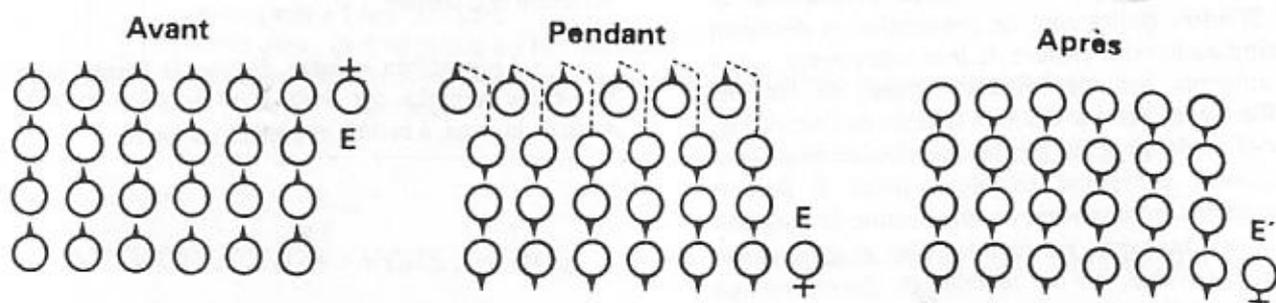
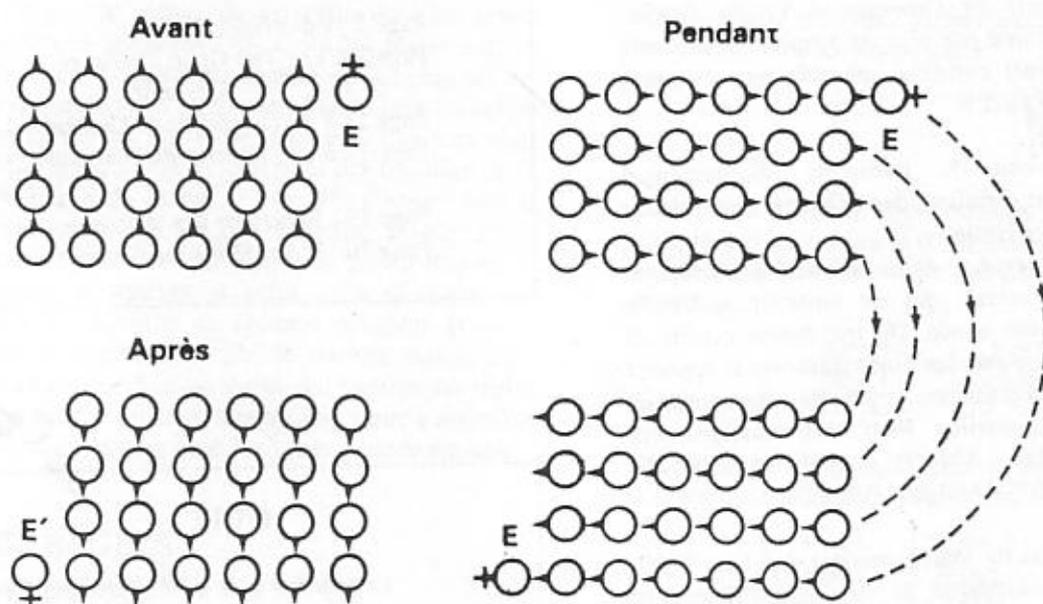


VIEILLE GARDE

Numero 3 * Parution irrégulière * Bulletin officiel de l'Académie du Wargame * 10 FF



29. Première contremarche lacédémonienne selon Xénophon



30. Deuxième contremarche lacédémonienne selon Xénophon

THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER (GMT)

EDITORIAL

Paris, le 15 juillet 1995

Ce numéro 3 de **Vieille Garde** détaille *The Great Battles of Alexander* de GMT. L'étude a été réalisée par **Hervé Senut**, nouvel académicien, qui montre ici sa compétence à analyser précisément un jeu. D'autres études sont en préparation et devraient paraître au fur et à mesure de leur achèvement ; elles constitueront toujours l'élément majeur du fanzine. **Vieille Garde** étant le Bulletin Officiel de l'Académie, celle-ci se développera par la réflexion de tous. Tout wargameur chevronné est donc invité à devenir académicien, en analysant en une dizaine de page son jeu favori, tant qu'il en vaut la peine et qu'il est au moins trouvable sur le marché de l'occasion. La structure de l'Académie est maintenant en place (voir la dernière page), c'est donc à vous d'agir pour en faire un véritable outil de réflexion et d'action.

Devant les demandes répétées, sachez qu'il est désormais possible de s'abonner à **Vieille Garde**. L'opération se réalise par bloc de 5 numéros successifs vendu 50 FF (port compris), payable par chèque à l'ordre de Luc OLIVIER.

Au niveau de l'actualité Wargamesque (Belliludique pour certains), deux éléments ont retenus l'attention de l'Académie.

- **Carnets de Guerre**, fanzine consacré à "Europa & autres jeux de guerre", qui est antérieur à **Vieille Garde** d'une bonne année. De très bonne qualité, il réfléchit réellement sur les aménagements à apporter au système de jeu d'Europa et présente de nombreux compte-rendus de parties. Pour tout renseignement contactez Gregory ANTON, 155b Avenue G. Clemenceau, 78 500 SARTROUVILLE.

- Le championnat de Wargame qui s'est tenu le 20-21 mai à la Ludothèque de Boulogne-Billancourt. Pendant deux jours se sont affrontés une quarantaine de participants sur *Bouvines 1214*, avec en parallèle des démos sur *Koursk 1943* (Eurogames) et *The Civil War* (VG). Sympathiquement arbitré par l'ACPW, ce tournoi comptait pour le nouveau classement ELO Wargame, qui servira, entre autre, pour les pré-sélections de la Coupe de France. Cette convention illustre bien, à la fois, les efforts réalisés et restant à faire en France. D'un côté la préparation du 12ème championnat, une affaire bien organisée, et de l'autre la mise en place du "Classement National des Wargamers", en cours de création. La compétition, objet de cette convention, représente une des facettes de notre Hobby et en illustre bien la dynamique : c'est l'affrontement de deux joueurs à travers une

simulation. Même s'il est possible de concevoir le Wargame sous d'autres aspects, c'est un phénomène psychologiquement intéressant, générateur de réflexion et d'action!

Le prochain numéro de **Vieille Garde** verra une étude complète sur *WWII-ETO* de SPI/TSR et la suite de la Saga, à bientôt et bonnes vacances.

Luc

SOMMAIRE

- Page 2 : Editorial
- Page 3 à 13 : *The Great Battles of Alexander*
- Page 14 à 16 : L'épopée d'Alexandre
- Page 17 à 19 : La saga du Wargame, Vol.3
- Page 19 : Réactions des lecteurs
- Page 20 : L'Académie du Wargame

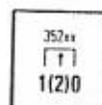
QUIZ

Le premier quiz a été trouvé par Yves Jourdain qui gagne un pack-abonnement de 5 numéros. Les réponses étaient 1-*WWII, ETO* de SPI/TSR, 2-*Operation Mercury* de GMT, 3-*Gulf Strike* de VG. Voici le quiz numéro 2, une surprise attend encore le gagnant...

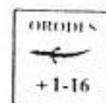
1



2



3



THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Etes-vous grand ?

DELUXE EDITION

FICHE TECHNIQUE

éditeur: GMT

Concepteurs: Mark Herman, Richard Berg

Sujet : l'art de la guerre Macédonien de 328 à 326 av. JC

échelle carte : 1 hex 50+ yard

échelle pion : de 5 éléphants à 1500 hommes

échelle temps: le système n'en a pas besoin (mais une bataille ne dure pas plus d'une journée)

INTRODUCTION : VERS 330 BC...

The great battles of Alexander, deluxe edition, GBA, est la 2eme édition du jeu. Elle bénéficie d'améliorations notables par rapport à la première. La présentation des pions est bien meilleure, le coffret de jeu offre un plus grand nombre de scénarios (10), enfin les règles ont été modifiées. L'intérêt du système de jeu proposé, est qu'il s'applique à toute une série de jeux du même éditeur (*Great Battles of History*). Ces jeux sont *SPQR* qui traite principalement des batailles de la République de 215 à 180 Av. JC, *Caesar*, dont le sujet central est la guerre civile, et qui d'une manière générale met en jeu la légion d'après la réforme de Marius, et enfin, *Lion of North*, qui traite des batailles de Gustave Adolphe. D'autres sont en projets. Bien sûr, le système évolue d'un jeu à l'autre. Mais quelqu'un qui maîtrise les règles d'un des trois jeux n'aura aucune peine à assimiler les autres (surtout pour les 3 jeux période antique).

LES REGLES

I - Les unités

Présentation

Pour obtenir un bon niveau de simulation, les règles prennent en compte un grand nombre de types d'unités que nous allons présenter ici. Par la suite, nous utiliserons leurs sigles.

PH phalange macédonienne se présente sous la forme d'unité double taille (peu manoeuvrable de ce fait).



HI infanterie lourde, sous catégorie HO hoplite (souvent en double taille).



MI infanterie médium, parfois équipé d'arme de jet (par exemple les immortels).



LI infanterie légère, sous catégorie peltaste (LP) comprenant les cardasses (CA) unités de LP perses double taille (le plus souvent les LI/LP sont munis de javelines).



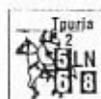
SK tirailleur frondeur, lanceur de javeline, archer n'ayant quasiment aucune disposition pour le choc.



HC cavalerie lourde, sous catégorie cavalerie cataphractée (CAT).



LN lancier à cheval.



LC cavalerie légère, munis d'armes de jet (arcs ou javelines)



CH chariot, char à faux avec un équipage d'homme de trait. Très peu manœuvrable.



EL éléphants (toujours indiens dans GBA) montés par des javelinistes et parfois entourés d'un rideau d'archers.



AT artillerie : ces unités ne seront pas traitées ici.



Chef n'est pas une unité à proprement parler mais est symbolisé par un pion. Nous en parlerons plus loin.



Rear (Finished Side)

La taille

la taille des unités est représentée par un nombre. Chaque point de taille équivaut à 100 cavaliers, 150 à 200 fantassins, 1 éléphant et 6 à 7 chariots. Pour ce qui est du SK, sa taille ne représente pas une quantité d'hommes, mais reflète simplement une formation dispersée.

La taille n'intervient que lors des combats, ceci lorsque l'ordre de grandeur est comparable. Ainsi la taille d'un EL ne jouera que contre un autre EL ou un CH mais pas contre une PH et vice versa.

La qualité : TQ (Troop Quality)

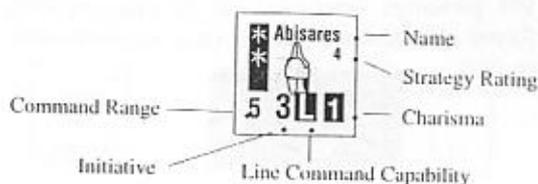
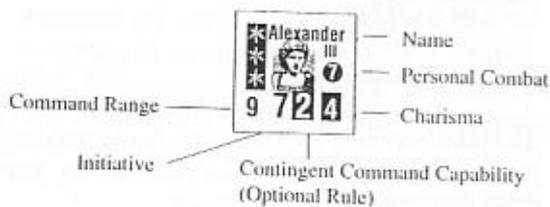
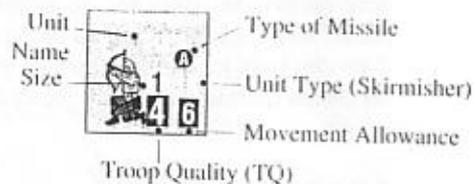
Le TQ détermine la valeur d'une troupe, il s'échelonne de 3 (LI perse) à 9 (Agema compagnon). Plus il est élevé, plus l'unité a de chance de supporter les rigueurs du combat. Le TQ est en fait, grandement fonction du type d'unité. On comprend aisément que des gens à qui l'on confie un équipement lourd (ou mieux qui se le payent) ne vont pas se débander au premier choc et encore moins avant. Des unités légères peuvent toutefois avoir un bon TQ, ainsi les immortels (MI à 8 de TQ) et les agriens (SK à 6), ce qui démontre un haut niveau d'entraînement.

Pour traduire cela, le TQ intervient dans le jeu sous deux formes. Tout d'abord le TQ d'une unité représente le nombre de points de victoire qu'elle

fait perdre, sauf pour les unités dont la taille n'est pas significative (SK, EL, CH). Les unités double taille rapportent deux fois leur TQ en point de victoire (14 points pour une phalange). Mais les unités à fort TQ, même si elles sont une source de pertes importantes, ont l'avantage d'endurer sans frémir le corps à corps ; ceci étant rendu par un tests DE-TQ (le dé est toujours un dé 10). Les conséquences de ce test introduise la suite.

la cohésion

La cohésion représente la capacité d'une troupe à rester opérationnelle envers et contre tout. Une unité qui se retrouve à 0 point de cohésion est dérouter. Le nombre maximum de point de cohésion d'une unité correspond à son TQ. Des marqueurs sont fournis pour indiquer le niveau d'une unité, s'il est inférieur au TQ. On perd de la cohésion par test de TQ, combat (tir et choc) et mouvement. Une unité dérouter est considéré comme ayant 1 point de cohésion, si elle le perd elle est éliminé. Même si l'on ne peut descendre en dessous de 0 de cohésion, il est important de noter, lors d'un combat, le niveau négatif atteint par les unités. En effet, prenons comme exemple, une HC avec 1 point de cohésion qui attaque une LC ayant 6 points de cohésion. Si la HC fait 7 au dé, elle part en déroute car elle perd 2 points de cohésion et se retrouve à -1 alors que la LC en perdant 6 points est à 0. Si la HC tire un 9 c'est l'inverse, ainsi une HC épuisée a pu défaire une LC fraîche d'un seul coup. Ceci rend compte du fait qu'il y a toujours un gagnant et un perdant dans un engagement, même si le gagnant est dans un triste état avec un unique point de cohésion (minimum pour ne pas dérouter)



II le mouvement

potentiel de déplacement

Le mouvement varie de 4 à 6 pour l'infanterie et de 7 à 8 pour les autres unités. Il y a 5 catégories d'unités pour les coûts de mouvement : infanterie, SK, chefs et cavalerie, éléphants, chariots. Les coûts de déplacement se traduisent par une dépense en points de mouvement et en cohésion, en fonction de la difficulté du terrain et de l'effort demandé aux troupes. Ainsi il en coûtera 3 points de mouvement et 2 de cohésion à une infanterie pour pénétrer dans un bois situé à 1 niveau de différence s'il s'agit de son premier déplacement. Il faut noter que l'infanterie peut améliorer son mouvement en prenant une formation en colonne (+1 au potentiel de mouvement et -1 au coût en cohésion des terrains). Une unité peut bouger une fois par phase d'ordre (si elle en reçoit l'ordre) de tout son potentiel de déplacement. Une unité peut donc potentiellement traverser toute la carte en 1 tour, cela nécessitera beaucoup d'ordres, mais reste envisageable. Les chefs font exception dans le sens où ils ont 9 points de mouvement pour l'ensemble du tour.

Zone de Contrôle (ZdC)

Dans GBA la notion d'avant, flanc et arrière est importante, aussi les unités doivent être correctement placées dans leur hexagone, face à un angle. Le pivotement d'une unité sur elle-même est donc un mouvement. Chaque unité en ordre de combat exerce une zone de contrôle dans ses hex avant (plus les flancs pour SK). Les ZdC sont bloquantes pour le mouvement dans la plupart des cas. Il est tout de même possible de changer son orientation dans une ZdC. Une fois accroché à son adversaire, la seule méthode pour s'en décrocher est de le faire fuir ou d'être soit même mis en fuite - avec quelques exceptions pour les unités légères -.

L'empilement

L'empilement n'est pas permis dans GBA, hormis la formation double de phalange. Cependant, les SK et les unités en déroute peuvent passer au travers d'unités amies, au détriment de la cohésion de celles-ci. Il faut en effet attendre la période romaine pour voir des troupes entraînées à s'interpénétrer librement. La phalange, pivot de l'armée hellénistique, se prêtant très mal à ce genre de manœuvre, les stratèges grecs n'ont pas développé cette capacité. Pour ce qui est des perses, leur arme principale étant la cavalerie, elle ne se

prête pas plus que la phalange à l'empilement ou l'interpénétration..

Le recul

une unité approchée de près par un ennemi moins véloce, a toujours l'option de reculer d'un nombre de points de mouvement égal à la différence des potentiels de déplacement des unités. Ce recul peut parfois coûter des points de cohésion, mais il permet aux unités rapides d'éviter des rencontres gênantes. Ainsi la cavalerie peut toujours fuir devant un éléphant en terrain clair, ce qui est pour le moins utile.

III le combat

Le combat par armes de jet

La Capacité d'utilisation des armes de jet est indiquée sur le pion par une lettre symbolisant le type d'arme utilisé (Arc, S fronde, Javeline). Une attaque par missile réussi coûte 1 point de cohésion à la cible, 2 s'il s'agit d'éléphants ou de chariots - ce qui reflète leur petit nombre - ou pour des unités en formation spéciale - phalange en carré-. Une troupe qui tire peut se retrouver sans munitions, suivant le jet de dé du tir et le type d'armes de jet employé (on manque plus facilement de javeline que de flèches).

Le combat au corps à corps

C'est un long processus, dont nous allons suivre pas à pas le déroulement. Les unités qui initient un corps à corps, suite à un mouvement, sont considérés comme chargeantes. Cela entraîne un test de charge pour le "chargeant" et le "chargé" qui perdent chacun "dé-tq". La charge peut s'avérer mortelle pour les unités de faible qualité. Toutefois le test de charge peut être parfois évité, ainsi la LI perse à 3 de TQ, par exemple, n'aura pas besoin de se soumettre à un test hasardeux si elle attaque un SK ou une unité en déroute. Contrairement aux unités qui font appel à la poussée, les unités légères (LC, LI) ne sont pas obligés de charger une unités qu'elles viennent de placer dans leur zone de contrôle (pour lancer un javalot il faut être adjacent).

Le combat engagé, on détermine qui a l'avantage. Si le défenseur est pris de flanc ou de dos l'attaquant a l'avantage. Si l'attaquant n'a aucun avantage positionnel, on se réfère à la table qui indique les rapports de supériorité entre les différents types d'unités.

TABLEAU DE SUPERIORITE

Attaquant/ défenseur	PH+	HI+	MI	LP	LI	SK*	HC+	LN+	LC	EL+	CH+
PH	-	-	-	-	DS	DS	DS	DS	DS	DS	-
HI	-	-	-	-	-	DS	DS	DS	DS	DS	-
MI	AS	-	-	-	-	DS	-	-	DS*	-	-
LP	AS	AS	AS	-	-	-	DS	DS	DS*	-	-
LI	AS	AS	AS	-	-	-	-	-	DS*	-	-
SK	AS	AS	AS	AS	AS	-	AS	AS	AS	AS	AS
HC	-	-	-	-	-	DS	-	-	-	AS	AS
LN	-	-	-	-	-	DS	AS	-	-	AS	AS
LC	-	-	-	-	-	-	AS	AS	AS	AS	AS
EL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
CH	-	-	-	-	-	AS	-	-	-	AS	-

Les unités attaquantes suivies d'un "+" sont obligées d'attaquer les unités ennemies se trouvant dans leur Zdc suite à un mouvement.

AS = attaquant supérieur; DS = défenseur supérieur.

TABLE DE CHOC

Défense	orientation	Attaquant									
		PH	HI	MI	LI	SK	HC	LN	LC	EL	CH
PH	Front	7	6	5	4	1	5	4	3	6	8
	Flanc	12	11	10	9	6	10	9	8	13	13
	Dos	13	12	12	10	7	11	11	9	13	13
HI	Front	8	7	6	5	2	6	5	4	7	9
	Flanc	11	10	6	8	5	9	8	7	13	13
	Dos	13	12	12	10	7	11	11	9	13	13
MI	Front	9	8	7	6	3	7	6	5	9	10
	Flanc	11	10	10	9	5	8	7	6	13	13
	Dos	12	12	12	11	7	10	9	7	13	13
LI	Front	10	9	8	7	5	8	7	6	11	11
	Flanc	10	9	8	7	5	8	7	6	13	12
	Dos	12	11	10	9	6	10	8	6	13	13
SK	Front	13	12	11	10	7	11	10	9	13	13
	Flanc	13	12	11	10	7	11	10	9	13	13
	Dos	13	12	11	10	7	11	11	9	13	13
HC	Front	9	8	7	6	3	7	6	5	11	11
	Flanc	10	9	8	7	4	8	7	6	13	12
	Dos	11	10	9	8	5	9	8	7	13	13
LN	Front	11	10	9	8	5	9	8	7	11	13
	Flanc	11	10	9	8	5	9	8	7	13	13
	Dos	12	11	10	9	6	10	9	8	13	13
LC	Front	11	9	9	8	5	9	8	7	13	13
	Flanc	11	10	10	8	5	9	8	7	13	13
	Dos	12	11	11	9	6	10	9	8	13	13
EL	Front	4	3	3	1	1	NP	NP	NP	7	8
	Flanc	9	7	7	6	3	7	6	5	7	11
	Dos	12	11	11	9	6	10	10	8	7	13
CH	Front	5	3	3	2	1	3	2	1	8	7
	Flanc	13	11	11	10	7	3	9	9	13	13
	Dos	13	13	13	10	7	3	9	9	13	13

NP: non permis

Le tableau de supériorité nous montre tout d'abord une évidence, les SK ne sont pas fait pour combattre. De plus, l'infanterie, autre que LI, va bien pour attaquer de l'infanterie moins bien équipée. On comprend que si vous avez une meilleure armure que vos adversaires et une arme de plus longue portée (sarisse contre pique...), vous possédez un net avantage. C'est ainsi que de nombreuses batailles de l'antiquité se sont traduites par quelques blessés pour le vainqueur et un massacre pour le vaincu (en partie dû à la poursuite). Cette même infanterie se défend bien contre la cavalerie. En effet il faut se souvenir que l'étrier n'existe pas encore, ce qui ne facilite pas les charges. La cavalerie ne peut donc attaquer de face principalement que d'autres cavaleries plus légères. Eléphants et Chariots sont deux armes anti-cavalerie, les premiers inspirent la panique aux chevaux, les seconds doivent sans doute briser de nombreux membres en traversant une formation.

Une fois la supériorité déterminée, on consulte la table de choc indiquant la colonne de la table de résultat de choc à utiliser.

Cette colonne est ajustée par le rapport de taille et par le terrain. Le jet d'un dé, modifié éventuellement par un chef, détermine les pertes subies par chacun. Les pertes sont multipliées en cas de supériorité. Si l'attaquant l'a (AS), il double les pertes infligées au défenseur. Le défenseur, lui, triple celles de l'attaquant (DS).

la table de choc nous confirme les rapports de force existant entre chaque type de troupe, déjà montré par la table de supériorité. Toutes les unités d'infanterie plus lourde que la LI sont très sensibles au choc de flanc et de dos. Ce qui s'explique par la plus grande nécessité qu'ont ces troupes d'avoir une formation de combat rigide, dirigé vers l'avant.

TABLE DE RESULTAT DE CHOC

DE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0	6(1)	5(2)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)
1	6(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)
2	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)
3	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	1(3)
4	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)
5	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)
6	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)
7	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	1(4)
8	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)
9	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)	1(6)

Une chose s'impose à la vue de ce tableau, dans la plupart des attaques l'agresseur perdra 2 points de cohésion. Ensuite une attaque sans supériorité est potentiellement valable à partir d'un rapport de 8, si l'attaquant a l'AS, un rapport de 4 peut être acceptable.



DELUXE EDITION

IV Le commandement

Il est un autre type d'unité capital pour le jeu, que nous avons seulement évoqué, c'est le chef. Les unités ne font rien sans en recevoir l'ordre d'un chef.

Le tour de jeu va nous aider à expliciter le rôle du commandement.

Tour de jeu

A - phase d'activation des chefs (le chef non fini avec la plus petite initiative est activé)

B - phase d'ordre

1 - segment de mouvement et jet de missiles

2 - segment combat de choc

a - désignation des combats

b - charge (entraîne un test de TQ préalable)

c - combat entre chefs et test de mortalité

d - détermination de la supériorité et de la colonne de combat approprié

e - résolution des combats

f - test pour manoeuvre d'évitement des chars.

g - test de *collapse* (les unités ayant 1 point

de cohésion et se trouvant dans une ZdC testent sous le TQ, et déroutent en cas d'échec)

h - résolution des poursuites de cavalerie

C - phase de *momentum* (si réussi retour à B) ou reprendre en A, après avoir tourné le pion chef pour symboliser qu'il est fini.

D - phase de déroute et de réapprovisionnement

1 - enlever les marqueurs *Rallied*

2 - mouvement des unités dérottés (vont vers leur bord de carte de leur potentiel de mouvement et sortent de la carte)

3 - réapprovisionnement en traits

4 - remettre toutes les unités coté face

E - phase de déroute d'armée

1 - Calcul des pertes et comparaison par rapport au niveau de déroute d'armée

Vous constaterez que le tour est rythmé par les phases d'ordres, ce qui explique l'absence de réelle échelle de temps.

La phase A fait référence à une caractéristique importante des chefs : l'initiative. Celle ci représente le nombre d'ordres individuels que peut donner un chef. Le tour de jeu commence donc par l'activation des chefs ayant la plus petite initiative. Les chefs avec une petite initiative ont une vue très

locale de la bataille, et sont donc prompts à réagir. Au contraire, des chefs comme Alexandre avec 7 d'initiative, seront activés en dernier. Ils peuvent dans ces conditions avoir une vue globale du déroulement de la bataille, et suivant les besoins feront réagir un nombre conséquent d'unités. L'initiative intervient aussi à la phase C. Un chef qui finit sa phase d'ordre, peut avoir une autre phase d'ordre en réussissant un test sous son initiative. Ce mécanisme est nommé *momentum*. Un chef peut avoir jusqu'à 3 phases d'ordre, une phase normale et deux *momentum*.

Les ordres

Dans la phase B le chef donne ses ordres. Les ordres individuels possibles sont:

- Mouvement/Tir

- Changement de formation

- Tir

- Réorganisation (rajoute 2 points de cohésion à concurrence du TQ; interdit aux EL)

- Ralliement (test sous initiative+1)

- Initier un combat (ne coûte pas d'ordre mais doit être dans le rayon de commandement)

Une unité, pour recevoir un ordre, doit être dans le rayon de commandement du chef activé. Un chef, s'il a la capacité ligne, peut donner un ordre de ligne. La capacité est indiquée sur le pion mais elle est exclusivement réservée aux perses et aux indiens. Un ordre de ligne permet de donner un ordre "mouvement/tir; tir" à un grand nombre de troupe. S'il s'agit d'infanterie ou d'éléphant, la ligne est une ligne d'unités flancs à flancs ou dos à front dont un des éléments, au moins, se trouve dans le rayon de commandement du chef. S'il s'agit de cavalerie ou de chars, la ligne est l'ensemble des unités se trouvant dans le demi rayon de commandement du chef. Le commandement de ligne figure l'utilisation de signalisation par drapeau ou sonnerie d'instruments permettant de mettre en branle un grand nombre de troupes.

Toutefois ce type de commandement a de nombreuses limitations. Tout d'abord une ligne doit être composée d'unités indiquées sur l'ordre de bataille, ainsi dans Issos le perse ne pourra pas commander à la fois LC et CAT dans un même ordre de ligne. Ensuite l'utilisation, par un chef, d'un ordre de ligne n'est pas automatique. Du fait, qu'il ne serait pas crédible, que n'importe quel chef bouge la moitié de l'armée à chaque phase d'ordre, les règles font intervenir la notion de niveau hiérarchique. Le plus gradé, le général en chef, peut toujours donner un ordre de ligne s'il le souhaite (pourvu qu'il possède la capacité ligne; ex Porus). Le niveau le plus bas correspond au subordonné qui a une autonomie restreinte. Le

subordonné pourra toujours donner un ordre de ligne dans sa première phase d'ordre, s'il est dans le rayon de commandement de son général en chef. Mais il perd ainsi toute possibilité de phases d'ordre supplémentaire, simulant le fait qu'il est toujours plus long de demander l'autorisation avant d'agir. Les chefs représentés dans le jeu étant tout de même des gens d'importance, et la présence d'un général en chef n'étant pas automatique, un chef subordonné peut faire appel à sa propre initiative pour donner un commandement de ligne. Pour ce faire il doit réussir un test sous son niveau stratégique - caractéristique simulant le niveau d'autonomie et de compétence à appréhender l'ensemble d'une situation -. Quand un général en chef a en charge une armée importante, il est toujours souhaitable qu'il délègue une partie de son pouvoir. Ceci correspond au chef d'aile qui, contrairement au chef subordonné, peut toujours donner un ordre de ligne dans sa première phase d'ordre sans faire appel au général en chef.

Pour refléter la supériorité de commandement du macédonien qui à une armée fortement structurée et bien encadrée, les règles proposent une règle optionnelle sur le commandement de contingents. Cette règle consiste à faire intervenir des chefs subalternes qui, contrairement aux autres chefs, n'ont aucune influence sur le cours général de la bataille, ces chefs n'ayant en charge qu'un contingent limité de troupe. Les chefs de contingent permettent au général en chef et au chef d'aile macédonien une meilleure retransmission des ordres. Ainsi, pour le coût de 3 ordres individuels, un chef de contingent peut être activé. Ce chef exécute alors l'équivalent d'un ordre de ligne sur ses troupes.

Le chef et le combat

Un chef qui accompagne des troupes au combat peut leur être de quelques secours. Principalement par l'exemple qu'il peut donner (Alexandre fut toujours à la pointe du combat), car un soldat combat mieux sous le regard de qui puni et récompense. Ceci est rendu par la caractéristique charisme qui modifie le jet de dé du combat au corps à corps.

Les chefs de l'époque peuvent encore se montrer sur le devant des combats, et comme dans *l'Illiade* rechercher la confrontation avec qui les vaut (assez rare tout de même). Ceci se traduit par le fait que si deux chefs ennemis sont engagés dans le même combat, il vont assurément chercher à se tuer. Au cours du jeu, une telle situation se traduit donc par un combat de chefs qui consiste en la comparaison du résultat obtenu par chacun des deux chefs, à la somme d'un jet de dé et de la valeur de combat du chef, le résultat pouvant être plus ou moins grave pour un des deux protagonistes. Toute cette procédure ne s'applique pas aux chefs indiens qui contemplant la mêlée du haut de leur éléphants.

SCENARIOS

Après ces explications je vais pouvoir vous présenter 5 des 10 batailles de GBA. Mon critère de choix a été leur taille et le fait de les avoir joué.

Chéronée

Tout d'abord la bataille de Chéronée, qui oppose l'armée macédonienne de Philippe II aux grecs alliés (principalement Athènes et thèbes). Cette bataille présente peu d'intérêt, le grec partant perdant. Elle se présente comme suit : le macédonien a un centre de 12 phalanges en formation double, une aile droite couverte par des peltastes, le tout commandé par Philippe, et sur l'aile gauche des peltastes et les hétaires (HC) commandés par Alexandre. Les grecs, de leur côté, ont leur deux ailes couvertes par des LP et une LC sur chacune, des hoplites double taille tiennent le centre. Le terrain, traversé par des rivières mineures, est peu favorable aux grands déplacements.

Le grec est, non seulement dominé au niveau de la qualité de ses troupes, mais il est aussi surpassé dans le domaine du commandement. Il a 3 chefs totalisant 10 points d'initiative alors que le macédonien en totalise 12 avec 2 chefs. Donc, même sans *momentum*, le macédonien a des chances de dominer le grec. Il faut garder à l'esprit qu'une tentative de *momentum* représente une prise de risque. Un *momentum* raté peut provoquer la réactivation d'un chef adverse (on n'est pas limité ici par les 3 phases d'ordres) ou bien une "crise de foi" du chef qui entraîne un recul des troupes situées dans son demi rayon de commandement (désorganisant rapidement et efficacement la défense). Même un *momentum* réussi n'est pas sans risque, en effet cela donne l'opportunité à un chef adverse - de plus grande initiative - de prendre la main (*Trump option*), mais cela nécessite un test d'initiative réussi, en cas d'échec le chef est fini.

L'avantage potentiel du grec est que tous ses chefs ont la capacité ligne. Le Grec pourra bouger des lignes entière d'infanterie, chaque chef commandant un contingent particulier (exemple : Démosthène, pour les athéniens). Cette avantage sera sûrement réduit à néant du fait que les grecs n'ont pas de général en chef et devront, avant de pouvoir lancer un ordre de ligne, faire un test sous leur niveau stratégique. Le grec, dans la bataille de chéronée, devra essayer de pousser le macédonien à une avance désordonnée, par des actions tactiques sur une aile, en se donnant localement un avantage de commandement. Le macédonien, au contraire, devra essayer d'amener méthodiquement la phalange en position de combat en dissuadant toute action grecque sur les ailes par sa supériorité en cavalerie (de la cavalerie devra pour cela être

ramené de l'aile gauche macédonienne vers l'aile droite).

L'armée macédonienne a un niveau de déroute de 105 points de victoire (le macédonien déroute quand il perd 105 points de victoire). L'armée grecque déroute à seulement 75 points de victoire, ce qui la rend plus fragile.

Malgré le non équilibre de cette bataille (c'est historique on n'y peut rien), elle présente l'intérêt de pouvoir mettre en action la phalange dans toutes sa force, ce que ne permettront plus les vastes champs de bataille asiatiques quadrillés par la cavalerie.

Le Granique

La bataille du Granique est la première bataille d'Alexandre contre les armées de Darius. L'élément de terrain marquant de cette bataille est bien entendu le fleuve granique qui coupe la carte en deux et sépare les deux armées. Le terrain est uniformément plat sauf sur les arrières perse où se tient une colline.

Le dispositif d'Alexandre est le suivant : au centre la phalange commandée par Philotas, sur l'aile droite les hypapistes, les SK, et Alexandre avec ses hétaires (5 HC) plus 2 autres unités de cavalerie. Sur l'aile gauche, se tient Parménion commandant d'aile avec la cavalerie Thessalienne épaulée par 3 LC et 6 LP Thraces. Le dispositif perse est composé de 6 contingents de 5 LC avec leur chef, et 1 contingent de 5 CAT Bactriens, le tout le long de la rivière. Un dispositif d'infanterie se trouve à l'arrière avec des hoplites (5), des peltastes (2) grecs et de la LI perse.

Les chefs perses, comme les grecs à Chéronée, n'ont pas de commandant en chef. L'avantage de leur capacité ligne (1 seul ne l'a pas) s'en trouve diminué, d'autant plus que leur niveau stratégique moyen tourne autour de 2 (4 pour les grecs à Chéronée). Par contre, la somme des initiatives perse est égale à 23 avec 8 chefs, celle des macédoniens à 17 avec 3 chefs (reste identique pour les 2 autres batailles contre le perse). Le perse a là un avantage, qu'il devra exploiter. Sur un tour sans *momentum*, le perse aura plus d'ordre et plus de phase d'ordre que le macédonien. Ce genre d'avantage peut se révéler décisif, car une unité peut être bougée plusieurs fois (1 fois par phase d'ordre et au prix d'un point de cohésion au delà du premier mouvement). On s'aperçoit que pour peu que l'on y consacre suffisamment d'ordres une unité peut être envoyée sur les flancs de l'ennemi en gardant un bon niveau de cohésion.

Cet avantage est par trop énorme, surtout qu'il dépend entièrement de la malchance du macédonien. Celui ci, s'il a tous ses *momentum*, a

51 ordres, ce qu'il peut envisager sérieusement contrairement au perse (beaucoup de chefs avec 3 d'initiative). Pour remédier à ce problème, je vous conseille de jouer la règle optionnelle d'initiative d'élite d'Alexandre. Cette règle permet à Alexandre, en début de tour, d'avoir une phase d'ordre, mais lors de sa phase d'ordre normale il n'aura plus qu'un seul *momentum*. Cette règle présente l'avantage de limiter le facteur aléatoire et permet au macédonien de commencer le tour, chose qui autrement n'arrive jamais.

La marche à suivre pour le perse paraît claire, constituer deux groupes d'attaque sur chaque aile en y regroupant les chefs qui essayeront de faire passer un maximum de troupes de l'autre côté du fleuve. Quand le macédonien arrivera assez près, l'attaquer à outrance en le prenant à chaque fois de flanc - les seules troupes perses pouvant attaquer de face étant la cavalerie cataphractée -. Le perse doit garder à l'esprit qu'un bon macédonien est un macédonien mort. En effet, si le perse se contente de dérouter les unités macédoniennes, il s'expose à les voir revenir le tour suivant, Alexandre ralliant sur un 8. Pour parvenir à ses fins, le perse doit donc, soit encercler par des ZdC une unité qu'il attaque et compte mettre en déroute, soit faire partir en déroute une unité et lui infliger ensuite, par une nouvelle attaque ou un tir réussi une perte d'1 point de cohésion. Le perse n'a pas d'intérêt à tenter le *momentum* avec ses chefs. Seul le rhodien Mennon avec ses 5 d'initiative peut tenter les dieux à chaque tour. En effet, il est le dernier chef perse à jouer, ainsi un échec ne ruinera pas le tour perse, alors qu'une réussite peut pousser le macédonien à tenter lui aussi la providence. De plus, Mennon devra autant que possible rallier les dérottés perses (sur un 6 : 5+1), pouvant ainsi obliger le macédonien à adopter les mêmes techniques que le perse, citées plus haut (technique grande consommatrice d'ordres mais riche en efficacité). Pour ce qui est du macédonien, il a deux options possibles : faire foncer Alexandre, tête baissée, avec ses compagnons, sans s'occuper du reste de l'armée en prenant le risque de se faire submerger, ou bien avancer la totalité de l'armée en bon ordre. De ces deux options je préfère la deuxième, elle présente tout de même des inconvénients dont il faut avoir conscience. Tout d'abord avancer son infanterie, c'est la rendre plus vulnérable à une manœuvre tournante de cavalerie. Pour remédier à cela, il faut coller au bord de carte si possible et mettre des troupes sacrificables en protection. Les troupes sacrificables sont les troupes qui coûtent peu de points de victoire, ainsi un SK coûte 1 point, 2 points pour un EL ou CH (le macédonien n'a que des SK). Toutefois il faut bien penser dans la durée, ainsi vous ne pouvez vous permettre de faire reposer la survie d'une phalange sur un seul SK, celui ci ne résistant pas à plus d'un combat et le

tour de jeu pouvant comprendre beaucoup de combats.

Pour permettre une grande souplesse au macédonien, la règle optionnelle d'ordre de contingent peut être utilisée. En jouant cette règle optionnelle, le macédonien n'aura pas trop de mal à bouger en bon ordre toute son armée, chose qui autrement dépend pour beaucoup des *momentum*.

En fait, même s'il apparaît nécessaire d'approcher l'armée macédonienne dans sa totalité, la victoire n'aura pour seul acteur que les HC macédoniennes et thessaliennes. La présence de la ligne d'infanterie aura seulement pour effet de réduire l'espace pour les évolutions perses et de permettre à la cavalerie macédonienne de se focaliser sur 2 axes. Le macédonien a un autre gros avantage, c'est l'AS qu'ont les HC sur les LC. Il lui permet de ne pas avoir à rechercher l'avantage de position et donc d'être plus direct dans ses attaques (bien que l'attaque de flanc permette d'éviter tous tir de réaction). La HC macédonienne a plus d'une chance sur deux de mettre en déroute une LC perse au premier choc, la LC n'ayant que 6 de TQ. Ce fait rend vital pour le perse l'engagement initial des hostilités ou bien la constitution de réserves juste derrière sa première ligne.

Le macédonien ne doit pas hésiter à poursuivre l'attaque avec des troupes épuisées. Dans un combat, attaquants et défenseurs ne peuvent pas tous deux être défaits. Une unité attaquant seule ne déroutera pas, même s'il lui reste moins de 1 point de cohésion, pour autant que ses adversaires en aient moins. Une unité défaite pendant une phase d'ordre macédonienne (si se n'est pas la dernière, ou si l'élite initiative est jouée) a toutes les chances d'être opérationnelle le tour suivant.

Le macédonien perd quand il atteint 100 points de victoire perdus et le perse 90. Ce qui favorise encore le macédonien, plus solide.

La bataille du Granique bien qu'en faveur du macédonien est très agréable à jouer pour les 2 camps.

Issos

La bataille Issos (Issus en version US) met pour la première fois aux prises Alexandre et Darius - auquel on pourrait donner bien des épithètes mais certainement pas celui de grand (chef 3 d'initiative, seul chef perse dépourvu de capacité ligne) -. Malgré cela la bataille sera rude, Alexandre, suivant ses habitudes, engage le combat aux conditions du perse. Le terrain se montre très défavorable, les deux belligérants sont, là aussi, séparés par un fleuve, le Pinares. Le flanc droit perse est couvert par la mer, le champ de bataille présente un fort relief qui descend lentement du

flanc gauche perse vers la mer. Le fleuve, à cause de ses berges encaissées, ne permet son franchissement, par la cavalerie, que sur deux zones. La première de ces zones s'étend sur 3 hex et se trouve sur le flanc gauche perse. La deuxième zone peut être divisée en deux, près de la mer le niveau de terrain est 0 (franchissement du fleuve le plus facile) et après jusqu'au centre gauche perse le terrain est de niveau 2.

L'armée d'Alexandre est sensiblement identique à celle du Granique, les thessaliens se trouvent sur l'aile gauche, les compagnons à droite. L'armée perse est quand à elle, beaucoup plus au point, Darius y expérimente un nouveau type de troupe les cardasses (LP double taille). Le perse a 5 chefs ayant une initiative cumulée de 18, total inférieur à celui du Granique, mais largement compensé par la présence d'un commandant en chef et d'un commandant d'aile. Le perse, du fait de son placement, a très peu d'options. En effet, toute sa cavalerie est massée en groupe compact le long de l'estuaire du fleuve. Le gué sur l'aile gauche n'est gardé que par quelques SK très éloignés du centre de l'armée. Le reste du fleuve est tenu par un conglomérat de cardasses (LP), SK, HO. Darius doit donc porter le gros de ses efforts sur son flanc droit. Grâce à sa nombreuse cavalerie cataphractée, il pourra balayer l'opposition de la cavalerie thessalienne. Le perse pour mener cette attaque efficacement devra concentrer quasiment tous ses chefs sur l'aile droite. Comme au Granique, le perse ne devra tenter le *momentum* qu'avec son meilleur chef, pour mettre la pression sur le macédonien. La bataille est une course de vitesse. D'un côté, le perse avec toute sa cavalerie et 3 chefs a le potentiel pour briser la ligne de défense macédonienne, et par là atteindre les phalanges (14 points de victoire pièce). De l'autre, Alexandre réussira à passer, d'une façon ou d'une autre, sur l'autre rive du fleuve, et dès qu'il aura un pied sur l'autre berge le carnage pourra se mettre en oeuvre. Le macédonien a un choix à faire, Alexandre peut se porter sur son aile droite pour organiser rapidement la défense des phalanges, ou bien se consacrer uniquement à l'offensive. Ma préférence va à la première solution, en envoyant tout de même de la cavalerie prendre le gué sur l'aile gauche perse au premier tour. La tâche du perse peut être rendue plus ardue en introduisant les règles sur les formations de cavalerie. Par ces règles, les HC ainsi que les CAT n'ont droit à leurs avantages, AS sur LC, plus décalage de colonne sur la table de choc pour CAT, que lorsqu'ils sont en formation. De plus une unité doit recevoir un ordre individuel ou un ordre de contingent pour passer en formation. Les unités en formation ont aussi l'opportunité de poursuivre un ennemi qui déroute, ce qui n'est pas toujours avantageux. Si ces règles sont jouées, le passage du Pinares par la

cavalerie perse peut s'avérer périlleux face aux thessaliens.

Les niveaux de déroute sont équilibrés à Issos, les deux armées partent en déroute à 135 point de victoire.

Même si cette bataille est bien équilibrée elle n'en reste pas moins très en faveur du macédonien. En effet, la victoire sera souvent mince, mais elle devrait toujours être du côté d'Alexandre.

Gaugamèles

Nous passons maintenant à la bataille d'arbèles, deuxième et dernière confrontation entre Darius et Alexandre. Cette fois, Darius, tirant les enseignements d'Issos, choisit un terrain propre aux manœuvres de cavalerie. Ainsi le champ de bataille est désespérément plat, si ce n'est sur l'extrémité gauche perse (assez loin des 2 armées) où se trouvent des collines boisées. Darius a aussi revu la composition de son armée, la cavalerie y a la suprématie. Il a placé en avant de son armée des chars, l'arrière de l'armée est tenue par une longue ligne de SK et LI mêlés. Tous les CAT (pas moins de 15) sont déployés sur l'aile droite, enfin des contingents de LC, LN sont postés tout le long de la ligne perse. Sur l'aile droite perse, ne se tient en matière de HC que le contingent mède.

Comme dans la bataille d'Issos le dispositif perse indique clairement où celui-ci doit porter ses efforts. C'est sur la droite macédonienne que le perse doit faire peser le poids de ses CAT et emporter la victoire.

Le commandement perse est meilleur que jamais avec 21 points d'initiative pour 7 chefs et surtout 2 commandants d'aile. Comme à Issos, seul Darius est dépourvu de la capacité ligne.

Pour ce qui est des macédoniens, les compagnons font face à la gauche perse et les thessaliens à la droite. En deuxième ligne, se trouve une unité "train de bagage" entourée de peltastes thraces. Le "train de bagage" est une unité sans défense qui rapporte 10 points de victoire.

Le perse a de bonne chance de gagner cette bataille, mais pour ceci, il devra quasiment réduire à néant l'armée macédonienne, son niveau de déroute étant très élevé. Pour se garder de toute mauvaise surprise, le perse a intérêt à conserver les chariots en avant de son armée, en effet ils sont très résistants et ne rapportent que 2 points de victoire. Les chariots doivent être utilisés le moins possible en arme d'attaque, car ils sont peu efficaces, le macédonien les évitant sur un test de TQ. L'aile droite, laissée pratiquement sans chef, devra rester sur une position défensive en évitant de s'avancer trop près de l'ennemi. Sur la droite, il s'agit de pousser la grande masse de cavalerie en

avant par d'habiles ordres de ligne et de songer à mettre quelques CAT en formation (si vous jouez cette règle) pour se prémunir contre toute contre-attaque.

Le macédonien, tout d'abord, ne doit pas se laisser effrayer par les hordes asiatiques. L'armée macédonienne commence dangereusement proche du bord de carte, il convient donc, dans le premier tour d'avancer toute l'infanterie et de récupérer les LP de l'arrière.

Une fois le dispositif défensif mis en place sur son aile droite, le macédonien doit, à mon avis, se concentrer sur l'aile droite perse en ramenant pour cela Alexandre et la cavalerie des compagnons. Avec tous ses chefs et toute sa cavalerie lourde sur une aile, le macédonien a des chances de faire la différence. Autre avantage du Macédonien dans cette configuration, la densité des troupes perses ne va pas faciliter leur déroute, des unités du premier rang risquent d'entraîner les autres. Ne vous découragez surtout pas si vous voyez la moitié de votre armée réduite en charpie, il en faut plus pour que vous craquiez!

L'armée macédonienne déroute à 150 points de victoire et le perse à 175 (son armée est vraiment énorme plus de 2 fois la taille de celle d'Alexandre). Ce qui pour une fois, n'est pas favorable au macédonien.

En ne jouant aucune règle optionnelle, la victoire d'Alexandre paraît pour le moins hasardeuse, aussi jouez les toutes. Même ainsi, rien n'est joué. Si historiquement Darius prit la fuite, vous risquez ici d'avoir affaire à un perse plus ferme dans sa résolution de combattre.

Hydaspe

Hydaspes fut le dernier engagement important d'Alexandre : une fois le perse soumis, le conquérant a tourné son regard vers l'Inde lointaine. Hydaspes est le face à face de deux grands rois : d'un côté, Alexandre avec son armée macédonienne à peine remaniée, de l'autre, Porus avec ses Myriades d'éléphants. Cette bataille est assez équilibrée, son défaut est, me semble-t-il, que tout se joue dans le premier tour. Les griffes du tigre macédonien sont sa cavalerie, ces griffes sont faites pour déchieter la ligne de LI et les quelques LC indiennes. Mais voilà qu'entre la proie et le chasseur, il y a une ligne d'éléphants et de chars, le tout plutôt antipathique à nos amis équins. Le macédonien a donc tout intérêt à franchir cette ligne de défense en la contournant, sachant qu'une fois derrière, les pachydermes peu habiles à se retourner, cela donnera le temps aux loups macédoniens de se mêler aux moutons indiens. La cavalerie, plus rapide que les éléphants, pourra

toujours choisir de reculer et éviter ainsi le combat, de plus il vaut mieux reculer vers sa proie que vers son bord de carte. Si toutefois le macédonien était obligé d'engager le combat avec les éléphants, plusieurs éléments peuvent le consoler. Tout d'abord, les éléphants ne récupèrent jamais les points de cohésion. Leur petit nombre - 6 par pion - explique que la perte de points de cohésion ne correspond pas à une désorganisation passagère, mais à des blessures qui finissent par s'avérer mortelles. Ainsi lorsqu'un EL arrive à 0 de cohésion, il ne déroute pas, mais on teste trois fois son comportement. L'éléphant peut être tué par son cornac ou bien fou de douleur, se jeter dans n'importe quelle direction écrasant tout sur son passage (perte de 1 ou 2 points de cohésion pour l'unité piétinée). Après ces péripéties, l'unité EL est définitivement éliminée.

Contre le plan macédonien, l'indien dispose d'un certain nombre d'atouts. Le commandement indien est très bon, 4 chefs ayant la capacité ligne et totalisant 15 d'initiative, de plus toutes les unités de l'armée sont commandables en ligne (EL; LI; CH; LC). Face à cela, le macédonien a 3 chefs totalisant 15 d'initiative, la supériorité du commandement macédonien se limite donc aux qualités exceptionnelles d'Alexandre. L'indien, lors de son placement, devra concentrer ses archers (6) sur son aile gauche afin d'en exploiter au mieux les capacités remarquables (tir portant à 5 cases). Grâce à cela les archers peuvent empêcher toute réorganisation de troupes dans un vaste périmètre. De plus, une attaque frontale sur un des archers indiens se traduit par la perte automatique d'un point de cohésion. Pour l'attaque, l'indien n'a pas à s'en faire, puisque sa première ligne, qui constitue sa force d'attaque aussi bien que sa force de défense, est composée de troupes de bonne qualité et d'une valeur en point de victoire très faible.

Les niveaux de déroute d'armée sont à peu près égaux, 70 pour l'indien et de 75 à 80 pour le macédonien.

C'est encore une bataille tout à fait incertaine pour Alexandre, les deux premier tour étant cruciaux pour en déterminer le résultat.

Voilà j'en ai terminé avec cette présentation de GBA version luxe. Sachez qu'il existe 5 autres scénarios de batailles. Je ne vous les ai pas présentés, ne les ayant pas joués et les jugeant moins intéressant du fait de la taille des armées en présence. Mais ils présentent, soyez en sûr, un intérêt certain pour l'apprentissage des règles.

CONCLUSION

Pour conclure, je dirais que *The great battles of Alexander* est un jeu intéressant, se situant à une échelle très tactique. Par certains côtés, GBA peut faire penser à un jeu avec figurines, sans ses lourdeurs. Les règles, par leur côté général peuvent permettre à des joueurs de concevoir eux même leurs batailles. Les scénarios par leur aspect historique peuvent parfois présenter l'inconvénient d'être joués d'avance et peu équilibrés. Si vous êtes Alexandre, vous serez assurément grand, mais Gaugamèles et Hydaspes feront appel à toutes vos ressources.

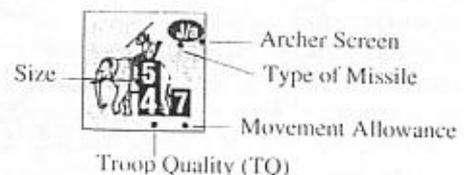
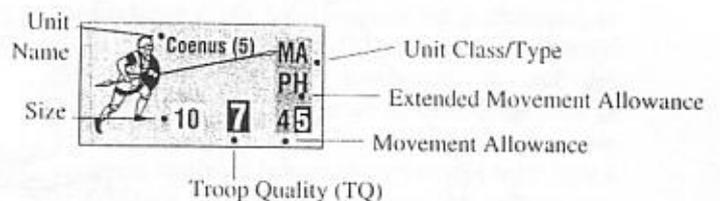
BIBLIOGRAPHIE

Fire & movement n°77 (pp 16-21) Decembre 1991

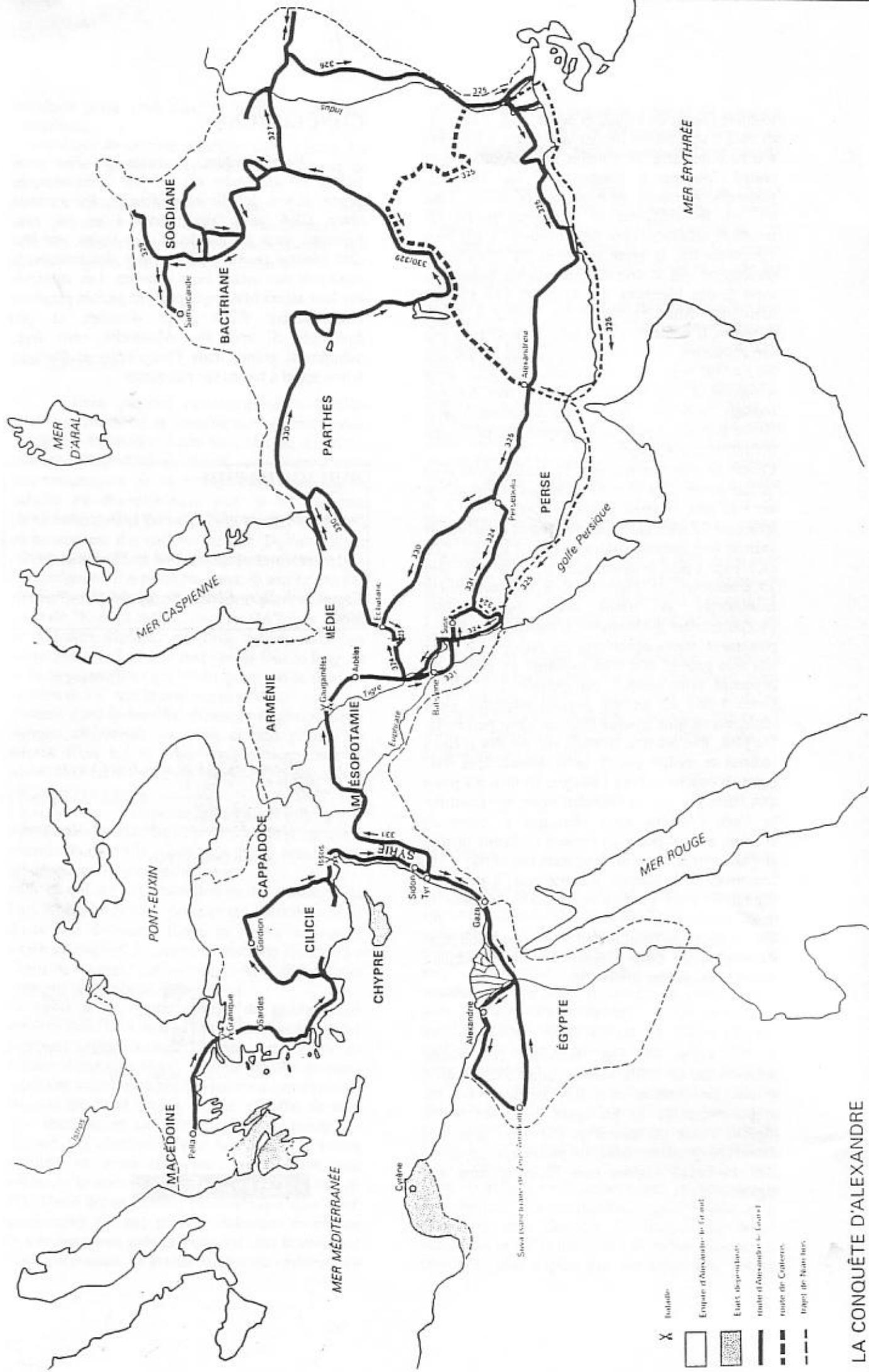
Le journal du stratège n°63-64 (p 31) Juillet 1992

Casus Belli Hors Série n°9 (pp 28-31) décembre 1993

Gilles



© GMT GAMES, 1995



L'EPOPEE D'ALEXANDRE

Premier roi de Macédoine, Perdicas est originaire d'Argos, donc grec. Alexandre appartient à cette dynastie qui su gérer efficacement la Macédoine, pays riche en ressources minérales (or et argent) et en élevages de chevaux. Par une habile diplomatie, les rois macédoniens gardèrent leur pays en bons termes avec la Grèce, sans en subir les inconvénients, notamment, les querelles entre cités.

Lors des **Guerres Médiques**, les macédoniens offrirent le feu et l'eau à Darius, épargnant ainsi à leur pays les ravages de la guerre. Grâce à un double jeu subtil, les macédoniens restèrent tout de même dans les bonnes grâces des grecs. Les **Guerres Médiques** consacrerent Athènes en thalassocratie régionale, et ouvrirent la Thrace à la domination de la cité attique. Ces éléments firent que la Macédoine, pays non maritime voisin de la Thrace, eut toujours Athènes comme référence dans ses rapports avec la Grèce.

Lors de la **Guerre du Péloponnèse**, la Macédoine fut l'alliée ambiguë d'Athènes, parfois même franchement hostile. La Macédoine réussit à se tenir à l'écart des crises traversant le monde grec. Cette politique porta ses fruits, que Philippe II sut cueillir en profitant des vastes ressources de son pays et de l'expérience militaire qu'il avait acquies dans sa jeunesse. Il avait été otage à Thèbes auprès d'Epamimondas, vainqueur de Sparte et novateur militaire.

En 358, Philippe s'installe au pouvoir en renversant son jeune neveu. Il consolide l'armée léguée par ses aïeux en formant notamment la fameuse phalange. Par une politique étrangère opportuniste et sans scrupule, Philippe introduit la macédoine au sein de l'amphictyonie - le loup est dès lors dans la bergerie -. Les cités grecques perdront définitivement leur indépendance suite à la bataille de Chéronée en 338. Philippe se fait nommer *hégémôn* à vie de la ligue qu'il créa à l'issue de sa victoire.

Mais Philippe ne profitera pas longtemps de son labeur, il n'aura que le projet d'une grande expédition contre le perse. Souhaitée par Isocrate comme moyen de réunir tous les grecs, c'est malheureusement en "esclave" qu'ils suivront l'*hégémôn*.

Cette *hégémôn* sera Alexandre, fils d'Olympias, instigatrice du meurtre de son mari infidèle. Philippe, en prenant Cléopâtre en second mariage, provoqua l'ire et la jalousie de son ex femme. En 336, Alexandre profita du châtimeut de Pausanias, le meurtrier de Philippe, pour y associer tous les opposants potentiels.

Par une campagne éclair en 335 contre les **barbares** voisins et par la mise à sac de Thèbes, Alexandre impose son pouvoir à l'extérieur et reprend à son nom le projet de son père.

Cette expédition commence en 334 Av JC, Alexandre marque son passage en Asie par des jeux funèbres en l'honneur d'Achille le Péléide. Plusieurs facteurs ont poussés Alexandre à cette expédition.

D'abord des **facteurs mythologiques**. Bacchus, le plus grand conquérant, poussa son armée de ménades jusqu'en Inde. Bacchus sert de modèle pour Alexandre, de même Achille aux pieds prompts, qui mena les achéens à la victoire contre les asiatiques.

Pour les **facteurs historiques**, les **Guerres Médiques** du cinquième siècle furent marquées par les victoires grecques de Marathon, Salamine et par l'héroïque défense des Thermopyles. Ces guerres avaient permis l'union des grecs face à l'ennemi commun pour la défense de la "patrie". elles laissèrent une grande amertume aux grecs qui jamais ne châtièrent le perse comme ils l'auraient souhaités. Un autre élément historique important, l'**expédition des dix mille**, en 401, exposa au grand jour les faiblesses de l'empire du roi des rois. Cette expédition consista en l'envoi d'une troupe de mercenaires grecs pour soutenir les prétentions au trône de Cyrus le jeune. Ils traversèrent la moitié de l'empire perse pour combattre, au coté des troupes de Cyrus, l'armée de son frère. Lors de la bataille, Cyrus fut tué et ses troupes défaites, seuls les grecs restèrent fermes et rien ne pût tenir face à eux. Après la bataille, les grecs se retrouvèrent seuls au coeur d'un pays hostile, et ce ne fut pas un mince exploit que de rallier la Grèce. En traversant l'empire perse, les dix mille démontrèrent la supériorité tant morale que physique du soldat grec sur les hordes asiatiques. Une si brillante démonstration ne pouvait qu'encourager l'expédition contre le perse, en rendant crédible la victoire d'un petit nombre de grec sur les masses asiatiques. Le dernier facteur, non le moindre, est l'ingérance des perses dans les affaires grecques. Les perses soutinrent, principalement avec de l'or, le parti grec hostile à Philippe et conduit par Démosthène.

Lorsque Alexandre arrive en Asie, Darius envoie une armée pour arrêter son avance sur le fleuve **Granique** en mai 333. Alexandre n'écoute pas les conseils de prudence de son bras droit, Parménion, et décide, pour frapper de crainte ses ennemis en leur faisant sentir sa supériorité, de franchir le fleuve. La bataille est rude, Alexandre écrase Mithridate, gendre de Darius, mais est mis à mal

par Roesacès et Spithidatès. Sans le secours de Clitus, ils auraient assurément défait le lien de la vie d'Alexandre. La victoire sourit aux armées macédoniennes, qui laissent fuir les perses, et taillent en pièces les mercenaires grecs au service du Perse.

Les macédoniens, après cette victoire se trouvèrent libre d'affranchir du joug perse les cités ioniennes comme Milet. En 333, Alexandre tranche le noeud gordien, geste symbolique qui lui promet la domination sur l'Asie. Pendant ce temps Darius a rassemblé une armée importante et décide de se porter à la rencontre d'Alexandre, qui se trouve dans la région accidentée de la Cilicie. En effet, le Roi des Rois n'a pas la patience d'attendre l'ennemi sur un terrain plus propice à une grande armée, comme le lui conseille Amyntas, un macédonien vendu à l'ennemi. Alexandre met du temps à bouger, étant tombé malade suite à une baignade dans le fleuve Cydnos. Guéri par Philippe, il voit l'opportunité que lui offre l'orgueil et le manque de patience de Darius. En octobre 333, la bataille est inévitable et aura lieu autour du fleuve Issos. Arès est encore favorable à Alexandre même si l'aile gauche macédonienne est mise à rude épreuve. Le vainqueur ne mettra pas la main sur Darius, qui s'enfuit sur son char, cependant le reste de la famille ne lui échappe pas.

Darius défait, Alexandre a les mains libres. Il s'emploie jusqu'en 331 à détacher l'empire Perse de toute attache méditerranéenne. Pendant cette période, aura lieu le fameux **Siège de Tyr**, de janvier à août 332. Enfin, l'Égypte est soumise sans résistance en 331.

Alexandre, maintenant libre de s'enfoncer au coeur de l'empire perse, franchit le Tigre. Darius a mis ces 2 ans de répit à reconstruire une armée encore plus formidable. Cette fois-ci il attend Alexandre sur un terrain préparé près d'Arbèles. Alexandre n'écoute pas plus qu'au Granique les conseils de Parménion qui préconise une attaque de nuit. Il veut montrer par une victoire sans conteste, que ses prétentions au trône d'Asie sont légitimes. Il gagne la bataille, Darius ayant pris la fuite.

En 330, Ecbatane est prise, les troupes grecques et les cavaliers thessaliens sont renvoyés. C'est la fin de la croisade grecque avec la chute de la dernière capitale Perse. Alexandre s'avance dans la partie orientale de l'empire à la poursuite de Darius. Mais Bessus, satrape de Bactriane, fait mettre à mort le Roi en fuite. Alexandre, qui se considère l'héritier de Darius veut le venger. Parménion est mis à mort, ainsi que son fils Philotas qui complotait la perte d'Alexandre. En 329 Alexandre arrive en Bactriane. Bessus prend la fuite, mais est rattrapé et mis à mort en été au delà de l'Oxus. Alexandre n'a plus d'opposition, et adopte le protocole perse pour sa cour. Jusqu'en 327, il conforte son pouvoir sur les anciennes satrapies perses. Les macédoniens et les grecs sont hostiles au nouveau

protocole, mais la découverte du Complot des pages permet à Alexandre de museler l'opposition, par l'exécution de Callisthène.

Alexandre fait passer son armée en Inde, et l'Indus est franchi. Au printemps 326, le royaume de Taxile est soumis. En été, Alexandre se heurte au roi Porus pour le passage du fleuve Hydaspes. C'est une des plus dures batailles d'Alexandre. L'armée est découragée et ne veut pas continuer plus loin; Alexandre doit renoncer à son projet de gagner le Gange. il divise son armée en trois pour le retour, avec la Carmanie comme point de ralliement. Cratère et Alexandre avanceront par terre, Néarque par mer. La jonction des trois groupes est fêtée par des bacchanales de 7 jours. En février 324 Alexandre est à Suse.

Par des actions symboliques fortes, il essaye de rapprocher l'Asie de l'Occident. Tout d'abord, 10.000 mariages de soldats et officiers macédoniens avec des femmes perses sont célébrés. Alexandre, lui même, épouse Statira, fille de Darius et Héphaestion, la soeur de Statira. Les "épigones", jeunes nobles perses qu'Alexandre a fait éduquer à la grecque, sont incorporés à la cavalerie macédonienne. Enfin, pour se plier aux usages orientaux, il exige d'être traité en dieu. Les grecs, après délibération, adoptent alors la position suivante : " *si Alexandre veut être dieu, qu'il le soit!*". La mort d'Héphaestion cette même année, affecte gravement Alexandre qui se rend à Babylone, capitale du nouvel empire, où la malaria l'emporte en juin 323, à 33 ans.

Alexandre meurt dans la fleur de l'âge en laissant son oeuvre d'unification inachevée. En peu d'années, il aura marqué le monde. D'abord par les fondations de cités pas moins de 30, peut être 70. Ce qui, associé à la forte immigration grecque vers ces nouveaux lieux, permit la diffusion de l'hellénisme. Les **Diadoques**, successeurs d'Alexandre, se disputèrent âprement son empire. De ces luttes émergèrent trois dynasties qui se partagerent l'empire. Les fondateurs de ces dynasties sont : Antigonos, Séleucos et Ptolémée.

BIBLIOGRAPHIE

<i>L'anabase d'Alexandre le grand</i>	Arrien	Ed	de
		minuit	
<i>L'enquête</i>	Herodote	ed	Gallimard
Folio	1651,		2130
<i>Histoire économique et sociale du monde hellénistique</i>	Rostovtseff	robert	Laffont
			Bouquin

LA SAGA DU WARGAME

2 - L'EFFICACITE DE GDW (créé en 1973; NORMAL, ILLINOIS)

Au printemps de l'année 1973, trois copains d'université (Franck Chadwick, Richard Banner et Marc Miller), sans emploi, décident de publier un jeu, ce sera *Drang Nach Osten (DNO)*, un énorme jeu sur l'opération Barbarossa (1600 pions sur 5 cartes), le bon succès du jeu lancera Games Designer Workshop. A la fin de l'année 73, 5 jeux : *DNO*, *Unentschieden* (la suite de DNO jusqu'en 44), *Eagles* (Romains en Germanie), *Triplanetary* (SF) et *Chaco* (Bolivie 1932), ont été publiés. GDW marchera plutôt bien publiant 7-8 jeux par an (soit une quarantaine de jeux en stock en 79). Au cours de notre période plusieurs séries sont lancées :



- **Europa**, dont le but est de simuler toute la guerre en Europe à l'échelle et avec les règles de *DNO* : *Unentschieden*, suivront *Narvik* (74) sur la campagne de Norvège, *Their Finest Hour* (76) simulant la bataille d'Angleterre et la tentative d'invasion allemande, *Case White* (77) sur la campagne de Pologne et *Marita-Merkur* (79) sur les Balkans-Grèce et Crète en 41. La série se poursuivra au cours des années 80, jusqu'à la vente des droits récemment à GR/D.

- La série 120 qui propose des jeux rapides (120 pions pour 120 minutes de jeu). Une douzaine furent publiés entre 1977 et 1980 : *Raphia*, *Lobositz*, *Alma*, *Mayday*, 1940, 1941, 1942....

Designed by Frank Chadwick



- **Traveller** (1977), Jeu de rôle de Science-Fiction, qui connaîtra de larges extensions et rajeunissements, et fera l'objet de "wargames compagnons" (*Azhanti High Lightning* (80), *Snapshot* (79)...).



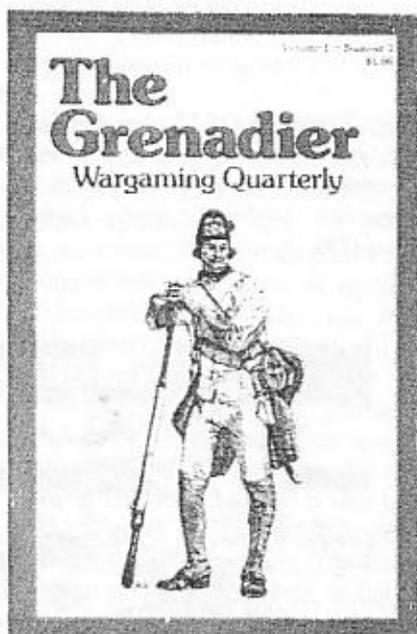
- Enfin une série de jeux basés sur la même conception de pions avec renseignement d'accès restreint : toutes les informations importantes concernant l'unité sont au dos du pion (valeur de tir, de mêlée, d'anti-char, moral...), le verso comportant seulement la taille et le type de mouvement. Le principe est lancé par *La Bataille de la Moskowa*, jeu racheté et republié par GDW en 1976, il sera réutilisé notamment pour *Operation Crusader* (78), *White Death* (79) et *Suez 73* (80).

Fin 1975, GDW rachète la marque "Conflict Games", dont les jeux sont principalement l'oeuvre de John Hill (*Jérusalem* (75), *Kasserine Pass* (73/77), *Yalu* (77), *Verdun* (78), *Imperium* (78)...) publiés précédemment par SDC (Simulation Design Corporation dont nous reparlerons plus bas.

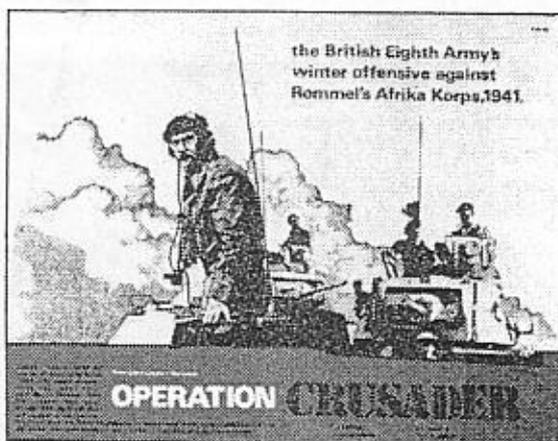


Début 78, GDW commence la publication de *The Grenadier*, conçu comme "House magazine", il connaîtra des vicissitudes au cours de

la décennie suivante (changement de format, de parution et d'éditeur).

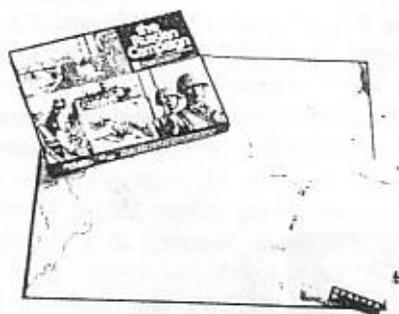


GDW apparaît comme une petite boîte dynamique et indépendante. Elle publie des jeux sur des thèmes très variés allant de l'antiquité (*Pharsalus* (77)...), à la guerre en dentelles (*Torgau* (74), *battle of Prague* (80)...), avec cependant une prédominance pour la seconde Guerre Mondiale (*Europa*, *Road to the Rhine* (79), *Burma* (76), *Coral Sea* (74)...), et la Science Fiction (*Traveller compagnons*, *Double Star* (79), *Bloodtree Rebellion* (79)...). Malheureusement, beaucoup de leurs jeux connaîtront les mêmes problèmes : erreurs de règles (errata indispensables) et faible replay (peu ou pas de scénarios) ; mais leur série *Europa* est encore au goût du jour, et certains jeux sont réellement splendides (*White Death*, *Citadel* (77) et *Operation Crusader* par exemple).



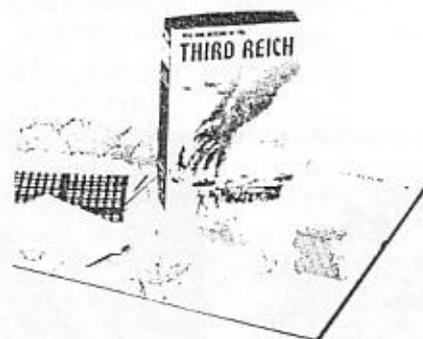
3 - LE CONFORMISME D'AVALON HILL (CREE EN 1958; BALTIMORE, MARYLAND)

Face au déferlement de nouveaux jeux Avalon Hill va garder son calme en s'agrandissant tranquillement (Don Greenwood et Randall Reed sont embauchés en 1972). La compagnie réédite, en les modernisant, ses anciens wargames (*Anzio* (69/74), *Afrika Korps* (64/77), *Waterloo* (62/78)...), et publie 2, 3 nouveaux jeux par an (par exemple pour 74 : *1776* et *Alexander the Great*, pour 76 : *Starship Troopers*, *Kingmaker* et *The Russian Campaign*).



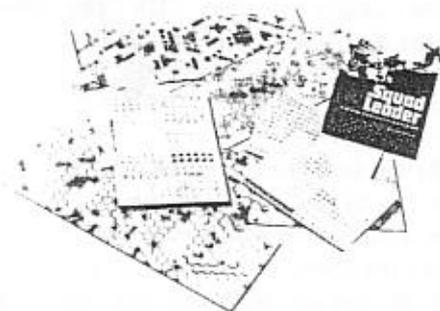
Russian Campaign: "best professional strategic game," Origins 77.

Rapidement AH va pratiquer une politique de rachat de jeux à succès comme *France 40* (72) de SPI, ou *Fortress Europa* (77) et *The Russian Campaign* (76) de Jedko Games (compagnie australienne), ou encore *Wooden Ships & Iron Men* (75) de Battleline. Elle se contentera de rééditer les jeux, graphiquement et matériellement améliorés. AH utilise également des concepteurs en *Freelance* comme John Prados pour *Third Reich* (74) ou John Hill pour *Squad Leader* (77). Mais ce qui fait le profit de AH est son exploitation de thèmes porteurs comme *Starship Troopers* (1976), basé sur le roman de Heinlein "étoiles, garde à vous", ou *Wooden Ships & Iron Men* réédité en 1976 pour le bicentenaire de la déclaration d'indépendance des USA (*WS & IM* traite de batailles navales au XVIIIème siècle faisant intervenir la jeune marine US).



Sa stratégie est également basée sur des jeux familiaux et sportifs (*Rail Baron*, *Basketball League*, *Outdoor Survival...*).

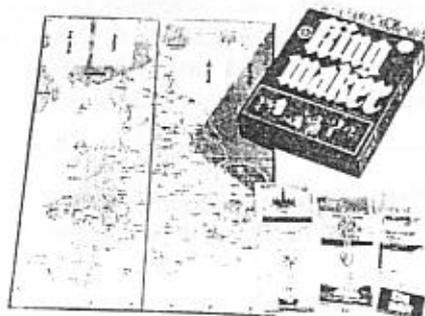
Le plus gros "hit" de la décennie va être sans conteste, *Squad Leader* (1977) et ses extensions immédiates *Cross of Iron* (1978) et *Crescendo of Doom* (1980). L'ensemble des trois jeux fournit 7 cartes géomorphiques et la totalité des belligérants européens de la seconde Guerre Mondiale, pour simuler toutes les actions tactiques du niveau de la compagnie/bataillon, avec des règles subtiles et complètes.



De plus le magazine "The General", son "house magazine" lancé en 1964, lui servira à promouvoir et développer les jeux édités et fournira régulièrement des scénarios et aides (questions & réponses) pour renforcer l'intérêt des systèmes de jeux.

Avalon Hill a fait naître le Wargame et poursuit sa marche tranquille, se contentant de suivre le train des autres compagnies, en assurant son profit. Sa marque est une garantie : l'acheteur étant sûr de la qualité de la simulation soigneusement testée et conçue (pions épais, cartes cartonnées et colorées, règles simples ou à apprendre par étapes). Pratiquement chaque jeu est destiné à devenir un "classic game".

A suivre...



Kingmaker: "best professional wargame," Origins I, 1975; "best game of the year," Gencon 77.

REACTIONS DES LECTEURS SUR LE NUMERO 2

- **Sur le zinc.** Beaucoup de compliments sur l'amélioration qualitative du journal, ce que nous expliquons par l'aspect prototype du numéro 1. Le principe de l'article unique ne semble pas soulever trop de désapprobations. Si un jour le nombre de pages s'accroît fortement, *Vielle Garde* verra peut être une rubrique *règles nouvelles ou scénarios*, mais jamais d'articles sommaires sur des jeux encore disponibles. De nombreuses coquilles et fautes d'orthographe ont été relevées, ayant appris à utiliser le correcteur orthographique de la bécane cela devrait s'améliorer.

- **Sur la Saga du Wargame.** Une grosse erreur s'est glissée dans l'historique de SPI. Le premier numéro de *Moves* ne date pas de 1973, mais de février 1972. Les puristes nous pardonneront!

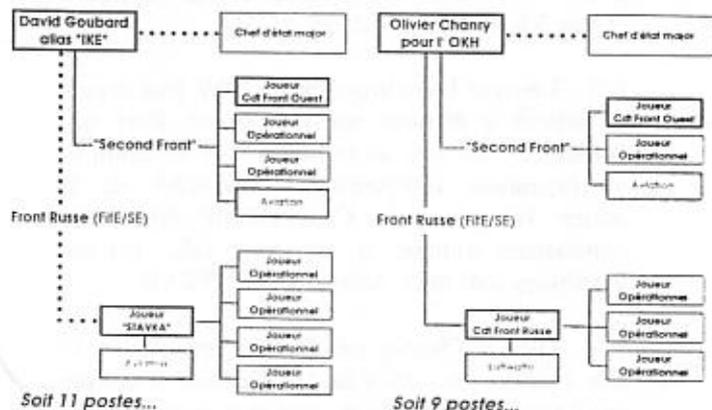
- **Sur Siege of Jerusalem.** La critique porta principalement sur notre appréciation des tactiques Juives. Le Romain a été mieux étudié car il est plus riche en possibilités, mais le jeu est également subtil du côté Juif. Notamment l'effet des "sorties en masse" jugées inutiles et coûteuses, auxquelles il faut préférer les petites sorties de quelques unités, répétées judicieusement, elles énervent le Romain et lui sapent sa force d'attaque (troupes désorganisées ou artillerie non protégée). Dans tous les cas, les tâches ingrates et meurtrières sont toujours du ressort de la milice.

Du samedi 5 au dimanche 13 août
le club H&D vous propose
"Grand Europa" 43/45"

(La période jouée ira d'avril 43 à mai 45)



L'organigramme



Les modalités

Gestion du temps journalier

8h00	Période de
9h00	Début jeu
13h30	Déjeuner
15h00	Reprise jeu
18h00	Pause
19h00	Dîner
21h30	Reprise jeu
23h00	Arrêt

Pour tout complément d'information contactez :
David Goubard - 86 bis, rue Georges Courteille, 37000 TOURS
ou :
Olivier Chanry - 47 20 53 40 (province)

Vous pouvez vous inscrire dès maintenant en nous envoyant un chèque de réservation de 300 frs à l'ordre de H&D et en nous précisant le "rôle" que vous souhaitez jouer.

Proposition de tarif

125 frs pour les neuf jours, soit 125 frs/jour.
Cela comprend l'hébergement, la restauration, l'animation de cette partie et toutes commodités.

Nom : Prénom :
Tél. : Niveau :
Rôle souhaité :

L'ACADEMIE DU WARGAME

Les deux mois qui viennent de s'écouler ont été cruciaux pour la concrétisation de l'Académie. Beaucoup de travail reste encore à accomplir pour parvenir à une structure harmonieuse, mais l'affaire est en marche. Le bureau initial de l'association est enfin constitué, il est principalement composé d'Académiciens de droit et va permettre d'organiser la base de réflexion et d'action. Actuellement l'Académie comprend 8 membres, nombre qui devrait rapidement augmenter par admission de droit ou par l'étude, car toute proposition est désormais étudiée par le Bureau. Voici la liste initiale des membres de l'Académie du Wargame, elle sera complétée au fur et à mesure dans **Vieille Garde**.

N°1 : **Luc Olivier**, né en 1967, joue depuis 15 ans. Il a débuté sur *Héraklios*. Son ambition est de réaliser une véritable structure de réflexion et de développement du Hobby. Membre du BUREAU

N°2 : **Hervé Senut**, né en 1966, joue depuis 17 ans. Il a débuté avec le *Napoléon à Austerlitz* de Defieux. Son article sur Alexandre (dans ce numéro) lui vaut sa nomination à l'Académie. Membre du BUREAU

N°3 : **Yves Jourdain**, né en 1949, joue depuis 20 ans. Il possède une très grosse ludothèque et a écrit de nombreux articles pour CB et JdS ; ce qui lui vaut sa nomination comme membre de droit (mais une étude est en cours).

N°4 : **Théophile Monnier**, né en 1967, joue depuis 13 ans. Il a débuté sur *Squad Leader*. Pour lui l'Académie peut servir à rencontrer et découvrir des wargameurs actifs. Il est nommé membre de droit, notamment pour le lancement de **Tactiques** et **Vae Victis**. Membre du BUREAU

N°5 : **Laurent Henninger**, né en 1959, joue depuis 15 ans et a démarré sur *Panzerblitz*. Pour lui, l'académie doit être un laboratoire de réflexion et un organisme indépendant. Responsable de la partie Wargame de **Casus Belli** depuis de nombreuses années, il est pour cela, nommé académicien de droit. Membre du BUREAU

N°6 : **Olivier Chanry**, né en 1969, joue depuis 13 ans. Premier jeu : *1870* de J.P. Defieux. Il compte sur l'Académie pour créer une dynamique du jeu dans l'hexagone. Responsable de **Strat'éditions**

publiant le **Journal du Stratège**, il est à ce titre Académicien de droit. Membre du BUREAU

N°7 : **Laurent Garbe**, né en 1965, il joue depuis 15 et a commencé avec le *Napoléon à Austerlitz* de Defieux. L'Académie doit être un club informel entre tous les intervenants pour provoquer des synergies, et développer des jeux français de la meilleure qualité possible. Un des membres fondateurs de l'ACPW (Association de Conception et de Développement du Wargame), il est à ce titre membre de droit. Membre du BUREAU

N°8 : **Bruno de Scoraille**, né en 1965, joue depuis 15 ans. Il a débuté sur *Napoléon à Austerlitz* de Defieux. L'Académie doit être un contact entre les différents membres, doit être dotée d'un bon sens critique et pourrait organiser régulièrement des conventions. Il est gérant de AWE, dynamique éditeur français et rédacteur en chef de la partie article de **Vortigern** (très ancien Zine diplomatique) pour ces titres, il est nommé Académicien de droit. Membre du BUREAU

La première réalisation de l'Académie est une sélection des 5 meilleurs jeux toutes catégories et tout temps. Cette sélection est établie en demandant aux wargameurs de donner leurs trois jeux favoris du moment : les 5 jeux les plus cités sont retenus. Cette liste étant susceptible d'évoluer, n'hésitez pas à donner votre avis.

- 1 - ASL (AH) 1985
- 2 - Série EUROPA (GDW/GRD) 1973+
- 3 - CIVIL WAR (VG) 1983
- 4 - EMPIRES IN ARMS (ADG/AH) 1984
- 5 - KOURSK 1943 (Eurogames) 1993

Enfin, sachez que l'Académie soutient de tout coeur l'initiative du club H&D de Tours pour l'organisation de son **Grand Europa 43/45**.
(voir l'annonce page précédente).

Vieille Garde, Bulletin Officiel
de l'Académie du Wargame

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