

VIEILLE GARDE

Numero 28 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$

THE RISE OF THE ROMAN REPUBLIC

VOLUME #1 of THE ANCIENT WORLD SERIES

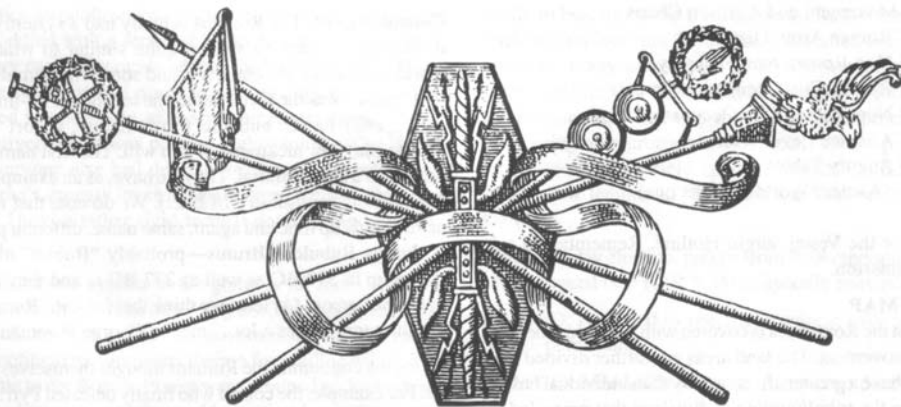
A RICHARD H. BERG GAME DESIGN

THE SAMNITES
340 B.C.

ALEXANDER of EPIRUS
327 B.C.

PYRRHUS
280 B.C.

HANNIBAL
218 B.C.



EDITORIAL

Paris, le 15 juin 2004

*Chers lecteurs de Vieille Garde
et fidèles de l'Académie du Wargame*

Le rythme de plusieurs numéros par an a l'air de se poursuivre, c'est cool...

Ce numéro comprend une large étude sur *Rise of the Roman Republic* de GMT. Un excellent jeu stratégique sur l'antiquité, dont la suite sur les Guerres Puniques, est en bonne voie d'achèvement d'après les CR de tests sur *Consimworld*. L'étude explore en détail les mécanismes du jeu et donne quelques idées stratégiques pour les scénarios. Comme apparemment, c'est un jeu qui s'est très bien vendu, espérons que cette étude permette aux joueurs rebutés par la complexité des mécanismes de descendre la boîte de l'étagère poussiéreuse. Les lecteurs d'Hannibal, le fanzine des jeux de l'Antiquité trouveront peut être quelques ressemblances entre l'étude et l'article qui va incessamment paraître sur le même sujet dans le prochain numéro. Pour être juste, je dirais que j'ai rédigé l'article pour Hannibal, puis je l'ai utilisé comme base pour l'étude Vieille Garde... que Laurent Garbe me pardonne.

Après l'exploration des années 80, la Saga du Wargame continue les annexes présentant des jeux marquants des compagnies de la décennie. *SPI-TSR* est ici à l'honneur avec sa série de jeux sub-tactiques.

L'Académie du Wargame poursuit modestement ses actions avec, en cours, une méga partie de *Streets of Stalingrad* qui occupe 7 joueurs parisiens, quasiment un soir par semaine. Une soirée permet de boucler de un demi à un tour complet suivant les activités de chaque camp. Avec 67 tours (jours) pour la campagne entière, l'année entière va sans doute y passer, mais quel bonheur... Trois russes s'opposent à 4 allemands, avec dans chaque camp un général en chef, responsable de la stratégie et de la bonne direction de chaque camp. En plus de permettre de jouer complètement un énorme jeu, cette approche permet un certain *role-*

playing entre les camps et entre les joueurs, confrontant des styles de jeu et de réactions différentes. En plus de prendre en compte les conditions de victoire, la puissance des troupes et les arrivées de renforts, il faut également tenir compte de la psychologie de l'adversaire pour établir son plan de victoire. Dès la fin de la partie, chaque joueur sera chargé de rédiger ses notes stratégiques et tactiques, le tout devant constituer une magnifique étude pour Vieille Garde.

Ainsi le prochain numéro verra sans une étude sur *Streets of Stalingrad* de L2DG et certainement les rubriques habituelles.

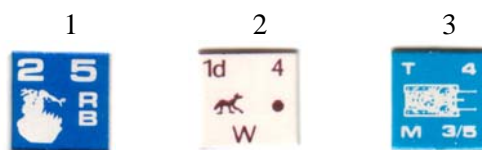
Luc, Dictateur de Rome

QUIZ

Le quiz précédent a été trouvé par Olivier Clémentin. Il gagne donc un numéro gratuit de Vieille Garde... Ce quiz avait été proposé sur le site www.strategikon.net et a provoqué un intérêt manifeste, étant découvert en moins de 24h.

Les pions étaient tous sur la bataille de Solferino
1- Empires at War (DG), 2- Risorgimento (GDW), 3- Solferino (JD).

Voici un nouveau quiz spécial SF, également diffusé sur Strategikon, une grosse surprise attend le premier à trouver...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 18 : Rise of the Roman Republic

Pages 19 à 20 : La saga du Wargame

RISE OF THE ROMAN REPUBLIC

L'ascension de Rome est-elle inéluctable ?

FICHE TECHNIQUE

Editeur : GMT

Concepteur : Richard H. Berg

Développeur : Alan Ray

Sujet : Les débuts de la République romaine de 340 à 218 av. JC

Echelle pions : Un point de force d'infanterie vaut 500 hommes

Un PF de cavalerie vaut 300 cavaliers

Un point d'éléphant vaut 10 éléphants.

Echelle carte : 13 miles (env. 20 km) par hexagone

Echelle temps : Un tour de jeu dure une année

Temps de jeu : suivant les scénarios de 3h à 10h

Ainsi va la Gloire de Rome ...

The Rise of the Roman Republic (RRR) est le premier volume d'une nouvelle série de jeu conçue par Richard Berg pour GMT. Cette série, baptisée « *The Ancient World* » se veut le « *Europa* » de l'Antiquité. Pour les néophytes, « *Europa* » est le nom d'une série de jeux opérationnels sur la Seconde Guerre Mondiale avec des cartes, pions et règles compatibles à la fois pour simuler chaque campagne individuellement (Pologne, Désert, France 40 et 44, URSS...) et toute la guerre à travers un *Grand Europa*.

Ce premier volume de *The Ancient World*, s'intéresse aux débuts de la République Romaine en Italie à travers quatre scénarios situés entre 340 et 218 av. JC. : Les Guerres Samnites, Alexandre d'Épire, Pyrrhus et Hannibal en Italie. L'ensemble des Guerres Punique, à peine évoquées par le quatrième scénario, fera l'objet du second jeu prévu au mieux pour l'année prochaine. Le troisième devrait traiter des Guerres en Grèce : Médiqes et Péloponnèse, au moins ; sa date de parution n'est pas encore annoncée.

RRR n'est pas un jeu simple : les règles sont longues et plutôt complexes, demandant une longue pratique pour être maîtrisées. De plus elles ont fait l'objet de nombreux errata, et le futur joueur est invité à charger la dernière version des *Living Rules* sur le site de GMT (www.gmtgames.com) avant de commencer l'exégèse. Heureusement le résultat est à la hauteur de l'investissement requis pour l'authentique amateur de la période et le lecteur assidu d'histoire ancienne. Richard Berg affirme que son intention est de créer un « cadre politique/historique/social de la période » plus qu'un jeu, en permettant aux joueurs de revivre plutôt que de simuler les débuts de la République romaine. Il est vrai que vu le détail et la somme des

règles proposées le joueur courageux sera certainement récompensé. Ainsi la lecture de Tite Live recoupe assez bien les sensations ressenties par le joueur : la puissance du camp romain, la complexité de son organisation politico-militaire, la longueur et le peu d'effet saisonnier des campagnes militaires. Seule peut être la propension des armées à piller n'est peut être pas très bien rendue.

Enfin, mentionnons que les règles ont été traduites en français, bravo au traducteur ! et sont disponibles également sur le site de GMT.

Des composants dignes de la grandeur de Rome

Comme la plupart des productions de GMT, le jeu est plutôt beau avec des composants nombreux et réussis. La carte couvre l'ensemble de l'Italie et des îles alentour, à l'échelle de 20 km l'hexagone. Elle est divisée en provinces qui serviront pour le mouvement, le contrôle du territoire et le calcul de la victoire. Il faut distinguer l'Italie Romaine de la Gaule Italienne et des îles.

L'Italie Romaine est le territoire de chasse de l'armée romaine. Elle est composée de douze provinces continentales : Northern Etruria, Southern Etruria, Ombria, Picenum, Sabinus, Latium, Samnium, Campania, Lucania, Apulia, Bruttum et Calabria.

La Gaule Italienne est au nord de l'Italie Romaine. Dans les scénarios des débuts de Rome, elle est lointaine et souvent inaccessible. Elle est composée de cinq provinces : Liguria Taurini, Liguria Friniates, Gallia Cispadana, Gallia Transpadana et Venetia.

La province de Gallia Massilia ne fait pas partie de l'Italie et elle n'est accessible dans aucun des scénarios actuels.

Les îles sont composées de la Corse, la Sardaigne, la Sicile – coupée en deux provinces –, Liparae

(Lipari) et Melita (Malte). Elles ne sont accessibles qu'en bateau, le transport étant toujours hasardeux et sujet à la supériorité navale. Cette dernière est indiquée dans chacune des quatre mers par une case où les différents camps placent des marqueurs de niveau de contrôle entre -4 et +4.

Ces provinces correspondent grossièrement aux différents peuples/tribus italiens. Voici un extrait du *Monde et son Histoire Tome 1* de la collection Bouquins qui donne une idée du peuplement de la péninsule : « *Les Grecs fondateurs d'une série ininterrompues de cités sur les côtes de Grande-Grèce et de Sicile... Les Etrusques installés sur les côtes de la Toscane... Les Italiques avec le long de la côte Adriatique les Picéniens, au centre occupant l'Apennin et les plaines de la côte occidentale vivaient les Ombro-Sabelliens dont au sud les Samnites et les Osques, au centre les Latins, Sabins, Marses, Eques et Volsques, au nord les Ombriens serrés entre les Etrusques et les peuples du littoral adriatique. Au Nord dans la plaine du Pô, les Ligures et les Celtes, plus à l'est les Vénètes...* »

Deux livrets de règles sont fournis : le premier doté des règles standard de la série, le second des règles spécifiques du jeu et des scénarios. Deux aides de

jeu, garnies de nombreux tableaux, sont également fournies : il y en a tellement qu'il faudra du temps pour s'y retrouver. Quatre displays permettent de placer les unités qui composent les armées et gardent les villes. Enfin, un tableau de niveau d'alliance permet de gérer le contrôle des provinces avec les marqueurs appropriés.

Les pions sont composés d'unités de combat, de chefs et de marqueurs d'information.

Les unités de combats sont représentées par une silhouette, une valeur en points de force et une indication du type de troupe (infanterie, cavalerie et éléphants) et de sa nationalité. Le verso indique une valeur immédiatement supérieure en points de force. Ces unités de combats sont de simples marqueurs de force interchangeables et seront principalement posés sur des displays hors carte, un marqueur légion ou armée étant placé sur la carte. L'auteur précise qu'il n'a pas fait de distinction entre unités légères et lourdes car, à cette échelle, elles sont mixées dans chaque point de force. Des équipements de siège sont également disponibles mais peu utilisés pour les scénarios proposés. Pour les unités navales, il faudra attendre le volume suivant de la série. Chaque point de force représente 500 fantassins ou 300 cavaliers ou 10 éléphants.

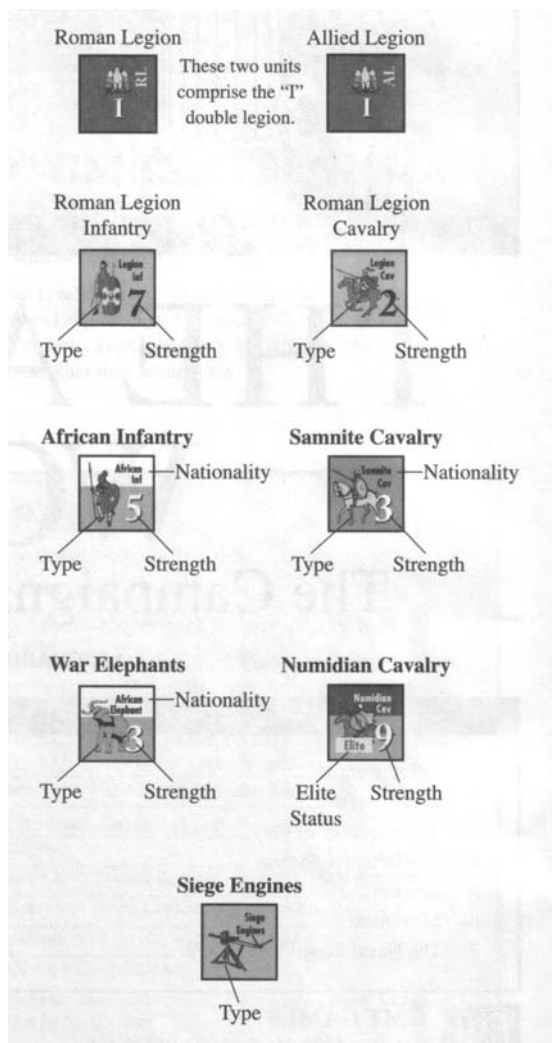


Tableau du nombre de pions par type de troupes et chefs

	Inf	Cav	Elphs	Chefs
Romain	60	24		53
Samnite	35	9		5
Italien (vert)	28	16		
Italien (orange)	5			
Mamertin	5	1		
Ligurien	7			
Syracusain	9	3		1
Sicilien	8			
Tarentin	20	7		1
Gaulois	6			
Barbare Gaulois	21	10		1
Epirote	27	8 (E)	2	5
Grec	15	5		1
Africain	13		4	7
Ibère	14	10		
Numide		10 (E)		

Note : (E dans Cav signifie présence d'unités d'élite)

Ce tableau donne une idée de la puissance de chaque nation et de son type de troupes. Ainsi le plus puissant est naturellement le Romain. Même si les pions sont des marqueurs de points de force, plus de marqueurs signifie quand même plus de moyens. Enfin, seuls les Africains et Epirotes ont des éléphants.

Les chefs vont permettre le mouvement des troupes sur la carte, leur pion ressemble fortement à celui de SPQR avec une silhouette et de nombreuses valeurs :

- Le **nom** qui a une valeur purement informative.
- Le **nombre de points de ruse (Guile)** qui sert de bonus pour des actions spécifiques comme la diplomatie, la trahison des villes, les demandes au Sénat romain...
- Le **niveau diplomatique** qui est utilisé pour calculer le succès d'une ambassade.
- Le **niveau d'initiative** qui donne le nombre de campagnes que le chef pourra faire durant l'année.
- Le **niveau de campagne** qui est testé à la fin de chaque opération pour continuer à agir durant une phase de campagne.
- Le **niveau de bataille** qui sert à calculer le bonus du chef pour chaque bataille et, donne le nombre de légions commandables lors d'une bataille pour un chef romain.
- La **valeur de subordination** qui indique si un chef subordonné peut donner un bonus lors d'un combat.
- La **valeur de mortalité** qui est testé à la fin de chaque bataille et pour chaque chef romain qui veut rester en poste à la fin d'une année. Le chef qui rate son teste peut être blessé ou tué.
- **L'identifiant** qui est inscrit uniquement pour les chefs romains et sert à les identifier plus facilement que leur nom.

Le verso du pion indique que le chef a fini toutes ses activations du tour.

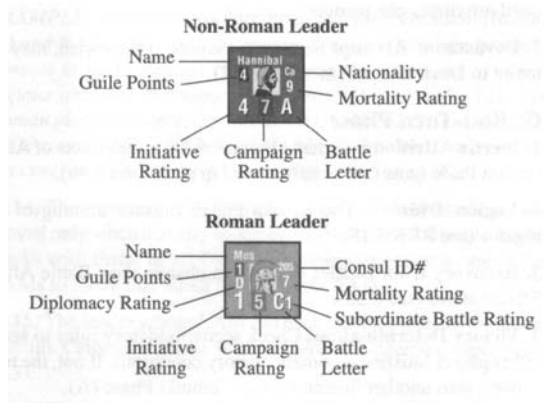


Tableau des caractéristiques principales des chefs

	Rome 1x	Rome 2x	Rome 4x	Samnites	Epire	Carthage
Initiative 4	0	0	0	0	0	1
Initiative 3	0	0	1	1	1	0
Initiative 2	8	4	1	0	1	3
Initiative 1	14	16	9	4	3	3
Max Campagne	6	6	6	5	6	7
Min Campagne	4	4	3	3	3	4
Moyenne Campagne	5.5	4.9	4.8	3.8	4.8	5.3
Total Chefs	22	20	11	5	5	7

Notes :

- Le Romain a également 3 préfets urbains génériques.
- Romain 1x = Samnites et Alexandre.
- Romain 2x = Pyrrhus.
- Romain 4x = Hannibal.

Ce tableau des chefs montre bien les forces et faiblesses de chaque camp. Pour l'initiative qui indique le nombre de campagne par tour, seul Hannibal a un niveau de 4. Les niveaux 3 sont un peu plus courants avec un chef par camp, sauf pour les romains des deux premières périodes. La majorité des chefs, sauf pour les Carthaginois, a une initiative de 1. Le niveau de campagne est également intéressant car c'est ce qui permet d'espérer effectuer plusieurs opérations dans la même phase de campagne. Max indique le niveau du chef le plus élevé du camp ; min indique le niveau le moins élevé et la moyenne est la division de la somme des campagnes de tous les chefs par leur nombre.

Ici encore à part Hannibal avec un niveau de 7, la plupart des meilleurs chefs ont 6 : ce qui leur donne quasiment 70% de chance de rejouer. Avec le Min, on voit que les pires chefs ne sont pas romains et que, ces derniers, s'en sortent honorablement pour la moyenne et très favorablement en nombre de leaders. Le nombre de chef n'est pas un critère forcément significatif car tous les chefs ne sont pas disponibles en même temps. Ainsi le Romain dispose d'un pool d'où il tire ses chefs suivant les besoins. Besoins qui iront croissant entraînant une montée en charge progressive, au contraire du Samnite, par exemple, qui n'aura toujours que deux chefs en jeu en même temps, ou du Carthaginois qui commence avec ses sept chefs.

En fait, le pire camp est celui des Samnites car ils ont peu de chefs et ils ne sont pas très bons. Inversement la palme du meilleur camp revient incontestablement aux Carthaginois qui dominent à tous les niveaux.

Les marqueurs d'information fournissent les fameux LAM (Leader Activation Marqueur) qui serviront aux activations des chefs disponibles durant le tour. Ces LAM sont nominatifs pour les ennemis de Rome et par rôle politique pour les Romains. Des marqueurs sont également fournis pour les différents postes politiques et militaires romains, ainsi que des marqueurs de contrôle des différents camps et de nombreux marqueurs pour l'état du moral des troupes, l'état des provinces, les sièges...

Une séquence de jeu complète et globale

Comme *RRR* est un jeu complexe, il dispose d'une séquence de jeu évoluée que nous allons décrire rapidement, avant de nous intéresser aux mécanismes les plus importants.

La première phase est utilisée pour reconstruire et réparer les villes qui ont été pillées au tour précédent. La phase suivante, plus importante, est la phase d'élection politique du Romain. Nous en reparlerons en détail dans un prochain paragraphe, signalons quand même qu'elle permet au Romain de tenter de prolonger des mandats, d'élire des Consuls, de nommer des Dictateurs, Maîtres de Cavalerie, Proconsuls et Légats pour lever et diriger des légions et faire la guerre. La phase suivante permet de gérer la supériorité et construction navale, elle n'est utilisée que dans un seul scénario. Les trois phases suivantes : initiative, campagne et augure sont le cœur du jeu avec les mouvements de troupes, les batailles et les sièges grâce à des tirages de marqueurs de chefs dans une continuation totalement interactive. Nous l'évoquerons également en détail. Ensuite, une phase de dévastation permet de gérer les mises à sac et réparation des provinces. Enfin, la phase finale sert à l'entraînement éventuel des légions, la récupération du moral des unités et les tests de conditions de victoire.

Res Publica Romana

L'ensemble des règles concernant la politique romaine est extrêmement précise et constitue la majorité des règles spécifiques. Dans le même esprit que *SPQR* de GMT et dans la droite ligne de Tite Live, Richard Berg s'est laissé aller au détail. L'ensemble des acteurs majeurs militaires romains sont présents et font l'objet de règles précises. On trouve ainsi des Consuls, des Dictateurs, des maîtres de cavalerie, des Proconsuls, des Préteurs, des

Préteurs urbains et des Légats. De plus tous les personnages majeurs de l'époque sont représentés par un pion et placé dans un pool de disponibilité. Chaque tour – année – deux Consuls sont tirés aléatoirement du pool, un pour Rome (Roman Consul) et l'autre pour l'armée (Field Consul). Un Dictateur est également tiré si la situation politique l'exige. Il peut choisir un maître de cavalerie, s'il est militairement médiocre. Enfin des Proconsuls et Préteurs peuvent également être tirés pour commander des armées ou légions isolées dans des provinces précises qu'ils ne pourront quitter qu'avec l'accord du Sénat. Ces chefs recevront un marqueur indiquant leur rôle et éventuellement leur province d'assignation : leur Imperium. Notez qu'une province ne peut être assignée qu'à un seul chef romain quelque soit son niveau. Certains leaders peuvent être prorogés d'une année sur l'autre suivant des conditions très précises.

Pour chaque point d'initiative de chaque chef, à l'exception du Préteur qui n'en a qu'un, un LAM du rôle correspondant est placé dans le pool. Cela signifie qu'il peut y avoir beaucoup de marqueurs romains et, comme il n'y a pas de LAM nominatif, le camp romain dispose de beaucoup de souplesse dans l'activation de ses chefs.



Le Dictateur : c'est un acteur exceptionnel de la politique romaine qui est appelé en cas de problème grave aussi bien militaire que politique ou religieux. Ainsi Tite Live cite plusieurs cas de Dictateurs nommés exclusivement pour planter un clou ! Ce qui semblait avoir une signification importante dans la religion romaine. Pour le jeu, le Dictateur est situé au sommet de la hiérarchie et commande à tous les autres chefs présents dans la case. Il est automatiquement l'*overall commander*, c'est-à-dire celui qui lève les légions et gère la diplomatie. Il est tiré au hasard parmi les chefs disponibles ou choisi parmi les chefs ayant reçu un Triomphe, en début ou milieu de tour lorsque une situation d'urgence se présente. Il est appelé soit volontairement par le joueur après une défaite majeure avec 30% de pertes ou deux villes moyennes/majeures d'Italie occupées par l'ennemi, obligatoirement après deux défaites majeures ou une armée ennemie occupant une ville dans les trois hexes de Rome. Le Dictateur est alors placé à Rome et ses LAM ajoutés au pool. L'intérêt d'un Dictateur est de commander deux armées Consulaires, soit quatre doubles légions et de les emmener n'importe où en dehors de Rome sans avis du Sénat. Ce chef ne peut en aucun cas être prorogé

mais un autre Dictateur sera nommé l'année suivante si les conditions sont encore remplies



Le Maître de Cavalerie : Lorsqu'un Dictateur est nommé, si le joueur le désire, il peut en plus choisir un Maître de Cavalerie parmi les chefs disponibles qui ont un numéro d'identifiant dans les cinq autour de celui du Dictateur. L'intérêt est de disposer d'un bon chef dans le cas où le Dictateur n'est pas un héros de guerre. L'inconvénient est que le Dictateur ne peut pas quitter Rome, ce qui, heureusement, ne l'empêchera pas de lever des légions et envoyer des ambassadeurs. Le Maître de Cavalerie est placé à Rome ou sur une armée Consulaire en Italie. Il peut diriger une armée Consulaire et n'est pas assigné à une province. Il ne peut pas non plus être prorogé.



Le Consul de Rome : En temps normal, c'est l'*overall commander* élu en début d'année et, suivant les scénarios, non rééligible l'année suivante. Il a les mêmes caractéristiques que le Maître de Cavalerie, mais peut au choix du joueur être assigné à une province. Il peut être prorogé comme Consul s'il a reçu un triomphe dans l'année ou comme Proconsul s'il a été assigné à une province.



Le Consul d'Armée : Il a quasiment les mêmes caractéristiques que le Consul de Rome sauf qu'il n'est pas *overall commander* et qu'il ne peut pas être assigné au Latium.



Le Proconsul : soit c'est un Consul qui a été prorogé dans le commandement d'une armée Consulaire, soit c'est un nouveau chef tiré du pool pour commander une armée située dans une province précise. Il peut être nommé en début de tour pour commander une armée existante et non commandée ou en milieu de tour lorsque de nouvelles légions sont levées. Il est alors assigné à une province précise qui n'est pas déjà assignée à un autre chef et s'y rend avec ses troupes. En fin d'année, il peut être prorogé dans sa province d'assignation. Il est subordonné aux Consuls. Le

Proconsul a véritablement une dimension géographique.



Le Préteur : C'est un chef mineur attaché à une double légion (pas une armée Consulaire) pour la bouger comme renfort ou la faire agir dans une province déterminée, s'il n'y a pas d'autre chef disponible. Il est tiré du pool des chefs romains et peut être prorogé dans sa province. Il ne peut pas y avoir plus de Préteurs que la moitié des Consuls et Proconsuls présents sur la carte. Le Préteur est subordonné aux Consuls et Proconsuls. L'intérêt de cette subordination est qu'elle permet à un chef de rang supérieur de commander et emmener avec lui un chef de rang inférieur et ses troupes dans la limite globale de quatre doubles légions, soit plus que ce qu'il peut commander normalement. Cette subordination s'applique évidemment à tous les chefs de rang inférieurs, mais le Préteur est le seul chef qui est assigné à des troupes plutôt qu'à une province, bien qu'il lui faille l'autorisation du Sénat pour quitter la province dans la quelle il se trouve. Quelque soit le niveau d'initiative du chef tiré, il n'aura qu'un LAM en jeu.



Le Légat : Il n'est pas représenté par un chef, mais seulement par un LAM placé dans le pool. Son rôle unique est de déplacer des renforts pour une légion située en dehors de l'Italie Romaine lorsque le joueur ne veut pas utiliser un Préteur ou un Proconsul.

Le Préteur Urbain : Situé à Rome, il a pour principale fonction de commander les Légions Urbaines de Rome. Il ne dispose pas de LAM propres et devra utiliser ceux des Consuls s'il veut agir. Il peut entraîner deux légions nouvellement levées à Rome et qui n'en bougent pas du tour. Sur un dé de 7, 8, 9, 0, la légion devient vétérane, sinon il faudra attendre le succès militaire car le jet n'est possible qu'une seule fois.

Le rôle du Sénat : Même si les membres du Sénat ne sont pas représentés physiquement par des pions, leur rôle est fondamental. Ainsi pour qu'un chef quitte sa province d'assignation, qu'il rentre dans Rome, qu'il quitte l'Italie Romaine, qu'il reçoive un Triomphe, qu'il commande plus que son maximum légal, il faut qu'il obtienne la permission du Sénat. Il doit tirer un dé sous son niveau de campagne, différents modificateurs s'appliquant suivant l'action requise. Enfin, il peut quitter sa province

sans demande la permission mais s'expose à la Censure qui le démettra de ses fonctions en cas d'échec du test.

Evidemment les ennemis de Rome n'ont pas le même niveau de détail dans l'organisation du commandement. Un général en chef est indiqué dans les règles pour chaque scénario et lui seul peut lever des troupes et envoyer des ambassadeurs. Les LAM placés dans le pool sont nominatifs et limités par le niveau d'initiative du chef. Ainsi l'ennemi de Rome, même s'il débute le scénario dans de bonnes conditions, aura rapidement moins de chefs que le Romain, donc moins de LAM et par conséquent moins de possibilités opérationnelles. Ce qu'il compensera parfois par de meilleurs chefs comme Hannibal ou Pyrrhus.

La Phase combinée d'activation

Dans la droite ligne de ses jeux précédents, Berg nous propose une phase d'action globale avec activation aléatoire des chefs. Chaque chef dispose d'un niveau d'initiative qui lui donne un nombre équivalent de marqueur d'activation (les fameux LAM) que l'on placera en début de tour dans un pool. A ces marqueurs de chefs, se rajoutent 3 marqueurs d'attrition de siège et, pour la plupart des scénarios, un marqueur d'augure, sorte d'événement aléatoire à tirer sur une table. La phase d'action dure donc jusqu'à ce que tous les marqueurs aient été tirés du pool, ce qui clôture l'année.

Lorsqu'un chef est tiré – ce qui constitue une phase de campagne (*Campaign Phase*) –, il peut conduire une opération parmi celles proposées :

- Bouger tout seul
- Bouger des troupes
- Bouger des alliés
- Attaquer
- Conduire une opération de siège
- Tenter de subjuguier une cité
- Recruter des troupes
- Tenter une mission diplomatique
- Réorganiser des troupes dispersées par un débarquement
- Demander la permission au Sénat pour une action précise

Chacune de ces opérations fait l'objet de règles précises avec souvent des restrictions, liées au chef ou à la situation. A la fin d'une opération, il peut être possible d'en enchaîner une suivante, en fonction de l'action effectuée et de la réussite d'un jet de commandement. Ainsi même si le tour dure une année, avec un bon chef comme Hannibal qui dispose de 4 LAM et d'un commandement de 7, une armée a de grandes chances d'effectuer de nombreuses actions comme bouger, combattre,

mettre le siège autour d'une ville, la prendre d'assaut et recruter de nouvelles troupes pour reconstituer l'effectif. Inversement un chef médiocre avec 1 LAM et 3 de commandement, risque de ne même pas pouvoir attaquer un ennemi sur le quel il vient de s'empiler...

Un an de mouvement...

L'opération la plus courante est le mouvement de troupes sous le commandement d'un chef, car une armée ne peut pas se mouvoir sans leader. Une armée n'a pas de potentiel de mouvement maximum et peut donc théoriquement traverser la carte au cours de la même opération. Il y a cependant deux limites, d'abord tout mouvement fait l'objet d'une attrition dépendant de la taille de l'armée et des territoires traversés – chaque province ou terrain particulier présentant une valeur d'attrition –, ensuite passer à proximité d'une armée ennemie peut entraîner une interception qui stoppe net le mouvement et provoque un combat. Une interception est possible dans les trois hexs alentour, quatre si l'armée est stationnée dans une ville. Le chef doit réussir un test sous son niveau de Campagne avec des modificateurs liés au terrain, à la distance et à son statut. Suivant le terrain et les unités, il est possible de transformer l'interception en embuscade, ce qui donne de forts bonus pour le combat à venir. Enfin, une armée qui échoue une interception reçoit un marqueur pour la phase qui lui donne un malus en cas de combat.

Cette interception est un puissant mécanisme dont le joueur inactif devra abuser. C'est un excellent moyen de faire perdre du temps à une armée ennemie. Certes, il faut éviter de subir des défaites majeures, donc intercepter avec des armées de moins de 20 SP est intéressant. En cas de match nul ou de défaite l'armée ennemie sera stoppée pour la phase de campagne. Si le chef n'a qu'un LAM, l'année est donc finie pour lui.

L'attrition n'interdit jamais un mouvement et ne le limite que par les pertes qu'elle entraîne, pas par le nombre d'hexs traversés. Le calcul de perte dû à l'attrition se fait sur la table d'attrition et dépend de la taille de l'armée, par pallier de points de force (1 à 10, 11 à 25, 26-40, 41-60, 61-80, etc... jusqu'à 200 et +), sachant que chaque point de cavalerie compte double et du nombre de points d'attrition accumulés (Attrition Points - AP), la ligne de lecture étant éventuellement modifiée par certains facteurs.

Les AP sont acquis par province traversée et terrains particuliers comme la montagne, le marais et les fleuves. Chaque province présente un taux d'attrition qui peut être divisé par deux pour les Romains et Samnites si la province est amie ou compter pour un si tout le mouvement est fait par

route, voire être doublé si la province est dévastée. Attention, car trois niveaux de routes existent sur la carte suivant la période historique. Dans la plupart des scénarios proposés, les routes n'existent quasiment pas, il faudra attendre les Guerres Punique pour en profiter. Enfin parmi les facteurs modifiant la ligne de lecture, il faut mentionner, l'état moral de la force (*After Battle Status* dont nous reparlerons), la traversée de plusieurs hexs de montagne et les forces supérieures à 250 points. Les points de force perdus sont des points d'infanterie sauf chaque multiple de 7 qui est un point de cavalerie. Au-delà de 11, un point d'éléphant peut compter comme deux pertes.

Tableau des pertes par taille d'armée

AP loss	1-10	11-25	26-40	41-60	61-80	81-100	101-130
0	16	6	3	2	1	1	1
1	42	21	9	4	3	2	2
3	*	34	21	16	9	6	4
5	*	43+	34	27	21	16	9
9/11	*	*	*	42	34	27	27

Note : * signifie que la perte n'est pas possible.

Ce tableau présente une vue inversée du tableau d'attrition en prenant pour entrée la taille de l'armée et la perte subie. Il montre le nombre d'AP que l'on peut accumuler pour arriver à cette perte. Les armées de plus de 130 points sont peu courantes même avec la cavalerie comptant double. Sachant que les taux d'attrition des provinces varient de 2 à 4 et que l'on peut compter en moyenne un fleuve par province, comme de plus l'armée peut zigzaguer librement entre fleuves et montagnes car on ne compte pas les points de mouvement précisément, la traversée de la moitié de la carte, soit 5 provinces avec une armée de 100 points, pour 16 AP coûtera 5 points de pertes, ce qui n'est pas énorme pour un tel déplacement. Une armée de 10 points n'aurait subi aucune perte, et une armée de 25 points, un seul.

Ainsi même si l'attrition peut paraître féroce pour un joueur examinant sommairement la table, elle n'affecte que les grandes armées et n'est rien comparée à une bataille perdue. Il ne faut pas hésiter, quand la situation l'exige, à traverser la moitié de la carte, quitte à perdre 10 points de force par attrition avec une énorme armée. Evidemment cela dépend des capacités de recrutement de troupes qui sont beaucoup plus élevées pour les Romains que pour leurs ennemis. Il peut être valable de séparer une armée en deux, si l'on dispose de bons chefs pour bouger, puis se réunir à l'arrivée en subissant une attrition moindre.

Une force située dans un hex de ville n'occupe pas forcément la ville, il faut que la cité soit amie et que le joueur décide d'y rentrer à la fin d'un mouvement

; ce qui est indiqué en plaçant la force sur un box hors carte. Entrer dans une ville stoppe le mouvement et oblige le chef à tirer la continuation. L'intérêt de finir dans une ville est de faciliter les interceptions alentour et de permettre d'être dans la ville quand un ennemi puissant arrive, car sinon il faut réussir un test de fuite (*avoidance*) pour y rentrer. Comme sortir d'une ville est gratuit en début de mouvement, c'est une bonne idée de finir son mouvement en ville, sauf si on a peur de s'y faire enfermer par une petite force ennemie sans pouvoir l'intercepter. Le dernier intérêt de finir son mouvement dans une ville est de soustraire la force de défense de la ville (IDS) des points d'attrition accumulés. Ainsi une ville majeure avec 7 d'IDS enlèvera 7 points d'attrition au total accumulés.

Un chef peut bouger tout seul et pourra continuer son activation s'il termine empilé avec des troupes. Cela est utile surtout pour le Romain qui peut élire de nouveau chef et les déplacer sur des armées en pays ennemi.

Un commandant en chef peut également faire bouger des troupes alliées non commandées n'importe où sur la carte comme une de ses opérations. Comme seuls les mouvements sont permis, cela servira principalement à déplacer des renforts.

La bataille antique

Les batailles en rase campagne constituent une action en elles-mêmes et sont traitées de façon plutôt précise avec de nombreux paramètres comme la valeurs des chefs, les effectifs présents, le différentiel des cavaleries, l'état moral des unités... Les résultats sont très variés et peuvent aller de la destruction quasi-complète d'un des deux camps (façon bataille de Cannes) au match nul avec de lourdes pertes pour les deux camps.

Une armée peut être attaquée pendant son mouvement si elle est interceptée. Elle peut tenter de se coordonner avec une autre armée dans les trois hexs avant la bataille, aussi bien en attaque qu'en défense et enfin, le défenseur peut tenter de refuser la bataille, s'il réussit un test d'*avoidance*. En cas de réussite il se replie dans les deux hexs, éventuellement dans une ville, et subit une attrition. Deux armées amies situées dans le même hex se coordonnent automatiquement sauf si une des deux est dans une ville, dans ce cas il faut tester.

L'idée qui ressort de cette mécanique de bataille est que tout est possible et que le hasard est omniprésent dans le combat antique (dixit Richard...). Il existe même un résultat de combat dit « imprédictible » où même avec tout pour gagner, la défaite pour survenir pour cause divine...ou inversement. Le constat est qu'il vaut mieux

quand même accumuler le maximum de modificateurs pour assurer la victoire et que l'effectif brut n'est pas le modificateur le plus important.

Le premier modificateur important est la valeur des chefs commandants dont le bonus est tiré pour chaque bataille suivant leur niveau de Bataille. Ainsi même un bon chef peut avoir ses mauvais jours et inversement. Certains chefs subordonnés apportent un bonus supplémentaire dans la limite de deux chefs.

Le deuxième modificateur important est la présence de cavalerie. Si un des deux camps a une supériorité manifeste cela apporte un excellent bonus et favorisera la poursuite en cas de victoire. Attention la cavalerie n'est pas efficace dans les montagnes et dans les marais pour tous et, en plus, dans le terrain difficile pour les Romains.

Le troisième modificateur concerne les manœuvres avant la bataille telles que la tentative ratée de retrait (*avoidance*), l'échec d'une tentative d'interception préalable dans la phase de campagne de la part de l'armée attaquée, le double enveloppement correspondant à une double interception d'une interception ennemie par deux armées attaquantes et enfin, une embuscade d'ennemi de Rome.

Le quatrième modificateur est l'engagement d'éléphants si le camp en possède. Pour chaque pion éléphant engagé au choix du joueur, il tire un dé sur une table qui peut faire mourir l'éléphant, des troupes amies ou ennemies, éventuellement donner des bonus au combat. Les chances de succès sont totalement aléatoires mais l'amusement des joueurs est garanti.

Un dernier bonus, spécifique au Romain, est la *Devotio* qui consiste à sacrifier un des chefs présent à la bataille pour récupérer la moitié de son *Campaign Rating* en bonus. Cette *Devotio* n'est possible qu'une fois par scénario et élimine définitivement le chef. Ce qui peut sembler une règle de pur chrome montre bien la volonté du concepteur de donner au joueur un sentiment de vivre l'époque à l'identique de Tite Live.

Une fois tous les modificateurs calculés et le dé jeté, le résultat est lu sur la table avec un pourcentage de perte pour chaque camp. Ce pourcentage est appliqué par contingent (en gros couleur de pion : légion, italiens, gaulois...) et type d'unité (infanterie, cavalerie et éléphants). Attention, en cas de différentiel de force initial trop important, les pertes peuvent être ajustées. Ensuite la poursuite & massacre (*pursuit & butchery*) est calculée suivant un dé et le différentiel de cavalerie survivant, si le combat n'a pas eu lieu en montagne ou marécage. Elle peut encore occasionner jusqu'à 50% de pertes au perdant. Enfin le niveau de victoire est calculé pour savoir si un des deux camps doit reculer : c'est

le cas s'il y a plus de 10% de différence de pertes entre le vainqueur et le vaincu, et si la victoire est mineure ou majeure.

Pour une victoire majeure il faut plus du double de différentiel de pertes et au moins 20 points de force au début du combat dans l'armée du vaincu. Sinon la victoire est mineure. La victoire va influencer sur le contrôle politique de la province où a lieu la bataille, mais également sur celui des provinces adjacentes. Pour le Romain une victoire permet de passer des légions en vétéran ou inversement d'en redescendre en recrues en cas de défaite. A noter, que cette promotion ne s'applique qu'en cas de bataille rangée pas avec les sièges.

Enfin le général romain ayant gagné peut retourner à Rome célébrer son triomphe, s'il arrive adjacent à Rome avec son armée et si le Sénat l'autorise, ce qui dépend des pertes subies. Un général qui reçoit un triomphe peut être prorogé l'année suivante dans un rôle politique.

Enfin, les chefs présents dans une force ayant perdu au moins un point de force testent leur perte. Puis, si au moins une des deux armées a au moins 20 points de force, le statut moral post-bataille (*ABS After Battle Status*) des armées est déterminé. Il peut aller de désorganisé pour un vainqueur à *disrupted* ou *useless* pour un vaincu. Ces statuts joueront sur les futurs tests d'attrition et sur les combats. Un niveau est automatiquement récupéré en fin de tour, et un autre niveau peut être récupéré par une armée présente dans une ville moyenne ou majeure, et qui passe une phase de campagne avec un chef qui n'en bouge pas. Le chef ne doit pas bouger mais peut effectuer une opération sans mouvement comme lever des troupes ou envoyer un ambassadeur.

Les débuts de la poliorcétique

En dehors des batailles en rase campagne, l'autre grand type d'activité est la prise des villes. Il n'existe pas moins de cinq possibilités pour s'emparer d'une cité. Soit tenter la reddition volontaire ou imposée, soit mettre le siège, ce qui constitue une opération à part entière et termine la phase de campagne du chef. Une fois le siège installé, le joueur peut soit attendre que la ville se rende, soit partir à l'assaut, soit encore tenter de faire tomber la ville par trahison.

Les cités sont classées en trois catégories – grandes, moyennes et petites – qui indiquent leur valeur de défense. Cette valeur de défense (IDS dans les règles) sert de base de défense et peut être complétée par une garnison en points de force.

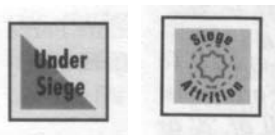
Ville mineure : IDS de 1.

Ville moyenne : IDS de 3 ou 4, suivant les scénarios.

Ville majeure : IDS de 7.

Rome : IDS de 7 ou 10, suivant les scénarios.

L'IDS multiplié par les points d'infanterie de l'éventuelle garnison donne le SDS (*Siege Defence Strength*) qui sera utilisé lors des assauts. A noter qu'une garnison de 1 dans une petite ville donne une SDS de 2 et non de 1. Il est très important de laisser une garnison dans les villes moyennes et importantes, même de 3-4 points de force car multiplié par l'IDS, elles deviennent très dures à prendre d'assaut et la puissante armée ennemie mobilisée sera soumise à forte attrition et ne pourra pas agir ailleurs.



La chute par attrition

La manière la plus facile mais la moins rapide est d'attendre que les défenseurs meurent de faim à travers les jets d'attrition, provoqués par les tirages de marqueurs d'attrition de siège. Avec trois marqueurs par an, la chute est certaine mais peut être plutôt longue pour les villes majeures, et entraîne également des tirages d'attritions pour l'assiégeant. Il est à noter que, contrairement à ce qui est dit dans les règles, mais précisé sur Consimworld, le calcul des points d'attrition est exactement pareil que pour le mouvement, la cavalerie compte double. De plus, elle peut absorber deux pertes au lieu d'une d'infanterie, au choix du joueur quand il répartit ses pertes. L'intérêt de l'attrition est qu'elle n'utilise pas d'action et qu'elle est quasiment garantie dans le long terme. Il suffit de poser des sièges un peu partout et d'attendre les marqueurs d'attrition pour voir l'ennemi se réduire peu à peu. Cela peut être la phase préparatoire à un assaut, pour « assouplir » la défense.

L'assaut

L'assaut de la ville est plus rapide mais nécessite de gros effectifs et provoque souvent de lourdes pertes si l'on ne dispose pas d'un matériel de siège, malheureusement peu courant à l'époque. La défense est égale à la SDS de la ville. L'attaque est égale au nombre de points d'infanterie engagés par l'attaquant. Il y a peu de modificateurs : la supériorité navale si c'est un port et des bonus de chefs. La table n'est pas favorable même face à une ville sans garnison, la victoire n'est jamais garantie sauf à 6/1 (le maximum) avec un chef supérieur à celui de l'ennemi – ce qui est toujours le cas, s'il n'y en a pas en face –. Par contre les pertes seront

toujours lourdes : de 10% de l'effectif engagé avec un dé pair à 25% pour un dé impair. Les défenseurs sont soit éliminés si la ville est saccagée, soit déplacé n'importe où sur la carte au choix du défenseur. En cas d'échec de l'assaut, les pertes de l'assaillant sont encore plus lourdes.

La ville qui tombe par attrition ou assaut influe sur le contrôle politique de la province où a lieu la bataille, mais également sur celui des provinces adjacentes. Si c'est une ville moyenne ou grande, ou une petite ville avec une garnison de 40 points de force, la victoire est majeure, sinon mineure.

La reddition volontaire

Il est également possible pour l'assiégé de se rendre quand l'assiégeant s'installe, c'est un *Voluntary Surrender*, qui est un accord entre les deux camps. La ville est capturée et la garnison déplacée n'importe où sur la carte.

La trahison

Enfin, dernière possibilité offerte par le siège et typique des récits de l'époque, la trahison. Une fois le siège installé, le chef utilise une opération pour tenter la trahison en tirant un dé sur une table, soit la ville est capturée et la garnison déportée, soit c'est un échec : la ville ne tombe pas. Il y a alors une chance pour que le chef soit tué dans le processus. Une sorte de trahison inversée !

La reddition imposée

Finalement, le joueur pressé peut tenter de subjuguier une ville au lieu de l'assiéger, mais il faut être 10 fois plus nombreux que les défenseurs et réussir un jet de dé qui dépend de la taille de la cité. Cette opération – *Involuntary Surrender* – n'est possible qu'une fois par ville par phase de campagne mais reste le meilleur moyen pour capturer rapidement une petite ville non défendue.

Dernière petite règle d'ambiance, si des Gaulois sont présent quand une ville tombe. Le chef doit tester sous son *Campaign Rating* pour éviter que les Gaulois ne pillent et rentre chez eux, ce qui peut diviser leur contingent par 10 et surtout fait perdre les bénéfices diplomatiques de la victoire majeure.

La dévastation de province

Dans le même registre de pillage, à la fin d'un tour, une armée d'au moins 25 points de force (PF) qui n'est pas sortie de sa province du tour, et s'il n'y a pas d'armée ennemie de 25 PF ou plus hors d'une ville de la même province, peut tenter de dévaster la province. Elle tire un dé sur une table suivant sa taille. En cas de succès, un marqueur est posée qui double le coût d'attrition de la province, mais fait perdre des points diplomatiques. Pour récupérer, la

province devra tester chaque tour suivant son niveau initial d'attrition. En lisant des auteurs antiques, on s'aperçoit nettement que l'activité principale des armées était de piller les campagnes ennemies, ce qui est retransmis par cette règle, bien qu'elle n'aura pas lieu aussi souvent pour cause de désagréments diplomatiques. En fait seules les provinces déjà contrôlées diplomatiquement par l'ennemi sont pillables à merci.

La levée des troupes

La plupart des actions du jeu font perdre des troupes que ce soit l'attrition du mouvement, des sièges ou les batailles. Heureusement, il est possible de lever des renforts pour éviter de terminer le jeu sans troupes...

La récupération de troupes est une opération possible uniquement par le général en chef, par contre elle peut avoir lieu une fois par phase de campagne pour le Romain et une fois par an pour les ennemis de Rome, mais il peut y avoir des exceptions suivant les scénarios. Les mécanismes sont totalement différents pour les Romains et pour ses ennemis. Le Romain lève des légions en tirant un dé sur une table de demande de légions au Sénat. Suivant le scénario et le nombre de légions présentes sur la carte (attention une double légion compte pour deux légions, même s'il ne reste qu'un point de force, et la Légion Urbaine compte également), le chef tire un dé agrémenté de nombreux modificateurs. Le résultat est le nombre de nouvelles légions doubles levées à Rome ou dans une ville d'une province romaine, sachant qu'il peut remplacer une légion par du matériel de siège, également suivant les scénarios. Parmi les modificateurs importants, on peut mentionner la présence du chef à Rome, la présence dans les environs d'une armée ennemie, les défaites de l'année et les points de *Guile* qu'il dépense. Notons qu'il est également possible de renforcer des légions existantes, dans ce cas la table donne un nombre de points de force que le joueur répartit dans ses légions abîmées, n'importe où sur la carte. Notons également que la seule limite au nombre de légions en jeu est le nombre de pions. Ainsi généralement, le Romain accumule les troupes au cours des scénarios arrivant rapidement à une masse appréciable de légion, qu'il peut difficilement coordonner par les limites de commandement de ses chefs.

Les ennemis de Rome n'ont pas un système aussi efficace, ils se contentent généralement de recruter en une fois, annuellement, les contingents fournis par chaque province contrôlée et placés dans une ville de la province. Ces contingents sont indiqués pour chaque scénario et sont généralement faibles et très variables, par exemple pour Pyrrhus, ils vont de

0 à 15 suivant la province. Cette taille de contingent par province est à étudier de près et influera sur la stratégie de conquête du joueur. Le Samnite dispose de sa propre table de levée de troupes. La table dépend des troupes présentes et d'un dé, elle peut fournir de gros contingents mais ne pourra jamais dépasser les 100 points de force sur la carte.

Le contrôle des zones : l'impératif géographique

Dans tous les scénarios, la victoire passe par le contrôle des provinces. Ce contrôle peut être diplomatique ou militaire. Le contrôle diplomatique est géré sur une aide de jeu avec un tableau qui va de -4 à +4 pour ou contre Rome grâce à un marqueur par province qui se déplace suivant diverses actions du jeu. Pour contrôler une province, il faut que le marqueur soit sur la case +4 ou -4, suivant le camp. La province devient alors alliée et le marqueur est déplacé sur la ligne du haut pour le Romain ou du bas pour l'ennemi de Rome. Il y restera jusqu'à ce que la province bascule diplomatiquement dans l'autre camp. Les victoires, défaites, captures de villes, et dévastations influent sur les provinces concernées et souvent les voisines, suivant les scénarios. Souvent une belle victoire peut faire basculer une région, mais il est plus facile de perdre des points que d'en gagner. Le seul cas où le Romain gagne facilement des points est lors des Guerres Samnites avec une règle spéciale qui lui donne des points en pillant les villes capturées (*Retribution*). Par contre une province qui devient alliée, le reste jusqu'à ce que l'adversaire remplisse les conditions à son tour. Ainsi la plupart des provinces sont indépendantes au début des scénarios, puis elles tendront à s'allier avec un des camps en présence en fonction des événements et de la diplomatie des joueurs. Seules les provinces d'origine (*Home Provinces*) sont insensibles à la diplomatie.

Il est ainsi possible d'agir sur le tableau des alliances par une opération diplomatique. Seul le général en chef de chaque camp (*Overall Commander*) peut envoyer des ambassadeurs dans des provinces non alliées pour tenter de gagner des points. Les ambassadeurs sont des chefs, soit tirés dans le pool pour le Romain, soit donnés dans le scénario pour les autres, qui ne sont présents sur la carte que pour leur mission. Leur niveau diplomatique, la dépense de points de *guile* par le général et un jet de dé indique si des décalages de niveau sont gagnés ou perdus et si l'ambassadeur subit des conséquences désagréables.

Le contrôle militaire est plus facile à obtenir mais plus volatile. Si une province contient des villes majeures ou moyennes, il faut en contrôler la totalité, plus une petite ville, sinon les 2/3 des villes mineures, s'il n'y a que ça dans la province. Ce

contrôle est malheureusement perdu dès que les conditions de contrôle ne sont plus remplies sauf si la province a débuté le scénario comme contrôlée. Le contrôle militaire est prioritaire sur le contrôle diplomatique, ainsi une province alliée à un camp mais contrôlée militairement par l'adversaire, sera effectivement contrôlée par l'adversaire qui pourra y lever des troupes et gagner les points de victoire afférents.

Ces règles de contrôle sont très importantes et doivent être bien assimilées car ce sont elles qui garantissent la victoire. Les joueurs ont intérêt à analyser la carte et les découpages de provinces de très près avant de se lancer dans un scénario, car s'il est facile d'agir, d'assiéger et de gagner des batailles, cela ne donne pas forcément la victoire...

Rome unique objet de mon ressentiment

Comme indiqué dans l'introduction, quatre scénarios sont fournis avec le jeu. Ils sont d'inégale qualité, variant entre courts, longs, agréables, déséquilibrés... Ce qui est frappant est le manque global de consistance des scénarios par rapport à la puissance des règles. Certes on investit dans une série, mais on aurait aimé avoir des scénarios globalement plus riches. Heureusement, ils ont quand même une bonne durée de vie car ils sont pleins de rebondissements et toujours renouvelés par omniprésence de l'aléatoire: LAM, jets de continuation, sièges...

Les conditions de victoire sont propres à chaque scénario mais le contrôle des provinces est toujours important. C'est pourquoi un tableau récapitulatif du nombre de villes par type avec le nombre à occuper est proposé. Comme certaines villes n'existent pas suivants les scénarios ou ont une taille qui varie, une même province peut avoir plusieurs colonnes.

Province	Cities			Military Control
	[L]arge	[M]edium	[S]mall	
Gallia Massila	0	0	3	2 [S]
Ligura Taurini	0	0	5	3 [S]
Ligura Frianates	0	0	3	2 [S]
Gallila Transpadana	0	1	6	1 [M] 1 [S]
Gallila Cispadana	0	1	1	1 [M] 1 [S]
Venetia	0	0	6	4 [S]
Etruria (Northern)	0	2	3	2 [M] 1 [S]
Etruria (Southern)	0	0	6	4 [S]
Umbria [S-A-P]	0	0	3	2 [S]
Umbria [H]	0	1	5	1 [M] 1 [S]
Picenum [S-A-P]	0	0	5	3 [S]
Picenum [H]	0	0	6	4 [S]
Sabinus	0	1	3	1 [M] 1 [S]
Latium	1	0	7	1 [L] 1 [S]

Samnium	0	1	6	1 [M] 1 [S]
Campania	1	2	1	1 [L] 2 [M] 1 [S]
Apulia [S-A]	0	0	8	5 [S]
Apulia [P-H]	0	0	9	6 [S]
Lucania [S-A]	0	1	6	1 [M] 1 [S]
Lucania [P-H]	0	0	7	4 [S]
Calabria	1	0	3	1 [L] 1 [S]
Bruttium	0	1	6	1 [M] 1 [S]
Sicilia (West)	0	4	4	4 [M] 1 [S]
Sicilia (East)	1	1	10	1 [L] 1 [M] 1 [S]
Melita	0	0	1	1 [S]
Corsica	0	0	4	2 [S]
Sardinia (Northern)	0	0	3	2 [S]
Sardinia (Southern)	0	0	4	2 [S]

[S] = Samnites, [A] = Alexander, [P] = Pyrrhus, [H] = Hannibal

The Conquest of Central Italy

Les Guerres Samnites, 343-290 BC

10 tours (320-311 BC), deux joueurs : Rome contre Samnites

Conditions de victoire : Le Romain gagne à la fin du tour où, en même temps, il occupe toutes les cités du Samnium, le niveau d'alliance des neuf autres provinces est neutre ou favorable au Romain et enfin, il n'y a pas de révolte active sur la carte. Pour le Samnite, il faut occuper Rome, ce qui donne une victoire instantanée, ou empêcher les conditions de victoire romaine jusqu'à la fin du tour 10. Pour les joueurs motivés et peu pressés, il est possible de jouer jusqu'à ce que le Romain remplisse ses conditions de victoire ou que le Samnite contrôle toutes les provinces hors Latium.

Règles spéciales : Pour simuler le morcellement de l'Italie de l'époque en tribus indépendantes, toute incursion dans une province non amie provoque son soulèvement (révolte). La puissance de cette révolte est tirée au hasard sur une table, mais dans tout les cas, l'armée générée sera principalement défensive, avec un LAM propre. Une révolte peut également avoir lieu aléatoirement au début de chaque tour et suivant la table d'augure. Une précision du développeur du jeu sur *Consimworld* indique qu'une province militairement contrôlée par Rome ne peut plus se rebeller. Si le Romain tire sur la table une province alliée, elle ne se rebelle pas et il ne rejette pas le dé. Une armée gauloise peut également arriver du nord de la carte au lieu d'une révolte. Avec beaucoup de malchance, la ville de Rome peut encore être menacée, comme un siècle plus tôt. Les Samnites font l'objet d'un traitement spécial avec un tirage de deux chefs par tours, chefs souvent médiocres et très peu doués pour la diplomatie. Ils peuvent entrer dans toute province



Placement initial des guerres Samnites. La III Légion est placée au plus près du Samnium pour s'emparer par surprise d'Aquilania. Pour gagner il faudra également conquérir les six autres villes dont la capitale Bovianum (représentées avec une étoile).

qui leur est favorable diplomatiquement (même sans être alliés) sans déclencher de révolte, par contre une province pro-romaine entraîne le soulèvement de la tribu locale, s'ils s'y arrêtent mais pas s'ils la traversent seulement. Le Romain dispose d'un grand avantage avec le gain de points diplomatique dans la province et les provinces adjacentes (une chance sur deux) en saccageant une ville qui vient de tomber, au lieu d'en perdre comme normalement (*Retribution*). Les victoires par sièges ne fournissent pas de points diplomatiques. De plus les règles politiques romaines sont un peu simplifiées avec des Consuls plus réactifs, des Dictateurs qui arrivent plus facilement, mais des légions simples sans aile alliée (pas la légion double habituelle). Enfin, seule l'Italie Romaine est jouable.

Commentaires : L'auteur précise que les trois Guerres Samnites se sont étalés sur plus de cinquante ans avec des fortunes diverses de part et d'autres. Comme il voulait garder un rythme au jeu, il a condensé l'action sur dix ans pour en offrir un « extrait » représentatif. Le scénario débute juste après le désastre romain des Fourches Caudines et s'étend jusqu'aux grandes alliances Samno-Etrusques. Ce scénario est intéressant pour comprendre le jeu car il utilise la plupart des règles et se gagne dans le long terme. Il dure jusqu'à dix tours avec des camps assez équilibrés initialement et se déroule sur la partie centrale de la carte.

Le camp Romain

Le Romain est le plus puissant mais a des conditions de victoire plus dures. Rappelons qu'il doit occuper toutes les villes du Samnium, tout en s'assurant que le niveau diplomatique de toutes les provinces est neutre ou pro-romain et qu'il n'y a pas de tribus en révolte sur la carte. Il n'est pas obligé

d'aller occuper militairement l'ensemble de la carte pour gagner.

La première est principale mission est d'occuper le plus vite possible les sept villes du Samnium. D'abord par ce que c'est nécessaire pour gagner mais aussi car cela tarira l'arrivée de renforts Samnites. Dès le premier mouvement, il faut foncer sur les villes non garnisonnées et les capturer par « Involuntary Surrender » en laissant une bonne garnison à l'issue, au moins 6 SP. Le temps que le Samnite monte en charge, avec deux consuls actifs il devrait être possible de capturer 2-3 villes mineures. Ensuite tout dépend des réussites Samnites et surtout de l'armée principale et de son commandant. Dans tous les cas, il ne faut pas relâcher l'effort, mais continuer à capturer les villes une par une en les assiégeant. Si le Samnite est trop efficace, le Romain pourra bénéficier d'un Dictateur et d'un Maître de Cavalerie, ce qui est un avantage... La prise des six villes mineures devrait être possible en 6-7 tours, par contre la chute de Bovianum sera sans doute très dure car la garnison peut être renforcée même si la ville est assiégée. Des assauts répétés même infructueux devraient user la garnison, une trahison étant éventuellement envisageable.

La neutralisation des autres provinces italiennes peut être entreprise en cours de partie, suivant les événements car, initialement seules trois provinces débutent pro-samnites. Une armée avec un proconsul pénètre dans la province, soit elle bat l'armée ennemie, soit l'ennemi se terre dans une ville lointaine. Il suffit alors de capturer quelques villes mineures et jouer la rétribution pour que la province devienne alliée diplomatiquement, ce qui permet d'occuper pacifiquement les villes pour obtenir le contrôle militaire. Ce schéma est assez imparable car le Samnite sera déjà bien occupé avec l'invasion romaine pour penser aux copains... Il est également possible de « préparer » les provinces par quelques actions diplomatiques, si le Dictateur a encore du temps après avoir levé toutes les troupes possibles.

Pour les révoltes aléatoires de chaque début de tour qui ont 20% de chance de se produire, il faut surveiller le nombre de légions hors du Latium, chaque légion au dessus de 4, augmentant les chances de 10%. Il faut éviter de laisser des légions en garnisons, plutôt des SP isolés et, surtout renforcer les légions endommagées, plutôt que d'en lever toujours de nouvelles. Dernier point, attention aux invasions gauloises déclenchées par l'Augury : une armée puissante peut menacer Rome. Il faut impérativement les contre-attaquer rapidement avant que Rome ait une chance de tomber ce qui ferait perdre la partie.

Le camp Samnite

Les Samnite est un adversaire redoutable mais son degré de nuisance dépend beaucoup du hasard : aussi bien dans le recrutement de ses troupes que dans l'étendue des révoltes et troupes alliées. Le recrutement est une opération « *manpower* » qui est possible une fois par tour sur une table spéciale. Elle dépend du nombre de points de force présents sur la carte mais ne peut en aucun cas dépasser 100 SP. Ces points sont à placer dans une ville Samnite même assiégée. La première action est de garnisonner toutes les villes avec 5-6 points d'infanterie pour les mineures et 10 minimum pour Bovianum. Tous les points d'infanterie en supplément et toute la cavalerie sont à concentrer dans une armée qui est commandée par G. Pontius, s'il est en jeu, ou par les deux chefs, s'il est absent. Cette armée défend le Samnium en libérant les villes assiégées et en repoussant les légions affaiblies. Attention à ne pas être trop efficace, si possible, pour éviter l'arrivée de dictateurs romains. Dans tous les cas, la première action à faire dès que le commandant en chef Samnite est activé, est de lever des troupes, et espérer tirer gros au dé. De bonnes garnisons et une force d'intervention devraient permettre au Samnium de durer longtemps. Après il faut espérer que beaucoup de provinces vont se rebeller ce qui occupera le Romain. Vu la médiocrité diplomatique des chefs Samnites et leur faible nombre, il n'est guère possible d'influer sur l'état diplomatique des provinces, le hasard y pourvoira.

The First Alexander Invasion

Alexandre Roi d'Epire, 327 BC

4 tours (327-324 BC), trois joueurs : Rome, Samnites, Epire

Conditions de victoire : Chaque province contrôlée rapporte un nombre de points égal à sa valeur d'attrition, le joueur avec le plus de points gagne.

Règles spéciales : Comme dans les Guerres Samnites, les tribus se soulèvent quand un ennemi se présente dans une province non amie. La levée de nouvelles troupes est simplifiée, ce n'est plus une opération du chef mais une phase en début de tour, basée sur des règles simplifiées. Enfin de nombreuses règles standard sont ignorées comme le contrôle diplomatique ou les augures.

Précision du concepteur, comme Paestum en Lucanie est une ville moyenne, Alexander remplit les condition de contrôle et la Lucanie est initialement à lui.

Commentaires : Ce scénario est intéressant à double titre, d'abord parce que c'est un scénario simple et court, ensuite parce qu'il est prévu pour trois joueurs. Quatre tours avec peu de chefs et des règles simplifiées permettent de finir largement une partie dans la soirée tout en s'amusant, car il y a des discussions possibles entre joueurs. Le camp romain est sans doute le plus avantage pour gagner car il a déjà 4 points au départ et peut bloquer l'Epirote au sud pour conquérir des provinces juteuses au nord. L'Epirote est assez intéressant également car il a le sud de l'Italie à envahir et que cela suffit pour gagner. Il reste le Samnite qui est le plus faible et devra certainement jouer la mouche du coche pour s'en sortir...

The Eagle has Landed

L'invasion de Pyrrhus, Roi d'Epire, 280 BC

10 tours (280-271 BC), deux joueurs : Rome contre Epire

Conditions de victoire : La victoire repose sur les épaules de Pyrrhus qui doit occuper des points spécifiques pour gagner immédiatement. Il peut gagner à la fin des trois premiers tours, s'il contrôle 6 provinces italiennes dont la Campanie. Il gagne à la fin de n'importe quel tour où il contrôle Rome ou obtient 50 points de victoire – contrôle de villes spécifiques et de provinces – ou contrôle Capua, Messana, Rhegium, Syracuse et Lilybaeum.

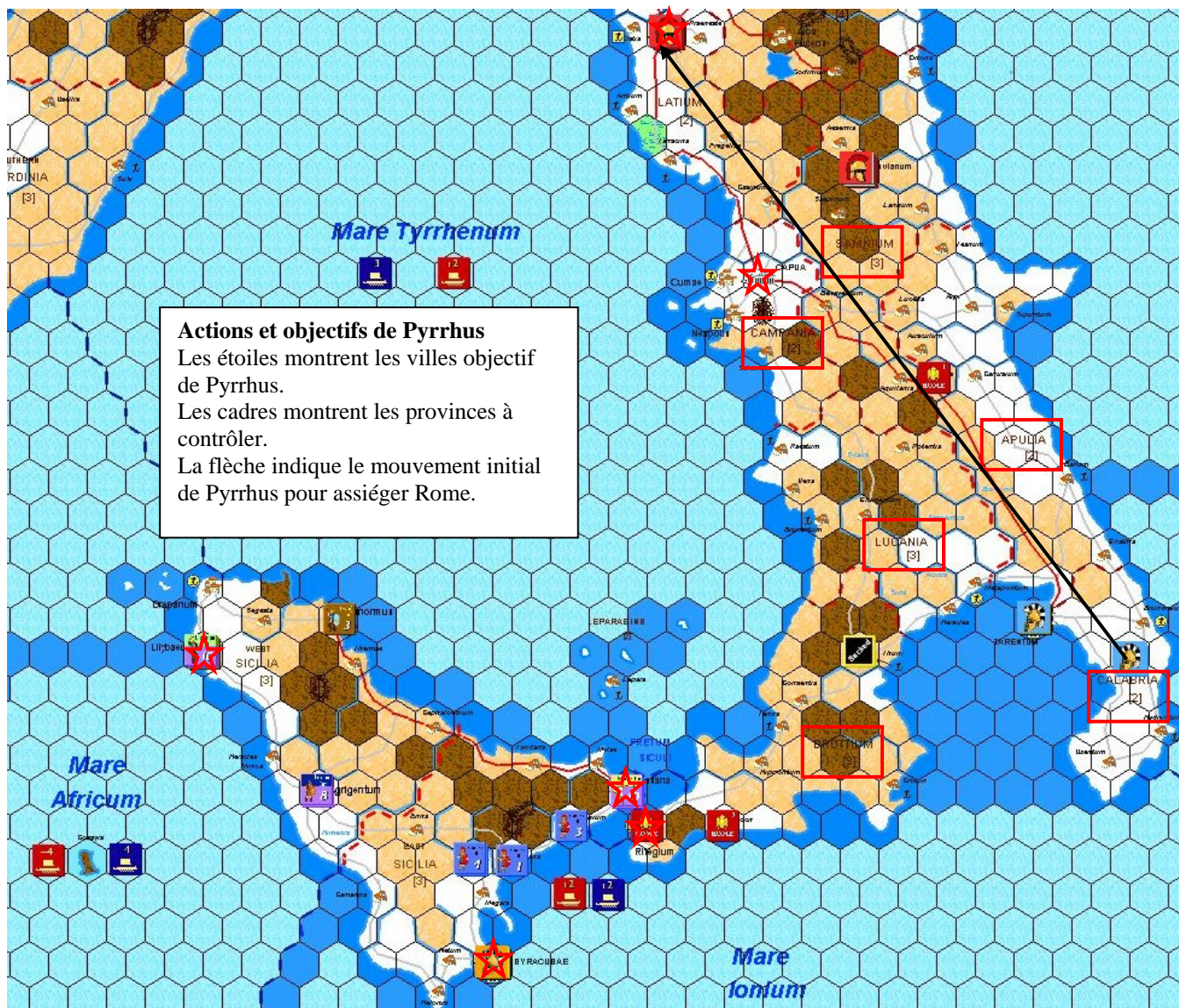
Si au bout des 10 tours, la victoire n'est pas acquise, chaque joueur compte ses points, donnés pour le contrôle de provinces romaines et de villes spécifiques. Rome gagne instantanément si Pyrrhus est tué.

Règles spéciales : La Sicile fait l'objet d'un traitement particulier pour prendre en compte les cités grecques et la puissance de Carthage et c'est le seul scénario où les règles navales sont utilisées. Seuls deux des trois LAM de Pyrrhus sont disponibles au premier tour et Pyrrhus commence.

Commentaires : Historiquement Pyrrhus a fait très peur aux Romains, les a battu plusieurs fois, a contrôlé le sud de l'Italie. Puis il a failli prendre Rome, il est parti contrôler la Sicile avant de rentrer chez lui en Epire, en ayant tout perdu...

Le camp épirote

Les conditions de victoire dirigent le joueur épirote dans la même direction. Il doit d'abord gagner une bataille ou un siège pour disposer des troupes tarentines qui sont un puissant apport à son contingent initial. Plusieurs options s'offrent à lui,



la première possibilité est de tenter la victoire rapide en capturant Rome. Dès son premier mouvement, il fonce sur Rome et met le siège. L'armée romaine présente tentera certainement de l'intercepter, ce qui peut lui donner la victoire initiale dont il a besoin. Ensuite il espère que l'attrition des assiégés romains sera plus forte que la sienne et qu'il résistera à toutes les tentatives romaines pour le déloger. Certes son armée sera toujours désorganisée ou disruptede, mais avec un tel chef, elle reste redoutable pour le romain. De plus une des forces de Pyrrhus, est la valeur de Cineas son diplomate. Avec un niveau « A », il est quasiment sûr de réussir son ambassade. Comme il ne peut être employé qu'une fois par an, chaque année, une province peut être contrôlée diplomatiquement, dans l'ordre de la puissance des renforts : Apulie, Lucanie, Bruttium. Le Samnium est très intéressant mais il est occupé par le Romain, donc à voir si le Romain l'abandonne. L'intérêt d'en prendre le contrôle est d'obtenir des renforts une fois par an, renforts qui peuvent rejoindre l'armée de Pyrrhus tout seul par un mouvement allié. La probabilité de capturer Rome est plutôt élevée ce qui en fait une

excellente stratégie, mais elle enlève une grande partie de la saveur du scénario. Il faut donc discuter des autres conditions de victoire.

La victoire en trois tours est possible en contrôlant 6 provinces dont la Campanie. Comme la Calabre est déjà amie, il en reste 5. Le premier mouvement voit l'armée de Pyrrhus fonce sur Capoue pour y mettre le siège, la capture des autres villes de Campanie doit suivre rapidement. Le diplomate permet de prendre le contrôle politique de trois autres provinces : Apulie, Lucanie et Bruttium. La sixième province peut être le Samnium mais la lutte contre le Romain sera rude. L'intérêt de ce plan est qu'au bout de trois tours, si la victoire n'est pas là, il est possible de se rabattre sur le contrôle des cinq villes : Capoue, Messana, Rhegium, Syracuse et Lilybaeum. Il est alors temps de passer en Sicile, après avoir laissé une puissante garnison à Capoue et Rhegium. Le premier pas est de prendre le contrôle politique de la Sicile orientale et de Syracuse, puis de mettre le maximum de supériorité navale dans le Fretum Siculi. Ensuite il faut débarquer avec l'armée et capturer Lilybaeum au carthaginois et la victoire est en fin de tour. Si cela

ne réussit pas, le contrôle d'un maximum de villes et provinces à la fin du tour 10 peut assurer la victoire mais cela devient difficile.

Le camp Romain

Les débuts face à Pyrrhus vont être difficiles. Si Pyrrhus part pour capturer Rome, il faut tout concentrer pour l'en déloger avec des vagues d'assauts jouant sur le niveau d'ABS de l'armée épirote. Il peut être valable d'assiéger Tarente pour couper l'arrivée de renforts mais ce sera sans doute trop tard. Si Pyrrhus échoue, la victoire sera sans doute rapide. Dans le cas où l'épirote vise la victoire en trois tours, il faudra se battre pour Capoue et ne pas lâcher le Samnium. Enfin si Pyrrhus part en Sicile, il n'est pas possible de le suivre, il faut donc reprendre Capoue et Reghium, voire les autres provinces contrôlées. Enfin, il ne faut pas hésiter à provoquer Pyrrhus au combat car sa mort provoque une victoire romaine instantanée.

Thunderbolt

L'invasion de l'Italie par Hannibal, 218-216 BC
3 tours (218-216 BC), deux joueurs : Rome contre Carthage

Conditions de victoire : Le Carthaginois doit contrôler sept provinces adjacentes dans l'Italie Romaine ou cinq et Capoue, sachant que chaque victoire majeure, bataille ou siège gagné par n'importe quel général carthaginois, compte pour une province contrôlée. La chute de Rome amène une victoire instantanée. Le Romain gagne en empêchant Hannibal de gagner. De plus chacune de ses victoires majeures, neutralise une victoire ennemie.

Règles spéciales : Il n'y a pas de tirages d'augures et les Consuls Romains sont prédéterminés. Le Carthaginois obtient des renforts gaulois pour chaque victoire dans une province gauloise, en plus des opérations normales de levées de troupes. Les points diplomatiques sont gagnés seulement pour les batailles, non les sièges, et perdus pour les dévastations de provinces. Enfin le jeu débute au milieu de la première année et seule une partie des LAM sont mis en jeu.

Commentaires : Ce scénario est excellent pour s'initier, seul ou à deux, car il est court, met en oeuvre peu de troupes et se concentre sur les mécanismes de base. Il présente les débuts d'Hannibal dans la péninsule romaine après son passage des Alpes, avec trois victoires majeures en trois ans : La Trébie, Trasimène et Cannes. A l'issue de la troisième victoire, tout le sud de l'Italie et

Capoue basculent sous son contrôle : le joueur doit faire au moins aussi bien.

Le camp carthaginois

Tout la partie repose donc sur Hannibal, et si le premier tour carthaginois a de fortes chances de reproduire l'histoire avec une belle victoire majeure, après il faut planifier de manière optimale le contrôle des provinces requises. Les provinces gauloises ne comptent pas car elles ne sont pas en Italie Romaine, d'autres sont fidèlement enracinés à Rome. Un plan qui a des chances de marcher pour Hannibal est de vaincre l'armée romaine par une attaque au premier mouvement, ce qui fournit normalement une victoire majeure. Puis Hannibal fonce sur Capoue (Capoue) qu'il assiège, tandis que deux de ses chefs assiègent également Cumae et Neapolis. La chute des trois villes compte comme trois victoires majeures. La prise de la ville mineure de Salernum donne le contrôle de la province de Campanie. A noter que la capture des trois villes ne décale pas le contrôle politique des provinces car ce ne sont pas des batailles. Avec Capoue, le carthaginois n'a plus que cinq provinces à contrôler. La victoire majeure du début, plus les trois captures de ville, plus le contrôle de la Campanie donne juste le nombre de points nécessaire pour gagner. Il est également possible de lancer une deuxième bataille juste après la première victoire, si un LAM carthaginois est tiré, l'intérêt est d'obtenir immédiatement un deuxième point de victoire en cas de victoire majeure et des Gaulois supplémentaires. Le problème est que cela risque de nuire au plan d'occupation de la Campanie, c'est une opportunité à évaluer en fonction de l'étendue de la victoire initiale (ennemi réduit et *Useless*) et de la position du repli romain (montagne ou pas). Si le Romain réussit à garnisonner les villes de Campanie, Hannibal aura beaucoup plus de mal à gagner la province et devra peut être même changer de stratégie. Soit tenter le siège de Rome, soit contrôler le sud de la péninsule, car le gros problème du Carthaginois est son manque de moyens après l'attrition de quelques batailles et mouvements lointains. La capture de Rome donne certes une victoire instantanée, mais il faut d'abord réduire fortement la garnison par quelques tours d'attrition. Le Carthaginois pose une armée commandée par un des lieutenants d'Hannibal, pour éviter de voir toute l'armée fondre par attrition, puis si le Romain est malchanceux, les Légions Urbaines auront largement fondues et Hannibal revient pour l'assaut final. La garnison romaine ne peut pas être renforcée car la règle dit qu'il n'est pas possible de placer des légions ou de les renforcer dans une ville assiégée.

Le contrôle du sud de l'Italie est beaucoup plus dur car il faut occuper sept provinces, et si le Romain évite les batailles rangées, il faudra capturer de nombreuses villes. Certes les chefs carthaginois sont nombreux et compétents mais les troupes, elles sont peu nombreuses. La première province à contrôler est le Bruttium car elle apporte de nombreux renforts, par contre, étant neutre au début, elle ne comptera pas parmi les sept possibles. Le mieux est alors de capturer sept villes moyennes en évitant que le Romain ne les reprennent.

Le camp romain

Face à ce beau programme, le Romain sera sans doute un peu désarmé, la stratégie d'attente de Fabius Maximus qui évite les batailles majeures permet certes de limiter les victoires ennemies, mais si le Romain ne fait rien, le Carthaginois gagne automatiquement. Le problème est que face à Hannibal, même avec des forces largement supérieures, la défaite est quasiment assurée. Entre la valeur du chef et le nombre de cavalerie, seul un miracle peut sauver la situation. Si Hannibal réussit sa continuation après la bataille initiale, il peut foncer sur Capoue. S'il échoue dans sa continuation et que le LAM suivant est romain, l'opération



Mouvements initiaux d'Hannibal :
1 – Attaquer le Romain.
2 – Foncer sur Capoue.

immédiate à entreprendre est d'installer une garnison à Capoue. En cas de continuation, si le Romain est vraiment chanceux, une garnison dans les deux villes moyennes de Campanie est la suite logique. Pour le reste, il faudra subir la stratégie carthaginoise. Le point faible d'Hannibal est son armée réduite. Elle va fondre suite aux attritions de mouvement et de bataille, et peu de renforts seront disponibles. Il est donc possible d'essayer d'attritionner le Carthaginois avec de nombreuses petites batailles, même si elles se transforment en défaites. Les armées doivent avoir moins de 20 SP pour éviter de donner des victoires majeures à Hannibal. Un tel harcèlement peut réduire suffisamment l'armée d'Hannibal pour envisager de recapturer une ville de Campanie, volant la victoire à Hannibal...

Conclusion : Un bel engin...

Il existe peu de wargames stratégiques sur l'Antiquité qui permettent de simuler plusieurs campagnes. *Imperium Romanum II*, l'ancêtre a un peu vieilli et présente de nombreux mécanismes simplistes. La série *Ancient Wars* de Joe Miranda, parue dans S&T se situe à un niveau d'abstraction souvent trop élevé pour le puriste. *Conquerors* de SPI et *Eagles* de GDW/AH sont introuvables et démodés.

Cette nouvelle série de R. Berg et GMT se place d'emblée en tête de cohorte. Attention, cependant les mécanismes sont complexes et il faudra un certain nombre de parties pour apprécier pleinement le monstre. Certaines règles auraient pu être allégées ou simplifiées sans nuire vraiment à la simulation et, le prochain opus verra certainement une version plus claire et/ou plus simple des règles, d'après les commentaires lus sur *Consim*.

Le seul reproche que l'on peut formuler est la pauvreté des scénarios qui font que l'on risque de maîtriser en même temps les mécanismes du jeu et les stratégies gagnantes... Le jeu aurait certainement mérité quelques scénarios plus riches.

Luc Olivier, Maître de Capoue

Bibliographie

Vae Victis #53 Nov-Dec 2003 – pp 8-9
Paper Wars #53 Jan-Fev 2004 – pp 29-32
Tite Live : La conquête de l'Italie
Plutarque : La vie de Pyrrhus
Osprey Campaign : Cannae 216

LA SAGA DU WARGAME - Les années 80

Annexe 2 : SPI-TSR

La série SNIPER !

Une gestation en deux temps

La série *Sniper* fait initialement partie des jeux tactiques créés par Jim Dunnigan pour SPI. *Sniper !* était paru en 1973 pour simuler les combats sub-tactiques des différents conflits du 20^{ème} siècle en environnement urbain. Chaque pion représentait un homme avec un type d'arme précis. Toutes les actions étaient enregistrées à l'avance par chaque camp et joué simultanément avec le fameux *Simove* : la feuille d'enregistrement des mouvements. Pareillement, les fameuses règles de panique appurent à la même époque : suivant un dé tous les soldats présent sur un hex finissant par ce numéro paniquaient et ne faisaient plus rien du tour. *Patrol !* paru en 1974 utilisait les mêmes mécanismes pour simuler tous les combats du 20^{ème} siècle en milieu non-urbain. Enfin *StarSoldier*, paru en 1977, reprenait le même principe, avec cependant des règles un peu différentes, pour la SF.

Pour chaque jeu, les deux camps contrôlaient une escouade de 5 à 15 soldats avec des tours de 5 secondes à 5 minutes et des hexs de 40 mètres (1 km pour *StarSoldier*). Une pléthore de scénariis de la première GM aux jours d'aujourd'hui et loin dans le futur permettait de rejouer des actions typiques comme une patrouille, une reconnaissance, une embuscade, un raid ou un assaut.

Avec le rachat des jeux SPI par TSR en 1982, SPI/TSR décide de republier ces jeux qui avaient eu un grand succès en leur temps, mais en modernisant leurs mécanismes. Le travail fut effectué par Steve Winter qui travailla pour TSR de 1981 à 1997.

Les mécanismes généraux

Le premier jeu réédité est *Sniper !* qui garde globalement la même échelle : l'hex passe à 3 m et le tour à 10 secondes, et le même esprit de combats urbains. Par contre le *Simove* et les règles de panique disparaissent. Le système de jeu simule des combats individuels à une échelle sub-tactique. Les pions présentent des soldats avec un armement spécifique suivant le jeu (fusil, MG, fusil automatique, pistolet, laser...) et un numéro d'identification. Le recto montre le soldat debout, le verso, le soldat couché. De nombreux marqueurs sont fournis : armement (grenades, charges explosives...), type de mouvement (mouvement, course...), statut (sonné, paniqué, blessé, incapacité, mort), etc...

Les règles sont divisées en trois parties : basiques, intermédiaires et avancées. Les règles de base permettent de jouer quelques scénarios pour maîtriser le système. Les règles intermédiaires présentent le jeu complet avec tous ses mécanismes. Les règles avancées ajoutent des éléments spécifiques pour certains scénarios comme les fortifications, l'artillerie, les lance-flammes, les mines Claymore...

Après le choix d'un scénario, chaque joueur forme son escouade un peu à la manière d'un jeu de rôle. Le scénario précise le nombre d'hommes par type d'armement pour former des groupes respectant l'organisation de chaque nation par période. Pour chaque individu, le joueur tire le niveau d'activation, le niveau de panique et un éventuel bonus/malus en tir, lancer de grenades et corps à corps. De plus il sélectionne le chef du squad et son adjoint. Suivant le jeu, des spécialistes comme un infirmier, un scientifique, peuvent être désignés.

Le tour de jeu est assez interactif. Il commence par une phase de récupération où les soldats sonnés et paniqués peuvent se reprendre. Une phase de résolution des explosions de bombardement d'artillerie et de charges explosives est résolue. Ensuite les deux camps peuvent placer des marqueurs d'observations sur leurs soldats, le maximum étant déterminé par un tirage de dé. Ces marqueurs serviront aux hommes à effectuer des tirs d'opportunité durant le tour. Puis se place la phase d'opération qui permet aux deux camps, alternativement de faire agir leurs troupes, nous l'étudierons plus bas en détail. Enfin, la fumée se dissipe et les différents marqueurs sont retirés de la carte.

Chaque camp dispose d'un set de marqueurs de 1 à 6 qui sont placés dans un pool propre. Ces marqueurs vont être tirés durant la phase d'opération alternativement entre les deux camps. Comme nous l'avons dit, chaque soldat présente un niveau d'activation tiré en début de jeu, si son niveau est inférieur ou égal au marqueur tiré, il peut agir. De plus chaque marqueur est placé sur un Track dont le niveau dépend du scénario. Ce Track présente plus ou moins de cases suivant le niveau : de A avec 6 cases à 7 avec 3 cases, et ces cases indique un chiffre qui s'il est égal au niveau tiré, termine la phase d'opération pour ce camp, l'autre camp pouvant éventuellement continuer. Ce mécanisme très simple permet de distinguer facilement la qualité des unités : élites contre milices, par exemple. Ainsi il est parfaitement possible d'avoir un soldat avec un faible niveau d'activation (6) sur un faible Track d'activation qui ne sera jamais activé du tour. A l'inverse, un héros avec une activation de 1 sur un Track A agira jusqu'à six fois par tour. Les chefs qui sont activés, peuvent activer d'autres soldats non-activés, s'ils sont à portée de commandement.

Lorsqu'un soldat est activé, il peut effectuer une tâche parmi les 29 proposées. Il y a des tâches de mouvement : move, evade, climb, descend, jump, stand up, fall prone, button down, open up, bail out, exchange position, mount et dismount. Des tâches de préparation : reload, rearm, exchange weapons, prepare grenade, prepare satchel charge, prepare rifle grenade, prepare quick fire et prepare quick throw. Des tâches de combat : sight, direct fire, quick fire,

opportunity fire, throw, quick throw et attack hand-to-hand. De nombreuses tâches sont proposées mais toutes ne sont pas vraiment utiles, ainsi celles reliées aux tanks s'il n'y a pas de tanks.

Les combats sont soit des tirs, soit des corps à corps. Les tirs sont résolus sur une table de combat qui dépend de la puissance de l'arme, suivant son type et la distance, divisé par la protection du terrain, suivant que la cible est debout ou couchée. Les résultats sont : sans effet, test de panique, blessé, incapacité ou tué. A moins de marcher tranquillement en terrain découvert, les tirs sont rarement efficaces avec l'armement standard des soldats. Les armes collectives et les grenades défensives sont heureusement plus létales.

Les corps à corps sont moins fréquents car il faut aller dans l'hex du défenseur en réussissant un test de panique, par contre les résultats seront généralement plus efficaces.

Dès qu'un soldat est blessé, incapacité ou tué, un marqueur avec une valeur de 1 à 6 est tiré d'un pool de 20 et ajouté à un total. Chaque scénario indique le niveau de préservation du camp, et dès qu'il est atteint les activations sont plus dures pour toutes les tâches de combat. Les chefs atteints entraînent le tirage d'un marqueur supplémentaire pour leur camp.

De nombreuses règles particulières permettent de revivre des actions tactiques variées, notamment les chars qui disposent d'un marqueur à découper qui recouvre plusieurs hexes. Leur rôle est simplifié avec l'échelle du jeu et l'emphase mise sur les combats d'infanterie : ils servent surtout d'appui-feu et de protection. Enfin des règles optionnelles proposent de jouer en aveugle avec un arbitre, ce qui est rendu possible par le doublement de toutes les cartes fournies avec le jeu.

Les différents jeux de la série

En tout quatre jeux sont parus, partageant les mêmes règles de base. Un livret rajoute les scénarios et un autre, pour les trois extensions, les règles spécifiques.

Sniper! – Game of man-to-man combat (1986)

Le premier jeu paru avec le livret de règles standard. Il couvre tous les théâtres de la Seconde Guerre Mondiale, de la Corée, du Vietnam et d'une future guerre en Europe.

Hetzer Sniper! - Sniper Companion Game #1 (1987)

Hetzer étend le système aux combats non urbains du front occidental avec des scénarios couvrant la campagne de France de 1940, les combats en Italie et la Normandie de 44 et ses bocages. Il propose plus de quarante véhicules pour sept nationalités, plus les inévitables SS. Un mécanisme de jeu de campagne permet de rejouer un même squad sur plusieurs

scénarios. *Hetzer* est un jeu complet qui ne nécessite pas *Sniper!* !.

Sniper Companion Game #2: Special Forces (1988)





Special Forces utilise les mêmes mécanismes pour simuler les combats modernes avec une carte urbaine et une carte de campagne. L'emphase est mise sur les actions des forces spéciales et de la petite guerre car elles correspondent parfaitement à l'échelle du jeu. Les scénarios incluent notamment des raids anti-terroristes, des actions de guérilla et des guerres de frontière. De nouvelles règles permettent de gérer les bateaux et les mouvements sur l'eau, ainsi que les spécialités des commandos et de nouveaux équipements. 36 nations sont proposées de l'Afghanistan au Zaïre et il est possible d'en créer soi-même. *Special Forces* est également un jeu complet.

Bug Hunter - Sniper! Companion Game #3 (1988)

Bug Hunter étend encore plus loin les mécanismes du jeu en s'attaquant à la Science-Fiction. Le jeu est très inspiré par *Alien 3* avec l'action de Marines et de monstres dotés de pouvoirs spéciaux. Trois types d'humains sont fournis : les colons et scientifiques, les gardes et soldats normaux et les Frontacs, sorte de super marines de l'espace avec un armement puissant et des véhicules terrestres et aériens. Face à eux, les Aliens sont soit des essaims de jeunes, soit des anciens individus isolés très puissants. Un jeu de cartes géométrique est fourni. Il est imprimé recto-verso avec d'un côté différents niveaux d'un vaisseau spatial et de l'autre une base planétaire avec ses couloirs et salles particulières. *Bug Hunter* est également un jeu complet qui ne nécessite pas *Sniper!* !

En conclusion, le système *Sniper!* est un excellent système qui a été très bien modernisé par TSR et qui permet, grâce aux quatre jeux fournis, de rentabiliser sans problème le lourd apprentissage des règles. Cependant certains mécanismes, notamment les nombreuses tâches et leur déroulement mériteraient d'être repensé et simplifié, le jeu y gagnerait en fluidité.

A suivre...

Defensive Grenade		UNA	Unarmed
Offensive Grenade		UNL	Unloaded
Smoke Grenade			Armed Grenade

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 1, Rue des Reculettes 75013 PARIS - Abonnement 15 € pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles- Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro** : Eric Massera, Luc OLIVIER, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 60 exemplaires -. **Site Web** : [HTTP://www.histofig.com/academie](http://www.histofig.com/academie) **email** : panzer@free.fr