie est là aussi intéressante pour les deux camps.

Scénario 3 : The Great Civil War (Winter 55-44 - 48 tours)

The big thing, qui dure très longtemps mais permet réellement d'avoir le temps de voir la situation évoluer. Il est possible de démarrer le scénario 3 à partir du scénario 1 ou 2.

Réflexions stratégiques

Les deux premiers scénarios sont assez courts et peu en phase avec les conditions de victoire, très stratégiques, qui s'intègrent mieux dans le scénario de campagne. Les conditions de victoire sont communes aux trois scénarios :

Triomphant : contrôler Rome et au moins 25 villes sur la carte.

Conquérant : triomphant + contrôler deux régions hors carte.

Optimum : conquérant + 5 colonies en jeu.

A la lecture de ces conditions, on voit que la victoire est principalement obtenue par l'occupation des cités, donc des conditions plutôt politiques que militaires. Le contrôle des villes peut s'opérer de différentes manières : évidemment par la conquête militaire à l'issue d'un siège, mais également par un tribut sur le civis ; cette méthode permettant à la fois d'en prendre le contrôle, mais aussi d'y avoir une garnison. De plus, il existe quatre nations "clientes" : Le Pont, l'Égypte, la Numidie et l'Asie (Pergame) qui sont "neutres" au départ. Le fait de les subjuguier permet de récupérer facilement les villes associées, en plus des troupes.

Différentes règles particulières influent sur la stratégie des deux camps. D'abord une règle sur le "fratricide", c'est à dire le problème de toute guerre civile qui est d'exterminer des gens du même peuple. Ainsi lorsque, au total, 100 points de force de légion sont perdus en combat pour les deux camps, tout le monde perd et les barbares gagnent! Cette règle risque de limiter les grandes batailles répétées ou les massacres organisés par un camp vainqueur.

Ensuite une règle permet de récupérer des stratagèmes pour différentes possessions sur la carte : un pour Rome (et une légion par tour), un pour la région hors-carte de Syrie et un si cinq villes sont tenues parmi une liste de 9 réparties sur toute la carte (Alexandrie, Rhodes, Ephese, Pergame, Thessalonique, Salonae, Syracuse, Neapolis et Utica). Ces gains en stratagèmes, toujours utiles dans ce jeu, renforcent encore l'aspect territorial de la stratégie.

Enfin, toutes les troupes ne se recrutent pas au même endroit : par exemple les légions de vétérans sont en Italie, au contraire les bons auxiliaires et les bonnes cavaleries s'achètent hors d'Italie. Ici encore les zones de recrutement vont influencer la stratégie des deux camps.

César

Le rôle de César est peut être le plus dur, car il sera certainement difficile d'agir avec autant de maestria et de chance que l'illustre personnage. A l'hiver 50, une superbe armée est disponible mais tout est à faire. La première action est de foncer sur Rome pour récupérer la légion et le stratagème, et surtout pour pouvoir tirer sur la table politique qui permettra d'agir politiquement sur les romains.

En plus de Rome, César et ses lieutenants devront s'emparer de toute l'Italie, ce qui est faisable en quelques mois (récupération de Neapolis et Syracuse). Ensuite un peu de réflexion s'impose : le but du jeu est bien de contrôler du territoire et non particulièrement de détruire des troupes ennemies. Au début du

jeu, Pompée contrôle la majorité de la carte, il faut donc agir offensivement : vers où ?

L'Espagne est constituée d'une zone hors-carte et joue seulement pour les conditions de victoire de niveau supérieur ; cependant comme une garnison Sénatoriale est présente, il peut être intéressant d'aller la réduire et de se garantir un flanc ouest sécurisé.

L'Afrique est une zone souvent négligée mais assez intéressante car elle dispose de villes (dont Utica), du client Numide et de bases de départ à portée de l'Italie. Son contrôle est donc intéressant à la fois comme gain en points de victoire et comme terrain neutralisé pour l'adversaire.

Les provinces orientales sont formées par l'Illyrie, la Grèce, la zone hors-carte de Syrie et les clients : Pont, Bythinie et Egypte. Ces provinces sont situées assez loin de la zone d'influence de César et accessibles principalement par bateau, moyen de transport hasardeux pour transporter une armée d'invasion. Le meilleur moyen est de suivre César, parti à pied d'Italie pour l'Illyrie et la Grèce. Il reste cependant possible d'envoyer des émissaires tenter de convaincre les clients de basculer dans son camp, surtout avec un légat récupérable car l'échec signifie la mort de l'émissaire!

Faut-il chercher et détruire l'armée de Pompée ? Personnellement je ne pense pas que ce soit un objectif en soit même, mais le fait de partir à la conquête de l'Est provoquera sans doute un jour une réaction ennemie, concrétisée par LA grande bataille.

En résumé, il faut occuper un maximum de villes dans le temps imparti ce qui sera très dur car il faudra aller vite et loin : laisser une forte garnison en Italie, libérer l'Espagne, occuper l'Afrique et foncer avec César vers les provinces orientales.

Pompée le Grand

La tâche de Pompée, compte tenu des conditions de victoire, peut sembler plus facile que celle de César. En effet en début de jeu, la plupart des villes penche pour le camp des Sénateurs, donc il va s'agir par une stratégie défensive de ne pas trop perdre de cités pour conserver la victoire. Même si les mécanismes du jeu font qu'une victoire n'est jamais garantie, les meilleures troupes (celles de César) ont cependant de plus grandes chances de gagner : une grande bataille n'est donc pas spécialement intéressante. Il faut évidemment constituer une grande armée sous le commandement de Pompée, mais éviter de l'engager face à l'armée de César. Il est préférable de viser une stratégie de "coup de main" à partir d'une flotte et de quelques troupes car la majorité des villes sont portuaires. Une flotte de 2-3 navires avec des troupes moyennes, un *impeditus* et deux ou trois bons chefs (2 en commandement) foncent sur un port ennemi gardé seulement par un *civis*, dans les 20 hexes et s'installent dessus. Même en cas d'attrition, la moitié survivra (il suffit d'avoir des bateaux vides) et le reste pourra soit prendre la ville par un tribut, soit la prendre d'assaut ce qui permettra même de promouvoir une troupe. Ainsi avec la grande armée sous Pompée basée en Grèce, des raiders basés en Afrique et éventuellement en Illyrie et un légat qui tente de convertir les clients asiatiques : tous les ingrédients sont réunis pour conserver ou recouvrir un maximum de territoire.

En bref un des jeux les plus intéressants de la série car les deux camps bénéficient des mêmes troupes. Pour gagner il faudra adopter une stratégie méditerranéenne reposant aussi bien sur le terrestre que sur le naval.

Lucius Africanus, conquérant de l'Égypte

BIBLIOGRAPHIE

F&M n°88 - July-august 1993 (p 42) RCW
MOVES n°77 - Oct-nov 1993 (pp 5-22) RCW
Très complet avec analyse stratégique et règles optionnelles
HEXAGONES n°6 - Avril 1993 (pp16-17) RCW

CAESAR IN GALLIA : Conquest on the Ancient Frontier, S&T n°165



Caesar in Gallia est paru en décembre 1993, soit moins d'un an après *Roman Civil War*, témoignant ainsi de l'attrait du public pour la série. La carte couvre la partie occidentale du monde romain : Afrique du Nord (Numidie, Maurétanie), Hispanie, Gaule délimitée par le Rhin, Bretagne (Grande Bretagne actuelle) et Hibernie (Irlande actuelle). La planche de pions fait apparaître 5 couleurs distinctives : bleu (Bretons), vert (Gaulois), rouge (Romains), brun (alliés barbares des romains) et jaune (Germanis).

1- Les différents scénarios

Le jeu comprend 4 scénarios, tous historiques. Les trois premiers concernent chacun la simulation d'une campagne, soit une année - ou moins - de la Guerre des Gaules. Le dernier propose de retracer la totalité des 8 années du conflit.

Scénario 1 : Helvetia Marches (Hiver 59 BC / Septembre 58 BC - 7 tours)

Les Helvètes installés dans la Suisse actuelle, ont pour projet d'émigrer vers le centre de la Gaule et les rivages de l'Atlantique. Se sentant menacés, des tribus traditionnellement alliées de Rome (notamment les Eduens) font appel à César, lui donnant ainsi le prétexte à sa première campagne en Gaule.

A l'image des autres d'ailleurs, ce scénario est difficilement gagnable avec les Helvètes. César débute avec 3 légions mais peut rapidement en disposer de 5 ou 6, ce qui est plus que suffisant pour venir à bout de velléités adverses. Ne mettant en jeu qu'une seule tribu gauloise, cette petite campagne compose une introduction parfaite, mais très déséquilibrée, à *Caesar in Gallia*.

Scénario 2 : The Invasion of Britain (Juillet 54 BC / Hiver 54 BC - 4 tours)

Il s'agit en fait ici de la seconde tentative d'invasion de la Bretagne par César (la première n'ayant été qu'une simple reconnaissance). L'objectif du proconsul est plus d'affaiblir un allié potentiel des Gaulois du continent que de soumettre réellement l'île au joug romain.

A peine plus complexe que le précédent, ce scénario est le plus court de ceux proposés. La nature amphibie de l'opération que doit conduire le romain donne du piquant et de l'originalité à la situation. A part se replier sur leurs bases, les Bretons n'ont guère d'opportunités. Ils doivent jouer sur la lassitude des romains et le risque, pour eux, d'évoluer trop longtemps loin de leurs sources d'approvisionnement.

Scénario 3 : Alesia (Hiver 53 BC / Hiver 52 BC - 8 tours)

Ce scénario couvre « l'année de Vercingétorix », celle de la révolte de la quasi totalité de la Gaule contre un César qui semblait pourtant avoir achevé la conquête. En 52 a.v. J-C., les Romains ont été longtemps sur le fil du rasoir, même si leur victoire à long terme n'a jamais fait de doute.

C'est de loin le scénario le plus intéressant du jeu et le plus équilibré. César dispose de 10 légions d'inégales valeurs, mais Vercingétorix est aussi un général d'exception qui peut parvenir à constituer une armée imposante à mobiliser au mieux les ressources de la Gaule. Les perspectives stratégiques, pour les deux joueurs, sont assez larges : guerre de siège, guerre d'attrition, ou recherche permanente de la bataille décisive ? La victoire ne sera au rendez-vous que grâce à une évaluation permanente des capacités de réactions de l'adversaire

Scénario 4 : De Bello Gallico (Hiver 59 / Septembre 51 - 71 tours)

En un long mouvement stratégique circulaire, César détruit les foyers de résistances gauloises périphériques avant d'abattre les tribus les plus puissantes du centre de la Gaule. Les campagnes se succèdent et prouvent les talents militaires et politiques de César, qui parvient en permanence à jouer sur les registres complémentaires de la division de ses adversaires et de la supériorité de ses légions.

On approche avec ces 71 tours de campagne des limites de la jouabilité... Il faut évidemment beaucoup de temps pour boucler la simulation de la Guerre des Gaules dans son ensemble. Mieux vaudrait plutôt combler, avec d'autres scénarios « annuels », le spectre des événements militaires qui ont émaillé le conflit. Il est assez facile de les mettre au point soi-même en s'appuyant, par exemple, sur les positions de départ initiales fournies avec *Bellum Gallicum*, jeu en encart des Casus Belli n°68 et 69 de 1992.

2 - Réflexions stratégiques

L'analyse des capacités militaires des deux camps nous conduit rapidement au constat suivant : Romains et Gaulois ont des armées très différentes qui ne peuvent absolument pas mettre en œuvre les mêmes stratégies. La victoire, qui s'acquiert avant tout en gagnant le contrôle des grandes villes de la Gaule (oppida), ne peut être atteinte par le joueur que s'il maîtrise parfaitement ce que peut et ne peut pas faire son armée.

Les dilemmes stratégiques du Gaulois

Le joueur gaulois ne dispose, hormis quelques cavaliers « vétérans », que de troupes de classe « barbare » ou presque. Leur caractéristique principale est d'avoir une faible discipline, et donc une forte propension au dispersement dans la nature...

Dilemme n°1 : Faire durer son armée. Pour empêcher César d'avoir les mains libres et de soumettre une à une les villes gauloises, il faut une armée puissante et nombreuses capable d'intimider le romain et de la pousser à la prudence. La mobilisation gauloise est relativement efficace. Parmi les nombreuses tribus de la Gaule et de la Bretagne, il y a toujours suffisamment de potentiel pour lever facilement des troupes. Par contre, elles apparaissent de façon très dispersée, dans les centres tribaux (marqué d'un triangle sur la carte). Le premier impératif est alors de parvenir à concentrer une armée relativement puissante, dans une ville (pour assurer son ravitaillement), et à l'écart des romains, pour éviter combats et tests de discipline qui feraient s'évanouir rapidement l'armée. Cela prend bien entendu du temps et nécessitera d'allumer par ailleurs des contre-feux et des actions de diversion.. Il faut également veiller à ne pas laisser cette armée se faire enfermer dans un oppidum. Si César entame le siège et construit un camp, il sera délicat d'en sortir vivant ! Bref, faire durer son armée signifie probablement pour le Gaulois ne pas s'en servir, ce qui ne peut guère faire avancer les choses... L'utilisation d'une grande armée gauloise est de toute façon problématique. La

moindre bataille pouvant s'avérer catastrophique du fait de la faible discipline des unités barbares. Le moment propice devra être soigneusement choisi, avec pour préalable la présence d'un maximum de chefs pour doper cette discipline (chaque chef peut en effet « couvrir » une unité en la transformant lors des tests en « vétéran » ou « recrue », voir « imperator » pour Vercingétorix). Le choix le plus intelligent est certainement d'essayer d'utiliser sa grande armée gauloise comme une menace permanente sur les opérations adverses : il faut la tenir à distance du romain, éviter de l'engager, veiller à son ravitaillement et conserver en main des stratagèmes qui lui permettront de sortir d'un mauvais pas. Même si elle reste inactive, son existence pèsera sur les actions du romain qui se sentira constamment menacé par une attaque directe, au premier de ses faux pas.

Dilemme n°2 : Quels objectifs ? Le souci constant du joueur gaulois doit être de se définir des objectifs utiles et réalisables. Attaquer ou assiéger des villes ne sert quasiment à rien, car le gaulois ne dispose pas d'ingénieurs. Chercher à tout prix la bataille rangée est suicidaire tant que Vercingétorix n'est pas là comme chef suprême. Se contenter d'une guérilla et disperser ses forces à l'extrême n'avance pas à grand chose. La solution peut venir de la résolution du premier dilemme. Le Gaulois peut par exemple constituer des petites armées uniquement composées de cavaliers qui iront, là où le romain n'est pas, essayer de gagner des villes à la cause, en privilégiant pour cela, l'usage de stratagèmes politiques. Pendant ce temps, une grande armée gauloise devra fixer les romains tout en évitant de s'engager. En privant le romain de villes, son ravitaillement peut devenir problématique. Cela l'obligera en tout cas à n'avancer qu'au rythme de ses impedimenta (3PM)

Dilemme n°3 : Où manœuvrer ? Un autre choix délicat se pose pour le Gaulois dépourvu qu'il est d'ingénieurs et d'impedimenta (obligation de s'arrêter à la moindre traversée de rivière). Il lui faut dès lors trouver des espaces où il pourra manœuvrer vite et sans contraintes, s'il veut pouvoir soit esquiver, soit fondre sur les romains. Les zones les plus propices aux mouvements rapides se situent entre Liger (Loire) et Sequana (Seine) ou entre Mosa (Meuse) et Mosella (Moselle), ou bien entendu, le long de ses 4 fleuves. Le paradoxe étant bien entendu que dans ses plaines, il n'y a que très peu de villes et donc de sources de ravitaillement...

Pour conclure sur les stratégies gagnantes pour le joueur gaulois, on pourrait dire qu'elles doivent avant tout être des stratégies d'attente. Il faut penser à survivre et à se mettre à l'abri, à s'économiser pour pouvoir, le moment venu, sauter sur l'occasion de frapper durement le romain. Les occasions sont très rares, et il faut être patient. Le Gaulois doit être là et en force au moment de la partie (il n'y aura peut-être qu'un !) au cours duquel sa chance se présente...

Les certitudes stratégiques romaines

A l'inverse des armées gauloises, les troupes romaines sont composées de professionnels. Le joueur romain peut compter sur d'excellents chefs, voir même avec César sur un chef d'exception. Les unités de combat sont majoritairement composées de « vétérans ». Il n'y a que pour les premières années de la guerre que les « recrues » sont quasi-dominantes. Quant aux unités « imperator », comme la fameuse Xème légion, elles apparaissent vite, au fil des promotions en quantité conséquente. Ce n'est pas tout, car les auxiliaires (avec une capacité de tir redoutable) complètent l'arsenal. De même, ingénieurs et impedimenta sont là pour faciliter les mouvements, permettent les sièges et veillent au ravitaillement... Bref, comme tout bon ouvrier, César a de bons outils !

Certitude n°1 : L'agressivité. César peut se permettre, quelque que soient les scénarios, d'avoir une conduite particulièrement agressive des opérations. Pas la peine de finasser, dans le doute, il faut toujours mieux combattre pour lui. Ses adversaires

perdront lors des tests de discipline ce que les romains ne leurs infligeront pas en pertes sèches. Cette conduite doit malgré tout être suivie sans prises de risques excessives. Avec le nombre de stratagèmes dont il dispose, le joueur romain ne doit pas non plus être économe de leur usage : un stratagème militaire pour assurer les marches importantes, un stratagème militaire pour obtenir l'initiative à chaque bataille etc. En maintenant une pression constante sur le Gaulois, le joueur romain le poussera à la faute à laquelle il n'a pas droit, au regard de la qualité médiocre de ses troupes barbares...

Certitude n°2 : Donner la priorité à ses lignes de ravitaillement. Bien organisées, autour de points d'appui constitués par des villes amies dotées de garnisons, les lignes de ravitaillement romaines donnent à César un avantage très important : la possibilité de s'installer durablement au cœur du dispositif ennemi. Le joueur romain doit ainsi bâtir sa stratégie sur la conquête des villes clés de la Gaule, nécessaire pour quadriller les différents secteurs du pays. Par exemple, sans la main mise sur Aduatuca, il sera beaucoup plus difficile de contrôler les activités des puissantes tribus Belges.

Certitude n°3 : Concentrer ses forces. Groupés, les romains sont pratiquement invincibles. La division des forces est par ailleurs nécessaire pour conquérir rapidement des villes et contrôler la stratégie de guérilla que peut tenter le Gaulois. Il convient de donc d'user de la division des forces en respectant un principe simple : le soutien mutuel. César a mené toute la conquête de la Gaule en organisant ses forces par « brigades » de deux légions détachées, ou agglomérées en groupement de 4, 6, 8 légions, au regard de ses effectifs totaux. Cette organisation historique est tout à fait recommandable pour le jeu. César avec le gros de l'armée doit demeurer en position centrale. Des détachements d'au moins deux légions peuvent rayonner à portée d'une marche pour mener les opérations secondaires. Cela permet de couvrir beaucoup de terrain, de décourager les velléités d'attaque gauloise sur les petits détachements (César pouvant riposter lors de sa marche suivante), de concentrer rapidement toutes les troupes pour une bataille décisive.

Déséquilibres

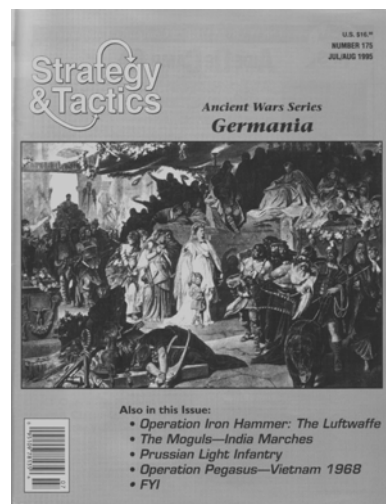
Le mot clé de *Caesar in Gallia* est bien celui de « déséquilibre ». Le joueur Romain peut tout faire. Sa seule contrainte et qu'il ne peut pas tout faire en même temps, pour cause de contraintes de ravitaillement et de dispersion. Le joueur gaulois ne peut de son côté pratiquement rien tenter. Il doit miser sur des erreurs adverses et être là, bien vivant et en force, pour les exploiter. En dehors d'un soulèvement général des tribus gauloises (possible lors du scénario 3 grâce au stratagème « uprising »), peut de situations peuvent fragiliser un joueur romain méthodique. Les Germains sont aussi un danger pour César, mais périphérique. La qualité historique du jeu permet cependant de prendre plaisir à le jouer, à condition de le voir comme un exercice de style entre deux cultures militaires radicalement opposées, et dont une seule, on le sait d'avance à de réelles chances de l'emporter.

Frédéric BEY, Légat des Gaules

BIBLIOGRAPHIE

HEXAGONES n°11 - Mai 1994 (pp8-9) GAL

ZOC n°1 - Winter 1995 (pp14-16) GAL



Publié en juillet 1995, *Germania* constitue le quatrième et, à ce jour, dernier volet de la série «Ancient Wars». Les mécanismes de simulation ayant constamment évolué depuis le premier épisode, *Germania* inclut donc la version «ultime» du système de jeu de cette série. On notera surtout une résolution des combats simplifiée, ce qui ne l'empêche pourtant pas de se révéler aussi crédible que celles, plus touffues, incluses dans les épisodes précédents...

Les scénarios

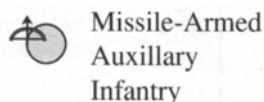
A peine deux scénarios sont joints au jeu... C'est plutôt moins copieux que ce qui est en moyenne proposé dans les autres simulations de la série. Les plus gourmands peuvent toutefois se rabattre sur le N° 90 du magazine *Moves* qui inclut deux scénarios supplémentaires : **Trajan's Dacian War** et **Rome on the Elbe** qui permettent d'utiliser plus largement la carte fournie. Le scénario sur la guerre des Daces dure deux ans et présente la première Guerre de Dacie qui vit une victoire totale de Trajan sur Décébale (101-102 AD). Le deuxième scénario est un gros "what if" où les Romains doivent s'emparer de toute la Germanie jusqu'à l'Elbe; il dure trois ans (200-202 AD).

Les deux scénarios de *Germania* proposent des situations contrastées d'où ces présentations distinctes.

Scénario 1 Teutobergiensis Saltus (9AD - 5 tours)

Après le chaos des guerres civiles ayant marqué la fin de la République, Rome est devenu un empire sur lequel règne Octave devenu Auguste. Outre à la pacification et à la réorganisation administrative des vastes possessions romaines, le nouvel empereur s'attelle également à la consolidation des «marches» de l'Empire. La conquête pure et simple de la très rugueuse Germanie étant au moins provisoirement inimaginable, Auguste tente d'y imposer la «Pax Romana». Cette option passe par la mise en oeuvre d'une politique de la carotte et du bâton auprès des multiples tribus germaniques: rallier ou tout au moins neutraliser un maximum d'entre elles afin de créer des zones «tampons» pacifiées et mater les plus récalcitrantes...

En 9AD, Varus, gouverneur des possessions romaines situées à l'est du Rhin s'est enfoncé en Germanie à la tête de trois légions encadrées par les habituelles unités d'auxiliaires et de cavalerie. Il est guidé par Arminius, un chef de la tribu des Chérusques qui jusqu'alors semblaient être des alliés fiables de Rome. Ces Germains et leur chef ont en fait attiré le corps expéditionnaire romain dans un traquenard au coeur d'un territoire accidenté et hostile... Le scénario débute au moment où le piège s'est refermé...



Missile-Armed
Auxillary
Infantry



Missile-Armed
Light Cavalry

Conditions de victoire:

-Romain «Triomphant» s'il occupe 10 centres tribaux, «Conquérant» s'il installe et maintient 4 implantations coloniales en Germanie.

-Germain: «Triomphant» s'il élimine 15 points de légions de vétérans (...soit 3 pions), «Conquérant» s'il occupe 4 implantations coloniales et/ou cités romaines.

Victoire «optimale» pour le camp qui réussit ses deux missions.

Une fois n'est que rarement coutume dans la série «Ancient Wars», la position du joueur romain est franchement délicate lorsque débute ce scénario. Qu'on en juge: l'armée de Varus - la moitié des effectifs romains présents sur la carte - est déployée en ordre dispersé (pas plus de 3 unités, y inclus les chefs, par hex) sur un territoire coupé des postes avancés romains par le fleuve Visurgis (l'actuel Weser) et une barrière de territoires difficiles. La principale armée germanique, commandée par l'assez efficace Arminius en personne peut se déployer librement dans le même secteur mais sans limite d'empilement et ce y compris éventuellement sur des hex déjà occupés par des unités romaines... Pour couronner le tout, le Germain dispose de deux pions stratagèmes alors que Rome n'en dispose d'aucun en début de partie...

Deux options s'offrent au joueur romain pour essayer de sauver l'essentiel c'est à dire Varus et son armée. Le premier choix consiste à retrancher l'armée de Varus: rassemblement d'un maximum d'unités sur un hex qui aura été préalablement renforcé par un camp fortifié.... Le coup est jouable car l'armée de Varus est entièrement constituée d'unités de vétérans. Cette stratégie présente toutefois quelques gros risques. Le regroupement des unités de Varus n'est pas garanti (incertitude des marches sans stratagème) et avec la convergence des unités romaines vers un lieu de rassemblement précis, la position des unités romaines sera rapidement identifiée par le joueur germain qui pourra alors s'y précipiter avec le gros de ses forces... De la grande bataille qui suivra dépendra alors tout le reste du scénario... Malheur aux vaincus: dans une des parties ayant servi pour la réalisation de cet article, on a vu un joueur romain jeter l'éponge dès le deuxième tour après le rapide écrasement de l'armée de Varus, accablée par quelques jets de dé malheureux... D'autre part, il peut être tenté une retraite vers les rives du Rhin afin d'y retrouver le renfort d'une armée dotée d'un noyau de trois légions et supportée par les unités d'une tribu locale (les Chatii). Cette retraite se révèle toutefois également périlleuse. Il faut en effet traverser un territoire infesté d'unités ennemies et la route du Rhin est barrée par plusieurs obstacles péniblement franchissables sans unités d'ingénieurs. Un seul de ces derniers accompagne Varus et, comme on l'a déjà mentionné, les unités romaines sont éparpillées... De plus, en tentant de regrouper ses unités, le joueur romain dévoile encore une fois le point de rassemblement de ses effectifs. Que la densité du rassemblement soit faible ou importante, le joueur germanique a de toutes façons intérêt à le combattre avec le gros de ses effectifs, il s'agit en effet la de l'une des trop rares occasions où le Romain se retrouve dans une position aussi critique.

La faiblesse du commandement des deux camps - avec tout de même un léger avantage pour les Germains grâce surtout aux deux stratagèmes que peut récolter Arminius contre un seul pour Varus - limite les possibilités de mettre en place une stratégie optimisée: peu de reconnaissances possibles, marches hasardeuses, interceptions et esquives limitées...

Dans cette confrontation, les facteurs aléatoires, omniprésents dans la plupart des simulations de Joe Miranda, prennent ici une importance encore plus cruciale. Sur à peine cinq tours de jeu, il est en effet difficile de contrer les effets d'un événement critique toujours possible.

Ce premier scénario se montre donc plus équilibré que la plupart de ceux proposés dans la série «Ancient Wars». La position du camp barbare est certes avantageuse mais, tout se jouant en un ou deux tours, les protagonistes ne sont pas à l'abri de l'un ou

l'autre coup du sort. Animé, incertain et rapide, ce scénario constitue un exercice assez attractif même si souvent bien confus.

Scénario 2 - Germanicus (14 AD - 22 tours)

Cinq ans après le désastre de la forêt de Teutoburg, le nouvel empereur, Tibère, envoie son fils adoptif, Germanicus, laver l'affront infligé par Arminius aux légions romaines....

Conditions de victoire:

-Romain «Triomphant» s'il parvient à récupérer les «Aigles Impériaux» (un pion représentant les insignes romains capturés lors de la bataille de Teutoburg), «Conquérant» s'il parvient à planter et maintenir 4 colonies en Germanie.

-Germain: «Triomphant» s'il élimine 15 points de légions de vétérans, «Conquérant» s'il occupe 8 implantations coloniales et/ou cités romaines.

Victoire «optimale» pour le camp qui réussit ses deux missions.

Ici on retrouve un scénario assez typique de ce que pouvait représenter à l'époque une campagne militaire romaine soigneusement préparée... Sur les bords du Rhin, on dénombre deux armées disposant chacune de tous les éléments nécessaires à la mise en œuvre de ce genre d'expédition : un chef militaire de qualité (niveau 2), un noyau de 4 légions encadrées par de la cavalerie et des auxiliaires, une unité d'ingénieurs et un train de ravitaillement, le tout pouvant cette fois être regroupé sur un seul hex. La tribu des Chatii fournit encore une Armée d'appoint sous le commandement de Segestes. En Gaule, prêt à commander l'ensemble, Germanicus attend son heure... En face, déployées entre le Rhin, le Danube et l'Elbe, on dénombre trois armées germaniques moins puissantes que cinq années auparavant mais avec encore Arminius en guise de chef suprême.

Le dispositif romain semble ici assez irrésistible. Et de fait, en début de partie, le camp germain doit se faire... très modeste en évitant tout contact avec son adversaire.

A défaut de pouvoir espérer vaincre son adversaire «à la régulière», le camp germanique va devoir s'essayer à «pourrir» la vie du joueur romain : dispersion de la plupart des unités afin d'égarer les armées romaines dans d'interminables opérations de... «Recherche et Destruction», (cet emprunt au vocabulaire de la guerre du Vietnam n'est pas gratuit...), multiplication des esquives, retraites et... fuites. Le joueur germain doit surtout savoir faire preuve de patience pour attendre un éventuel faux pas du Romain (... qui sait, courir après des unités fantômes peut l'agacer) ou un événement aléatoire susceptible de déstabiliser son adversaire pour tenter quelques embuscades ou raids éclair. Dans la mesure du possible, le joueur barbare doit également maintenir au moins une armée importante apte à toujours faire planer une menace suffisamment crédible sur le dispositif romain. Malheur toutefois à la cause barbare si cette armée se fait intercepter par un contingent romain au complet...

Cette tactique de l'esquive comporte également des limites. D'une part, se réfugier indéfiniment hors de portée du Romain peut se révéler rapidement stérile et, d'autre part, si les territoires germaniques s'ouvrent trop facilement à l'occupation du Romain, ce dernier peut s'y installer durablement et transformer la zone conquise en sanctuaire inviolable avec camps et forces d'intervention. La plupart des centres de colonisation potentiels du joueur romain n'étant finalement pas très éloignés du Rhin et du Danube, rien, sauf évidemment la récupération des fameux Aigles, n'oblige en effet le joueur romain à s'enfoncer trop profondément vers l'est.

On l'aura deviné, ce deuxième scénario favorise le camp romain. Seuls quelques coups du sort malheureux, toujours, et bien réalistement possibles dans une simulation de Joe Miranda, peuvent éventuellement le priver d'une victoire de «conquérant» (contrôle de 4 implantations coloniales). En revanche, il est plus difficile d'obtenir une victoire «triomphale» en tentant de

récupérer les fameux Aigles dans la version non retouchée des règles(1). En effet, le joueur germanique a la possibilité d'éloigner ces précieux trophées toujours plus à l'est...

Le joueur germanique peut quant à lui éventuellement prétendre à une victoire «triomphale» en réussissant à éliminer, au moins à l'usure, trois légions... En revanche, inutile pour lui de songer à une victoire de «conquérant» tant il semble par trop dépourvu de capacités offensives suffisantes face à son adversaire

Quelques (dernières) considérations générales (essentiellement valables pour le deuxième scénario):

-La valeur des chefs n'atteint pas celle, parfois exceptionnelle, que l'on rencontre dans d'autres jeux de la série «Ancient Wars»: rien d'équivalent à Octave, César et autre Vercingétorix (eux mêmes souvent bien secondés). Entre autres, lors des opérations militaires, il faut donc parfois s'accoutumer à effectuer des choix bien difficiles (ex : sacrifier une reconnaissance ou une marche à un gain d'initiative dans une bataille) à moins que de regrouper plusieurs chefs dans une même force, ce qui est toujours possible sur un théâtre d'opérations souvent moins vaste que dans la plupart des autres jeux de la série.

- Il est déconseillé pour le Romain de s'enfoncer en Germanie sans «train» de ravitaillement. L'utilisation d'ingénieurs se révèle à peu près aussi indispensable, tant on dénombre d'obstacles naturels (et la plupart du temps orientés du nord au sud et donc «barrant» la route naturelle des incursions romaines venant du Rhin). Sans ingénieur, le joueur germanique doit également faire attention à ce que la difficulté du terrain ne se retourne pas contre lui lors de certaines retraites...

-Inutile pour le Romain de s'inquiéter pour ses cités situées sur le Danube, la règle 9.5 les rend inviolables. En revanche, elles peuvent servir de base pour l'ouverture d'un deuxième «front» sur le flanc sud des Germains. Il est néanmoins conseillé d'éviter d'y risquer de la cavalerie ou des légions sans escorte tant le terrain se révèle propice aux embuscades. Le ralliement des tribus locales (Marcomanii et Quadii) constitue en outre un préalable plutôt conseillé...

-Même si risquée, l'utilisation de navires pour effectuer un débarquement depuis la mer du Nord (Germanicus Oceanus) ou la Baltique (Sarmatiens Oceanus) représente une autre possibilité pour le Romain d'ouvrir un front supplémentaire (certes limité en force) sur un flanc du Germain. Il peut même s'agir de la point de départ d'un joli coup consistant à amener un chef et lui faire jouer un stratagème politique sur un centre de tribu Suève. En cas de ralliement, le camp germanique se trouve privé de l'une de ses sources de recrutement les plus cruciales...

-Une fois dotées d'une implantation coloniale, Eburum et surtout Coloniae Germanae, situées au cœur des territoires ennemis, constituent autant de sources de ravitaillement et surtout des quartiers d'hiver bien tentants pour le Romain. Ces colonies peuvent (assez irréaliste ?) également servir au recrutement de nouvelles unités. Attention toutefois à ne pas en faire des...Dien Bien Phu avant l'heure: Colonia Germaniae est déjà loin des cités romaines du Rhin et Eburum est cerné par des zones de terrain difficile.

-L'hiver peut se révéler terrible. Durant ces deux tours, le joueur romain doit absolument «claquemurer» ses unités dans une cité ou un centre de colonisation actif. Faute de refuge comparable (... à moins que la règle 21.5 soit interprétée pour que le camp germanique puisse considérer une colonie rebelle comme cité et donc centre de ravitaillement), le joueur germanique ne peut que...subir, attendre le printemps pour faire un bilan des pertes et tenter de compenser par des recrutements massifs...

-Tenter de rallier les tribus Daces et Sarmates afin de planter une épine dans les flancs de l'adversaire est une option qui, à l'usage, se révèle plutôt hasardeuse. En effet, d'une part, si on joue la règle optionnelle 28.0 (franchement conseillée car réaliste...), toute unité, y compris un chef isolé envoyé en mission diplomatique, s'approchant d'une tribu neutre peut provoquer une réaction négative avec, pour conséquence, un ralliement à

l'autre camp... Et, même en cas de ralliement, le recrutement et l'utilisation des unités de ces peuplades demeurent difficiles à optimiser tant les principaux théâtres d'opération monopolisent les ressources des protagonistes (entre autres, les pions stratagèmes).

-Le Romain est souvent tenté de multiplier les tentatives de ralliement de tribus germaniques. Lorsqu'on examine les règles, on constate qu'il n'y a que deux chances sur six pour que la tentative se traduise par un ralliement contre une chance sur six pour qu'il ne se passe rien et surtout trois chances sur six pour que la tentative provoque le recrutement d'unités pour le camp adverse. On aura compris que ces tentatives peuvent représenter une source de recrutement d'unités non négligeable pour le joueur... germanique.

En conclusion

Dotée de la version finale des règles et de scénarios traitant de situations relativement plus simples que ceux de la plupart des autres simulations soeur (ex: sans tout l'environnement politique proposé dans *Roman Civil War*), *Germania* semble représenter le jeu idéal pour aborder la série «Ancient Wars». En revanche, traitant d'un conflit où il n'y eut ni grand vainqueur ni véritable vaincu, le tout se déroulant dans un contexte historique moins connu et exaltant que celui de la Guerre des Gaules ou des Guerres civiles romaines, cette simulation peut se révéler moins prenante à pratiquer qu'un *Caesar in Gallia* ou un *Roman Civil War*.

(1)Un errata impose au joueur germanique de ne pouvoir déplacer les Aigles que lorsqu'une unité romaine pénètre sur l'hex occupé par le pion représentant ces trophées.

Stéphane Martin

BIBLIOGRAPHIE

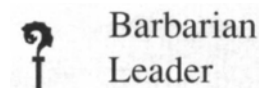
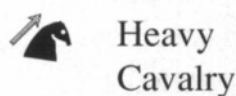
MOVES n°90 - Jan-fev 1997 (pp 4-16 & 37-38) GER
PAPER WARS n°24 - Mars 1995 (45-46) GER

CONCLUSION : ROME UNIQUE OBJET DE MON RESENTIMENT !

Même s'il est plus difficile de jouer un ennemi de Rome et de gagner avec, le jeu est passionnant pour les deux camps. Et par son historicité, chaque jeu est un véritable cours d'histoire.

En faisant abstraction des cartes un peu folklorique, des pions aux graphismes sommaires et des scénarios pas toujours équilibrés, les quatre simulations sont d'excellentes réussites en considérant à la fois les contraintes de jeux de magazine et le plaisir de revivre l'épopée romaine.

Un nouveau jeu est en préparation, il traitera des guerres de l'empereur Julien au 4^{ème} siècle ; parution prévu : courant an 2000.



La Saga du wargame : Une grande famille...

STEPHANE MARTIN, GRAND SPECIALISTE DES JEUX DE STRATEGY & TACTICS ET DECISION GAMES, NOUS PRESENTE SOUS FORME D'ANNEXE A LA SAGA DU WARGAME, UN RAPIDE APERÇU DES JEUX DE JOSEPH MIRANDA QUI SUIVENT GLOBALEMENT LES MEME MECANISMES.

L'aîné:

En août 1988, joint en encart dans le Strategy & Tactics N°120, apparaissait le jeu *Nicaragua*. Par plusieurs de ses caractéristiques, il préfigurait de nombreuses autres simulations signées Joe Miranda et qui surtout devaient régulièrement se démarquer de la production habituelle. En effet, alors que *Central America* (Victory Games) édité à peu près à la même époque nous présentait avant tout une reproduction détaillée des opérations militaires réelles ou potentielles au Nicaragua avant et après la chute de Somoza, la simulation de Joe Miranda proposait elle des mécanismes militaires assez simplifiés mais accompagnés d'un ensemble assez exhaustif de règles destinées à tenir compte du contexte global des affrontements qui déchirèrent ce pays d'Amérique centrale: mise en évidence des différentes classes sociales du pays et les probabilités pour qu'elles rallient l'une ou l'autre cause en fonction de leur programme politique, simulation des multiples actions possibles dans ce genre de "sale" guerre (propagande, guérilla, terrorisme, opérations de police,...), charisme et compétences des grands chefs militaires et politiques, aides et éventuelles interventions étrangères, etc...

En dépit d'une finition inaboutie ayant empêché cette simulation de vraiment décoller, le ton était donné même s'il faudra attendre plusieurs années avant de voir apparaître une sorte de premier cousin à cet essai sous la forme du jeu joint en encart dans le S & T N°145 (en l'occurrence *Trajan*, présenté dans le cadre de ce dossier).

Les cousins

Depuis lors, de nombreux autres jeux, la plupart du temps édités dans S & T et basés sur les mêmes principes, ont vu le jour. Parmi cette abondante production, trois séries de simulations se rapprochent encore plus particulièrement de celle consacrée à quelques grands épisodes de l'histoire de Rome et ce même si chacune d'entre elles couvre des périodes bien distinctes:

-La série "War of the Imperial Age" est dédiée à la simulation de plusieurs grands conflits ayant secoué l'Europe au dix-neuvième siècle entre le congrès de Vienne de 1815 et la première Guerre mondiale. Dans l'ordre chronologique d'apparition dans le magazine S & T, cette série inclut *The Franco - Prussian War* (S & T N°149), *The Russo-Turkish War 1877-1878* (S & T N°154), *The Austro-prussian War 1866* (S & T N°167) et *Risorgimento - War in Italy* (S & T N°187), la seule simulation citée dans cet encadré où le nom de Joe Miranda n'apparaît pas au générique (concepteur: Mike Benninghof) et qui traite de trois conflits (1848, 1859, 1866) ayant ponctué la réunification de l'Italie.

-La série "Wars of the Age of Reason", plongeant les joueurs au cœur du Siècle des Lumières et des despotes éclairés, n'est riche que de deux simulations. La première, *The Seven Years War in Europe*, apparue dans le S & T N°163 est consacrée à la guerre de Sept Ans (1756 - 1763) en Europe centrale alors que la seconde, *On to Moscow* (S & T N°171) traite de la phase décisive (1707-1711) du conflit qui opposa la Russie à la Suède au début du XVIIIe siècle. *War of the Spanish Succession* devait constituer le troisième volet de cette série. Mais, depuis plusieurs années, cette simulation a bien des difficultés à franchir le cap des "projets futurs".

-La série la plus récente est consacrée à quatre campagnes coloniales menées par l'Angleterre à l'apogée de sa puissance durant la seconde moitié du XIXe siècle. Trois de ces campagnes (*The Zulu campaign -1879*, *The March to Peking - 1860* et *The Sudan - 1883-85*) ont été groupées dans une boîte (*The Sun Never Sets*) alors que la quatrième, *The First Afghan War*, consacrée à la désastreuse tentative menée par l'Angleterre pour contrôler l'Afghanistan au milieu du XIXe siècle, est quant à elle apparue dans le S & T N° 179. Quelques uns des épisodes les plus célèbres de l'épopée coloniale française doivent être traités sur le même mode et publiés dans le S & T N°200...

Plusieurs traits communs caractérisent ces séries (y incluse donc celle consacrée à l'histoire de Rome...)

-Les thèmes historiques traités sont souvent originaux voire carrément inédits dans l'univers de la simulation.

-Malgré des échelles de temps et d'unités parfois bien différentes, ces simulations de niveau apparemment stratégiques (ex: le traitement d'un conflit complet) offrent bon nombre de mécanismes plaçant les joueurs à une échelle "opérationnelle" - "grand opérationnelle".

-Les capacités et limites du commandement, qu'il soit organisé autour des grands chefs charismatiques de l'antiquité, du XVIIIe siècle et de l'épopée coloniale ou basé sur les grands staffs du XIXe siècle, sont mises en évidence et détaillées à travers une série de mécanismes souvent proches d'une série à l'autre: mouvements des unités, organisation des reconnaissances, apport dans les sièges et les batailles rangées, etc...

-Les unités (souvent regroupées au sein de forces ou d'armées) évoluent face lisible cachée à la vue de l'adversaire. D'où l'importance des reconnaissances, du renseignement voire de l'espionnage ainsi que de ... l'intuition des joueurs.

-Les opérations militaires sont systématiquement intégrées dans un contexte global détaillé et conforme à la réalité du thème traité. Entre autres exemples, s'il assume le commandement d'une expédition coloniale pour le compte de la couronne britannique, un joueur

doit tenir compte de la politique en Métropole: en cas de situation critique sur le terrain, Londres peut tout aussi bien envoyer des renforts qu'au contraire, exiger une évacuation générale.... Mais la direction d'une nation entière ne met pas non plus les joueurs à l'abri d'événements sur lesquels ils n'ont que peu de prise. Si le joueur incarnant Frédéric le Grand dispose, conformément à la réalité historique, de grands pouvoirs sur la direction des opérations militaires et sur les grandes orientations politiques et diplomatiques du Royaume de Prusse, il doit également composer avec des événements qui lui échappent: des désertions, un retournement d'alliance imprévu, l'entrée en guerre d'une nouvelle grande puissance,....

-La reproduction du cadre dans lequel s'insèrent les opérations militaires passe par l'utilisation quasi systématique de tables ou de marqueurs d'événements aléatoires.

Le terme "aléatoire" n'est toutefois pas exactement approprié car, d'une part, chaque événement prévu sur l'un de ces marqueurs ou tables est conforme au contexte historique simulé et, d'autre part, aux côtés de faits tout à fait aléatoires (ex: un climat rigoureux, une épidémie,...), on en dénombre de multiples qui peuvent ou non s'activer en fonction de l'évolution des opérations sur le terrain et dépendant donc pour une bonne part des actions des joueurs: une révolte paysanne qui éclate parce que les campagnes sont trop systématiquement pillées par les forces armées, une nation neutre qui se rallie à une coalition parce que l'autre camp commence à menacer ses intérêts, un gouvernement qui impose une évacuation générale à un corps expéditionnaire en difficulté dans une campagne coloniale, etc ... (*)

En d'autres termes, dans ces simulations, le joueur occupe une place conforme à la réalité vécue par le personnage ou l'entité qu'il est censé incarner: il ne règne jamais en maître absolu sur un théâtre d'opération qui lui même n'est en outre jamais coupé du reste du monde...

Si quelques simulations, souvent à l'échelle stratégique, parviennent à nous offrir une reproduction détaillée et convaincante de l'environnement encadrant les opérations militaires, cela se paie hélas un peu trop souvent au prix de volumineux livres de règles. En revanche, il est beaucoup plus rare de trouver des simulations de niveau opérationnel dont les opérations militaires sont insérées dans un contexte global aussi détaillé, "vivant" et imprévisible que dans celles de Joe Miranda et ce surtout sans que la praticabilité générale s'en trouve exagérément alourdie.

Les cousins ... (pas très) éloignés

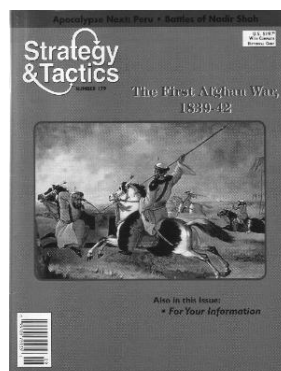
Pour être complet, il est bon de noter l'existence de nombreuses autres simulations conçues par le même auteur et dotées d'un ensemble de mécanismes encore directement comparables à ceux des quatre séries citées ci-dessus. On peut ainsi mentionner: *Holy War : Afghanistan* (S & T N°147 - la guerre pendant et... après l'intervention soviétique), *Balkan Wars* (S & T N°164 - les deux conflits dans les Balkans en 1912-1913) *First Arab-Israeli War* (S & T N°185), le tout récent *Crimean War* (S & T N°193) ou encore, à une

échelle plus franchement stratégique, *Thirty Years War* (S & T N°173 - la Guerre de Trente Ans durant la première moitié du dix-septième siècle), *The Hundred Years War* (...S & T N° 177 - ...la Guerre de cent ans), *Byzantium* (S & T N°183 -quelques épisodes de l'histoire de Byzance...) et *Charlemagne* (S & T 189). Dans la même veine, citons également *Chad - Toyota Wars* (S & T N°144 - la guerre civile qui déchira le Tchad jusqu'au début des années quatre-vingts dix) qui, quoique non signée Joe Miranda, peut s'apparenter par son système de jeu (hélas ici un peu trop touffu...) à son "école": simulation militaire certes mais incluant encore une fois une mise en évidence du contexte général de ce conflit (interventions étrangères, luttes interethniques, fragilité de l'économie locale, etc...). Au rayon des productions détonantes, mentionnons l'existence de *LA Lawless* exceptionnellement publié dans le magazine "Moves" (N° 75) et reproduisant les ... émeutes qui enflammèrent Los Angeles en 1992. Ou comment, pour le joueur "émeutier", propager la révolte à travers la grande métropole face à un joueur incarnant des autorités chargées de contrer les émeutes tout en évitant évidemment le bain de sang...

Enfin, on ne saurait prétendre complètement cerner cette série particulièrement impressionnante sans souligner que la plupart de ces simulations conçues par Joe Miranda reproduisent des conflits dans lesquels se sont affrontées des conceptions voire des cultures stratégiques très contrastées: Rome face aux tribus gauloises ou germaniques, la Grande Bretagne victorienne contre les Zoulous ou les Madhistes, l'organisation et la rigueur prussiennes face à l'impérialisme autrichien (en 1866) ou l'improvisation française (en 1870), la guérilla afghane contre l'armée mécanisée soviétique, etc... La capacité de l'auteur à bien mettre en évidence ces confrontations n'est pas la moindre des qualités de ces simulations décidément très typées.

(*) Il est à remarquer que Joe Miranda utilise également des tables d'événements aléatoires (arrivée variable des renforts, pénurie de munitions, ratés dans le commandement, ...) dans plusieurs de ses dernières simulations à l'échelle grand tactique (*Napoleon's First Battles*, *Emperor's First Battles*, *Empires at War*) au demeurant globalement moins réussies.

Stéphane Martin



L'ACADEMIE DU WARGAME

Prix Vieille Garde 1998

Pour la troisième année consécutive, l'Académie du Wargame va décerner un prix pour le meilleur wargame de l'année.

Ce prix est destiné à récompenser les meilleures créations parues au cours de l'année de référence. Il est toujours séparé en deux catégories : d'un côté la meilleure création francophone et de l'autre le meilleur jeu étranger. Les années précédentes avaient vues la suprématie d'AWE et de la série " Vive l'Empereur " de Didier ROUY. Cette année 1998 a été très pauvre en création française et seul le valeureux magazine Vae Victis, flambeau des belliludistes francophones est en mesure de concourir.

La première année, seuls les membres de l'Académie avait voté, ce choix délibéré, considéré par certains comme très pauvres car Académicien signifie " vétéran du wargame " et souvent synonyme d'une moindre activité ludique ; fut bien vécu et permis une réponse rapide et assez générale. Pour la deuxième année, le vote fut étendu, quoique dans une faible proportion, aux internautes et lecteurs de la mailing list de l'Académie, un manque de temps empêcha certainement une plus vaste participation.

Cette troisième année sera peut être celle de l'ouverture, évidemment les 29 académiciens sont appelés à voter, mais également les joueurs et lecteurs par l'intermédiaire du site Web de l'Académie, de la Mailing List et du bulletin officiel **Vieille Garde**. Les délibérations sont fixées au **15 septembre 1999**, ce qui laisse plus de temps que d'habitude pour se prononcer.

Pour choisir une création francophone, une liste " exhaustive " est proposée, il suffit de cocher un titre et de le faire parvenir au bureau de l'Académie (voir cartouche en bas de page). Pour sélectionner une création étrangère, une liste est également fournie mais elle n'est peut être pas complète, tout jeu non inscrit mais proposé, s'il a bien été mis en vente en 1998, sera accepté. Il suffit encore de sélectionner une seule simulation.

Les traductions en français, absente du marché pour l'année 1998, ont donc pu être exclues.

Jeux francophones

- Histoire & Collections
- VV n°18 : Rivoli 1797 (Berg, Bey, Brandsma)
- VV n°19 : Meuse 1940 ()
- VV n°20 : Denain 1712 (Bey, Ferreira)
- VV n°21 : Alésia (Bey)
- VV n°22 : Crête 1941 ()
- VV n°23 : Pyramides 1798 (Berg, Bey, Brandsma)

Jeux étrangers

Tous les wargames parus au cours de l'année 1998.

Réponse avant le 15 septembre 1999

Courrier reçu

Le polemos de Frédéric Bey du dernier numéro a entraîné un certain nombre de réactions, voici les propos d'un Académicien, Michel Jeunechamp :

" Frédéric Bey a raison de souligner le poids du dernier tour (et proposer des solutions), poids à mon avis, surtout dû aux buts de victoire, représentés par des buts " géographiques " (occupation d'un village par exemple) contrairement le plus souvent à l'histoire et surtout contrairement aux lois de la tactique. Ainsi, pour Waterloo, dans la quasi-totalité des jeux, le joueur français doit prendre les points fortifiés anglais pour obtenir des points de victoire. C'est réaliste d'un point de vue historique, mais pas tactique. Les Français ont pris la Haye-Sainte mais n'ont pas gagné la bataille. S'acharner à prendre la ville de Stalingrad n'amène rien (l'obsession fatale d'Hitler a coûté cher) sinon de subir une défaite. A mon sens, il vaudrait mieux supprimer les objectifs " géographiques " dans les conditions de victoire et privilégier les taux de perte de chaque armée...

...Le fait d'assigner des objectifs " géographiques " (hexagones spécifiques, villages, collines, etc.) ne pervert-il pas le déroulement du jeu, obligeant les joueurs à des " acrobaties " sans rapport avec la réalité historique ou le bon sens tactique ? Ceci dit, dans des cas précis, ce genre d'objectifs peut se justifier car en conformité avec l'histoire. Pour Stalingrad, assigner au joueur allemand de prendre la ville est historiquement justifié mais tactiquement aberrant. Mais voilà il s'agit d'une bataille d'usure réciproque, monstruosité tactique (qui a abouti à un " Verdun sur la Volga ") mais victoire stratégique du défenseur. Pour Waterloo, le fait d'obliger le Français à prendre les fermes fortifiées, pour obtenir des points de victoire, obère complètement ses choix tactiques et l'oblige à renouveler les erreurs de Napoléon. Là encore, conformité historique et aberration tactique, qui limitent l'intérêt du jeu. En effet, il est prouvé que s'acharner à prendre ces fermes et châteaux n'est pas un gage de victoire. Dans le cas présent, il vaudrait mieux trouver d'autres conditions de victoire (rapport des taux de perte pour les deux armées : le vainqueur est celui qui a moins de pertes que l'adversaire). Je reste dubitatif sur les objectifs " géographiques " comme conditions de victoire. "

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 8, Rue Emile Deslandres 75013 PARIS - Abonnement 80 FF pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles- Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro** : Frédéric BEY, Michel JEUNECHAMP, Stéphane MARTIN, Luc OLIVIER, Hervé SENUT, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 70 exemplaires -. **Site Web** : [HTTP://www.histofig.com/academie](http://www.histofig.com/academie)
e-mail : lolivier@club-internet.fr