

VIEILLE GARDE

Numéro 35 ♣ Parution irrégulière - Bulletin officiel de l'Académie du Wargame ♣ 3 euros – 4 CAN \$

THE SIEGE OF ALESIA

Gaul, 52 B.C.

Proconsul Gaius Julius Caesar

vs.

Vercingetorix, Chieftain of the Arverni and Commius, King of the Atrebatii



a RICHARD BERG/MARK HERMAN/ design



EDITORIAL

Paris, le 15 décembre 2006

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

L'étude de ce numéro porte sur *Siege of Alesia*, excellent opus de la célèbre série *Great Battles of History*. Ce jeu est bien différent des habituelles batailles, rapides à jouer, mais massivement déséquilibrées. Certes à Alesia, la sortie de Vercingétorix n'est pas garantie et ce sera long mais on y trouve un souffle épique, extrêmement agréable et stimulant...

Le jeu est basé sur *Caesar at Alexandria*, numéro IX de la *GBoH*, qui suit à peu près les *Simple Rules* de la série, c'est-à-dire des règles plus simple et un jeu plus rapide à finir. Nous y avons joué après Alesia, pensant y retrouver le même plaisir mais ce ne fut pas le cas. Certes *Alexandria* est assez rapide à finir avec une seule carte et peu de pions. La carte représente la ville d'Alexandrie avec l'île de Pharos et le Phare lui-même, une des sept merveilles du monde; un quart de la carte représentant le port et la baie. Les unités couvrent deux légions et demie avec César contre une masse de HI et LI commandés par Ganymède et les deux camps possèdent des navires. Chaque camp doit aller capturer l'objectif de victoire ennemi sans perdre le sien. Les Romains ont le Palais et les Égyptiens, l'Haptastadium, vaste jetée entre la ville et l'île de Pharos. Le jeu se joue à la fois sur terre et sur mer, avec la ville découpée en hexs, points et blocs. C'est ce découpage qui pose le premier problème car il oblige à avoir trois cas pour chaque règle : mouvement, empilement, tirs et combats, ce qui complique gratuitement le jeu. Le deuxième problème est posé par les nombreuses règles permettant d'éviter les combats, ce qui avantage outrageusement les LI, véritables MG savonnettes. Enfin le dernier problème est la séquence de jeu hautement interactive, avec activation alternée de formations qui ne permet pas de développer une stratégie cohérente, et oblige à des paris déçus où chacun tente de gagner avant l'autre. C'est bien dommage car après avoir eut beaucoup de plaisir sur *Alesia*, *Alexandria* ne sera pas la prochaine merveille disséquée par les laboratoires de l'Académie...

Maintenant nous attendons *Gergovie*, seule vraie bataille de la Guerre des Gaules ☺



Dans le dernier édito, j'avais évoqué le nouveau site de l'Académie du wargame, academieduwargame.free.fr/default.html, je suis fier d'annoncer qu'il est bien fréquenté, plus de 1500 hits à ce jour. L'objectif est d'y donner des détails sur l'Académie et d'y héberger progressivement tous les anciens VG en format pdf librement téléchargeables. Je remercie **Jean-Michel Constancias** qui s'est chargé du labeur ingrat de scanner et transformer en pdf les anciens numéros.

Ainsi le prochain numéro verra peut être une étude sur *Friedensturm - Marne 1918* de Hexasim et certainement les rubriques habituelles.

Luc, chef de la tribu des Toulonix

QUIZ

Le quiz précédent n'a toujours pas été trouvé et il est donc remis en jeu. Une grosse surprise attend le premier à trouver...



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Pages 3 à 18 : The Siege of Alesia

Pages 19 à 20 : La saga du
Wargame

THE SIEGE OF ALESIA

Vercingétorix pourra-t-il être sauvé?

FICHE TECHNIQUE

Editeur : GMT (2005)

Concepteur : Richard Berg

Développeur : Alan Ray

Sujet : L'assaut final du siège d'Alésia

Echelle pions : 500 hommes par cohorte romaine
700 hommes par unité tribale gauloise
250 cavaliers par unité de cavalerie

Echelle carte : Une centaine de mètres par hexagone

Echelle temps : Tour continu

Temps de jeu : suivant les scénarios de 3 à 15h

INTRODUCTION : GBOH ENCORE PLUS FORT...

The Siege of Alesia est le onzième volume de la très célèbre *Great Battles of History* (GBoH) de GMT, commencée en 1992 avec *Alexander the Great*. Chaque jeu présente des règles particulières, basées globalement sur un tronc commun mais pouvant varier sensiblement. Ainsi *The Siege of Alesia* suit plutôt les règles de la *Simple GBoH* et base sa séquence de jeu et un certain nombre de mécanismes – la table de mêlée par exemple – sur *Caesar at Alexandria*, le Volume IX de la série. *The Siege of Alesia* simule les deux jours et la nuit fatidiques où les renforts gaulois tentèrent de libérer Vercingétorix et ses troupes enfermées dans l'oppidum d'Alesia.

Richard Berg, l'auteur, n'a pas voulu entrer dans la polémique des hypothèses alternatives et situe donc son jeu sur le site officiel de Alise en Bourgogne ; étant Américain et s'adressant au monde entier, on peut le comprendre... Cependant si vous voulez entrer dans le débat des sites, les jeux de Frédéric Bey, parus dans *Vae Victis* et *Canons en Cartons*, sont tout indiqués.

Signalons qu'une très bonne traduction en français, réalisée par **Philippe Jaranton**, est disponible sur le site de GMT et que les errata sont peu nombreux. Enfin, *Gergovie* est prévu, pour l'instant en P500, et plus intéressant pour nous Gaulois... mais il devrait nécessiter *Caesar : Conquest of Gaul*.

LA GUERRE DE SIEGE EN GAULE

Des composants dignes de GMT

La superbe boîte, typique de Mac Gowan, comprend trois planches de pions, deux cartes et un livret de règles en couleur.

Les pions présentent les unités romaines et gauloises, ainsi que quelques marqueurs.

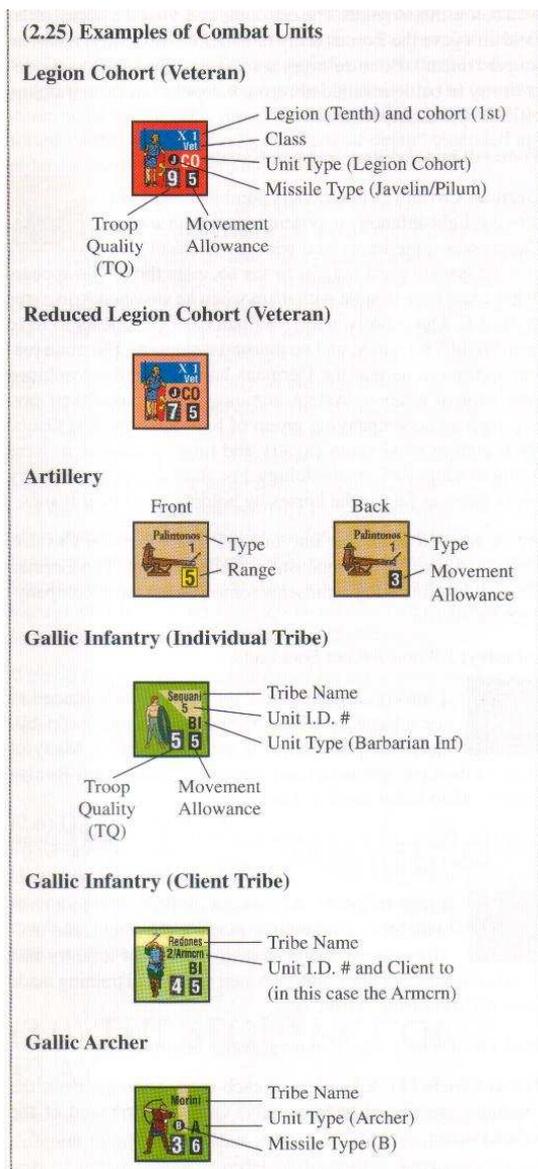
Les deux camps disposent de chefs. Un chef d'armée qui ne commandera pas directement de troupes mais pourra tenter de voler l'initiative à l'adversaire et des chefs de formations qui feront agir les troupes : légions, cavalerie ou auxiliaires pour les Romains et ensemble de tribus ou cavalerie pour les Gaulois. Notez que le grand chef gaulois, Commius, peut agir comme chef de formation en passant sur la carte mais il perdra alors sa faculté à saisir l'initiative. Quand à Vercingétorix, il peut à la fois commander son contingent et saisir l'initiative.

Les commandants en chef disposent d'un rang – trois étoiles : le maximum –, d'une valeur de saisie qui indique le nombre de fois où ils pourront tenter de saisir l'initiative par assaut, d'une valeur de charisme qui donne un bonus au combat et d'une valeur d'initiative qui est le chiffre à réaliser au dé pour réussir une saisie.

Les commandants de zone romains qui sont de rang deux étoiles et commandent les auxiliaires. Ils pourront activer les auxiliaires – archers et infanterie légère – et artillerie palintonos dans leur rayon de commandement. Ils ont également une valeur de saisie et d'initiative qui ne servira que

pour faire agir les troupes qu'ils peuvent commander.

Les commandants de légions (légats), les préfets de cavalerie romaine et les chefs de tribus sont de rang une étoile. Ils disposent d'une portée de commandement, en points de mouvement, qui est utilisée pour commander les troupes, d'un nom et, suivant le camp, d'une indication des unités commandables : numéro de légion pour le Romain et points de contrôle pour le Gaulois. Ces chefs ne peuvent pas saisir l'initiative.



Les troupes.

Le Romain dispose de 10 légions composées chacune de 10 cohortes de vétérans (CO) commandées par un légat, avec un Aquila – l'aigle de la Légion – qui sert de point de ralliement et un scorpion, pièce d'artillerie légère. Il dispose également de trois formations de cavalerie commandées par un préfet. Cette

cavalerie se compose de cavaliers germains (GC) combinant de l'infanterie légère et des cavaliers qui tirent des javelots, de la cavalerie légère ibère (LC) qui dispose également de javelots et de lanciers gaulois (LN).

Enfin le Romain dispose d'auxiliaires qui sont des unités d'infanterie légère numides (LI) qui tirent des javelots et des archers numides et crétois (A) qui tirent à l'arc.

Trois Palintonos, sortes de balistes qui jetaient des pierres, commandées par un chef de zone complètent le dispositif.

Le Gaulois dispose de l'armée de secours : 28 tribus composées d'infanterie barbare (BI) et archers (A) et de deux formations de cavalerie (LN) et/ou infanterie légères (LI) commandées globalement par des chefs de tribus. Il dispose également de la force de Vercingétorix, assiégée dans Alésia, qui compte comme une tribu et qu'il faudra faire rentrer en jeu.

Chaque unité de combat présente :

- Un nom de formation qui peut être une légion, une tribu...
- Un type d'unité : CO, BI, LI, LC... qui servira à différents moments durant le jeu, notamment lors des combats en croisant le type de l'attaquant et celui du défenseur. Les légionnaires présentent en plus une classe d'arme, toujours vétéran pour *Alesia*.
- Eventuellement un type de projectile.
- Une qualité de troupe (TQ) qui est fondamentale dans tous les jeux de la série *GBoH*, elle sert de « points de vie » à l'unité qui en perdra dans certains types de terrain, lors des tirs et des combats.
- Et enfin un potentiel de mouvement pour se déplacer sur la carte.

Le verso des CO et des BI indique que l'unité est réduite.

Les Gaulois disposent aussi de marqueurs tribaux qui serviront à faire apparaître les unités gauloises sur la carte.

Enfin divers marqueurs sont livrés, principalement pour noter les pertes en TQ, le remblaiement d'obstacles romains par le Gaulois, les combats obligatoires...

Le champ de bataille.

Deux cartes composent le champ de bataille avec, au centre, l'oppidum d'Alésia et autour les fortifications romaines. Ce qui laisse un peu de place pour faire entrer les troupes gauloises.

Les terrains naturels ne sont pas très nombreux. Le relief du champ de bataille est assez vallonné avec: l'oppidum au centre sur sa colline, et trois massifs sur les côtés Est, Sud et nord. La colline de l'Oppidum est inaccessible au Romain et, seules les troupes assiégées peuvent en sortir. Les autres collines et vallons gêneront peu le mouvement et le combat. D'autre part, quelques cours d'eau sillonnent la zone. Deux rivières traversent la carte d'Est en Ouest en longeant les fortifications romaines intérieures. Elles sont reliées entre elles par un fossé rempli d'eau à l'Ouest. C'est d'ailleurs le seul élément de terrain infranchissable. Quelques ruisseaux traversent les fortifications et gêneront légèrement le déplacement.

Les travaux de siège marquent clairement la carte. Ils suivent visiblement les fouilles effectuées au XIXe siècle par le Colonel Stoffel pour Napoléon III. Deux séries de fortifications enserrent l'oppidum: une circonvallation, le rempart intérieur qui maintient Vercingétorix dans l'oppidum et une contrevallation qui empêche l'armée de secours d'arriver. Historiquement ces remparts étaient dotés de tours à intervalles réguliers. Ces tours ont été incluses dans les règles de remparts. Ces remparts s'étendent sur quasiment tout le pourtour, à l'exception d'une colline au nord ouest – le Mont Réa – et d'un étroit passage de deux hexs plus à l'est. Au Nord, le rempart extérieur est doublé sur une bonne longueur et s'arrête brutalement sur un camp d'infanterie. A certains endroits ces remparts sont resserrés à d'autres plus écartés et leur parcours peut être assez sinueux. Le rempart donne un bon bonus face aux tirs et aux corps à corps. Joint à la puissance de la cohorte romaine, il est particulièrement redoutable.

A l'extérieur du camp sur le côté Ouest, se trouvent trois camps de cavalerie qui peuvent héberger les unités de cavalerie. A l'intérieur cinq camps d'infanterie, entourés de murs, hébergent d'éventuelles légions lors du placement initial des assauts. Les deux camps du Nord servent à la fois de bordure de rempart et de garnisons. Des redoutes romaines complètent les remparts, à intervalles réguliers un hex en retrait. Ces redoutes ne donnent aucune protection défensive mais une orientation tout azimut et elles disposent de portes d'accès. D'anciens murs de pierre construits avant le siège par les Gaulois sont également présents, dont notamment un mur bordé d'un fossé sec du côté Est en avant du rempart interne. Enfin, les jardins de la mort (JdM), obstacles romains dotés de trous avec des pieux, bordés de fossés vides ou remplis d'eau,

entourent l'extérieur des remparts et provoqueront des pertes gauloises s'ils ne sont pas comblés par des fagots. Le JdM extérieur coûte 2 points de TQ à chaque unité qui le traverse, le JdM intérieur, face à l'oppidum, coûte 3 points de TQ.

De ces travaux de fortifications, nous retiendrons que Vercingétorix est vraiment verrouillé, engagé entre une première ligne d'obstacle de rivières, fossés rempli d'eau, fossé sec avec mur, puis une deuxième ligne avec les JdM, le rempart intérieur et les redoutes, puis une troisième ligne composée des camps d'infanterie, du rempart extérieur et des JdM. Il va falloir que l'armée de secours ouvre ces lignes en conjonction avec les troupes assiégées, après avoir battu les troupes romaines... vaste programme !

Une séquence de jeu interactive

Il y a deux séquences de jeu, une globale par assaut et une interne à chaque assaut. Cette séquence interne sera la séquence de jeu courante où phase d'activation.

La séquence de jeu globale commence avec le placement romain, suivant les détails du scénario. Puis le Gaulois planifie son assaut en affectant sur papier chacune de ses tribus à une zone. Puis il place ses premiers pions tribaux. Ensuite se déroule la phase d'activation qui est répétée jusqu'à la fin de l'assaut avec la victoire ou l'échec gaulois. Enfin, si le jeu n'est pas gagné par un des deux camps, une phase de réorganisation finit l'assaut et prépare l'assaut suivant, en fonction du scénario joué.

La séquence de jeu/phase d'activation ne suit pas le standard GBoH mais plutôt celle de *Caesar at Alexandria*. Elle est très interactive: le gaulois fait une action, suivit par le Romain et ainsi de suite alternativement jusqu'à la fin de l'assaut. Un camp, après son action, peut tenter de continuer en réussissant un test de saisie. En cas de succès il agit encore mais ne pourra pas re-tenter la saisie une seconde fois. En cas d'échec la main passe à l'autre camp. Le nombre de saisies du chef est indiqué sur son pion et sera noté pour l'assaut.

Les actions gauloises possibles sont :

- Déplacer le commandant en chef,
- Choisir un chef qui active un nombre de tribus dépendant de sa valeur de commandement et de la taille des tribus dont les troupes pourront bouger, tirer et combattre,
- Faire rentrer de nouvelles unités sur la carte sur leur pion tribal,
- Tenter de faire rentrer de nouvelles tribus dans une zone suivant un jet de dé. En cas d'échec l'initiative passe à l'adversaire. En

cas de succès un ou plusieurs pions tribaux sont posés sur la carte. Il n'est pas possible de faire deux fois cette action successivement, même en cas d'échec,

- Faire rentrer Vercingétorix et ses troupes sur la carte dans l'oppidum, suivant un jet de dé. En cas d'échec, le Gaulois garde la main pour une autre action.

Les actions romaines possibles sont :

- Déplacer le commandant en chef,
- Activer une Légion ou des auxiliaires à portée d'un chef de zone et les faire agir : tir, mouvement, combat, éventuellement ralliement. Les légionnaires hors de portée de commandement de leur chef peuvent bouger et tirer mais ne pourront pas terminer adjacentes à un ennemi.

Cette séquence de jeu à l'immense avantage d'être interactive et de ne pas laisser un joueur un long moment à regarder l'autre jouer, par contre elle apparaît peu réaliste par d'autres points. Ainsi l'action est toujours concentrée en un seul point du champ de bataille quelque soit les effectifs ou le plan d'attaque : le Gaulois dispose d'une très large supériorité numérique mais ne pourra pas lancer plusieurs attaques conjointes, puisque le Romain réagira à chaque action gauloise. D'abord, cela est sans doute assez historiquement réaliste car le Gaulois n'avait apparemment pas les moyens de coordonner réellement ses attaques et, de plus, cela peut quand même l'avantager car il pourra forcer le Romain à réagir où devoir choisir entre plusieurs menaces. Dans tous les cas, la frustration sera souvent forte comparée au classique tour de jeu de wargame où l'ensemble du camp pouvait agir. Ce qui n'était certes pas forcément plus réaliste.

Le mécanisme de saisie ressemble au « *Trump* » des autres jeux de la série avec quelques nuances, d'abord pas tous les généraux en disposent, ensuite le nombre de saisie est limité par assaut. En cas de succès il est possible de réactiver la même formation que précédemment.

Notons que les chefs de zone romains ne pourront réactiver que les auxiliaires et que Commius et Vercingétorix, pareillement, ne pourront réactiver que leurs propres troupes respectivement.

La gestion des saisies d'initiative est cruciale car jouer deux fois d'affilée peut permettre de détruire une formation ennemie ou bouger par exemple, deux fois la force assiégée de Vercingétorix, fondamental pour la victoire gauloise. Il ne faudra pas les gaspiller au début tant que l'action n'est pas vraiment intense, mais attention quand même,

César lui-même n'a que 70% de succès, face aux 40% de Commius et 50% de Vercingétorix. Les chefs de zone romains se contenteront d'un modeste 40% et d'une seule saisie possible.

Le mouvement des unités

Classiquement les unités disposent de points de mouvement et les différents terrains ont un coût. Avec le système d'activation par formation alternée, il n'y a pas de pertes de TQ pour double mouvement comme dans les autres jeux de la série. Toutes les unités disposent de deux hexs de front, deux hexs de flancs et deux hexs de dos. Une unité ne peut bouger que dans ses hexs de front et devra payer pour changer d'orientation. Cela coûte 1 PM pour la Légion quelque soit le nombre de côté d'hexagone, 1 PM par côté d'hexagone pour la cavalerie, et c'est gratuit pour les BI et les auxiliaires. Ce qui les rend beaucoup plus mobile. Notons que sur les remparts, une unité ne paye pas de changement d'orientation tant qu'elle suit le chemin de ronde.

Toutes les unités, hors artillerie, exercent une zone de contrôle (ZdC) dans leurs deux hexs de front ; les archers contrôlent en plus leurs hexs de flanc. Les ZdC ne s'étendent pas au-delà des fossés remplis d'eau, ni vers le haut des remparts. Une unité qui rentre dans une ZdC ennemie doit s'arrêter immédiatement mais peut poser un remblai ou modifier son orientation d'un hex. Une unité débutant en ZdC peut avancer d'un autre hex en ZdC avant de stopper pour le tour.

Enfin l'empilement varie suivant le terrain, d'une unité tout les deux hexs sur un rempart, avec un archer ou une artillerie en plus, à deux unités du même type (CO, BI...) dans les autres terrains, avec +2 PM pour traverser une pile durant un mouvement. Si deux unités amies se retrouvent adjacentes sur un hex de rempart, suite à un recul ou une avance après combat, les deux deviennent désorganisées, ce qui diminue leur mouvement et donne un malus au combat. La désorganisation disparaît au coût de 2 PM lorsque les unités ne sont plus adjacentes sur le rempart.

Cette règle de non adjacence sur un rempart jointe à la pénétration des ZdC a une application fondamentale pour le Gaulois qui a été décriée et contestée sur *consimworld*, apportant des précisions de la part des auteurs. Il est possible pour un Gaulois en bas d'un rempart de pénétrer dans un hex de rempart vide de troupes romaines, vide car le Romain n'a pas le droit, en suivant les règles d'empilement, de le remplir. C'est une tactique fondamentale du Gaulois qui permet de grimper à coup sûr sur le rempart après un tour adjacent. Les joueurs romains ont naturellement

râlé, prétextant un « *Design for Effect* », l'auteur du jeu a expliqué que cela avait bien fonctionné lors des tests du jeu et que le changer risquait de ruiner l'équilibre de la simulation, mais que les joueurs pouvaient l'interdire s'ils le désiraient. Après avoir testé les deux possibilités : pénétration ou non, il semble que la pénétration ne soit pas aussi terrible que supposé. En effet, certes, le Gaulois arrive sur le rempart, mais il n'a droit également qu'à une unité tous les deux hexs, et ensuite il va être contre-attaqué par les féroces Romains qui sont quasiment sûr de l'éjecter...

Le Romain dispose d'un mouvement rapide qui permettra, une fois par légion et par assaut, de doubler le potentiel de mouvement des unités qui ne sont pas proches de Gaulois. Il est possible d'en effectuer d'autres mais cela coûtera un point de TQ par unité. Ce mouvement rapide peut être très valable pour bloquer Vercingétorix ou faire intervenir une légion de réserve. Il ne faudra pas l'oublier, par contre il restera peu courant une fois la bataille engagée.

Les remblaiements.

Nous avons déjà dit que les Jardins de la Mort portaient bien leur nom, le Gaulois peut les combler, ainsi que les fossés, les ruisseaux et la rivière ; le but étant à la fois d'éviter les pertes de TQ et de diminuer les coûts de mouvement. Une unité gauloise peut arriver sur la carte avec un fagot. Il faut le déclarer à l'arrivée de l'unité et cela lui diminuera son potentiel de mouvement de 1 PM. La pose du fagot dans un hex adjacent coûtera 1 PM. Suivant le terrain, il faudra un nombre précis de fagot pour remblayer l'hex ou le côté d'hex :

- 2 pour un JdM extérieur,
- 3 pour un JdM intérieur, un fossé ou un ruisseau,
- 4 pour une petite rivière.

Le Romain pourra tirer des flèches enflammées pour brûler les fagots, mais vu la faible probabilité de succès, il aura souvent mieux à faire. Enfin, entre deux assauts, le niveau de remblaiement diminuera de un par tas.

Comme chaque Gaulois ne peut transporter qu'un seul fagot, il faudra plusieurs unités pour combler un hex. Par exemple pour un assaut sur un rempart extérieur, deux Gaulois pourront se combiner pour poser leurs fagots sur le même hex de JdM, puis s'empiler dessus.

Les armes de jet et l'artillerie

Les deux camps disposent d'auxiliaires utilisant des armes de jet, le Romain possède en plus de l'artillerie.

Les Gaulois sont dotés d'archers et de javeliniers ; les Romains d'archers, de javeliniers – toutes les cohortes de légionnaires –, de scorpions et de palintonos.

Les tirs d'armes de jet ont lieu durant les phases amies ou ennemies soit pendant un mouvement ami, soit en tir de réaction quand un ennemi entre ou sort d'une ZdC, soit en tir de réaction après un tir qui leur est destiné. L'artillerie tire deux fois durant son activation et peut également tirer une fois sur un ennemi passant à portée durant une activation ennemie. Notons que les Palintonos ne tirent pas sur une cible adjacente, il faut qu'elle soit au moins à deux hexs.

Chaque tir dépend de l'arme, de la distance et de certains modificateurs comme le terrain de la cible, le type de troupe, les pertes du tireur... Il peut occasionner une perte de TQ. Les archers et palintonos affectent toutes les unités d'une pile, tandis que les javelots et scorpions ne touchent que l'unité du dessus.

Même si les armes de jet ne détruiront pas l'infanterie ennemie à elles seules, elles sont très utiles pour « attendrir » un ennemi ou le « finir ». Leur possibilité de tir durant le mouvement leur permet de harceler facilement un ennemi en s'approchant pour tirer de près, puis en se repliant pour permettre à une autre unité d'agir. Il existe d'ailleurs une règle de *Hit and Run* pour les LI qui permet de tirer à un hex de portée tout en restant à deux hexs. Enfin la possibilité de tirer des flèches enflammées permet au Romain de détruire des remblais, comme indiqué précédemment, et au Gaulois de brûler des hexs de remparts. Certes les chances sont peu élevées mais un hex de rempart en feu coûte un point de TQ à la cible et interdit l'hex qui peut devenir une ruine à la fin de chaque activation sur un « 6 ». L'hex devient du terrain clair pour l'assaut. Par contre il est reconstruit au début de l'assaut suivant.

Les javelots, malgré leur portée d'une seule case, sont assez puissants, 70% de chance de succès et peu de modificateurs. Tous les Légionnaires en disposent et pourront tirer en attaque à chaque activation, sauf s'ils sont sur un rempart – encore du *Design for Effect* ?? -, et en défense quand un ennemi arrive adjacent. Il ne faudra pas l'oublier !

Le corps à corps

Les mêlées ont lieu à la fin des mouvements. Elles sont obligatoires pour les BI, LI et CO qui viennent d'arriver adjacentes à un ennemi :

THE SIEGE OF ALESIA

PRE-SHOCK TQ CHECK (9.23)

DEFENDER: Roll a die and compare to the unit's TQ. If the same as or lower, there is no effect. If higher, the unit takes one (1) Hit and Retreats one hex. If it cannot Retreat, it takes two (2) additional Hits and remains in the hex.

NOTE: Units in Rampart hexes do not make a TQ check when attacked from below.

ATTACKER: Never checks TQ.

SHOCK TABLE (9.42)

Adjusted Die Roll	Effect on Attacker	Effect on Defender
-1 or less	4	0
0	4	1
1, 2	3	3
3	2	2
4	2	2
5	2	2R
6	1	2R
7, 8	1	3R
9	1	4R
10 or more	0 [CSI]	4R

Results:

#: The affected unit(s) means the number of Hits indicated. Hits must be divided equally among/between the units affected. Any "leftover" Hits are applied by the player inflicting the Hits with the exception that units at the top of stack must be chosen before units at the bottom of a stack.

R (Retreat): Each affected unit must move backward into one of its Rear hexes maintaining its current facing. However, units on Rampart hexes may Retreat into any available hex they wish, regardless of facing. The hex the unit moves to must be vacant or contain a friendly unit with which it can stack. If there is no eligible hex, the unit stands and incurs two additional Hits.

See also Rampart Exception #2 (10.24)

CS (Continue Shock): The attacking units must Advance without Changing Facing and then Shock Attack all units in their ZOC/Frontal hexes. This does not apply to units in Rampart hexes attacking units not in rampart hexes. See 10.3 for the details.

LEADER CASUALTY SUMMARY CHART (9.24)

Die roll:	Result:
0	Roll again. If the DR is 4 or less the Leader Killed; otherwise there is no effect
1-9	No effect

Make check if unmodified '0' roll on Missile Table or Shock Combat Table if Leader is present.

Shock Table Die Roll modifiers (all cumulative)

Disorder: If any attacking unit is Disordered, subtract one (-1) from the die roll. If any defending unit is Disordered, add one (+1) to the die roll.

Leader Charisma: If a Leader with Charisma is stacked with or adjacent to an attacking unit, add (+1) to the die roll. Subtract one (-1), if a defending unit is stacked with or adjacent to a Leader with Charisma.

Moving Attacks: If any of the Attacking units are Moving, and the attack is not across a man-made defensive structure (Rampart, wall, etc.), the Attacker gets a +1 DRM.

Position Superiority: This applies only to the Attacker only:

- If any attacking units are Cavalry, CO or BI doing so through any defender's Flank or Rear hex(s) side, add three (+3) to the die roll.
- If any attacking units are LI doing so through any defender's Flank or Rear hex(s) side, add one (+1) to the die roll.

Rampart Exception: An Attacker doing so against a unit in a Rampart Hex from a hex outside the Rampart hexside, only a Rear Position Superiority through a Flank hexside, only a Rear hexside.

Terrain: Add or subtract all terrain effects from the Combat Terrain Effects Chart.

TQ Differential: Using the highest-rated TQ unit(s) involved, the side with the higher TQ gets a DRM equal to the difference (+ for attacker, - for defender). However, regardless of the difference, the DRM may never be greater than +4/-3. For stacked units only the top unit is considered (see 6.67).

Unit Numbers Differential: If either the attacker or defender has more infantry or cavalry units than the opponent that are involved in a single shock resolution, the player with more units uses the difference as a DRM (+ for the Attacker, - for the Defender). Artillery and Archers units are ignored.

Weapon Systems: Add or subtract the Weapon System DRM, as per the Tactical System Matrix, cross-referencing the Attacker's Type with the Defenders. If more than one unit type is available, the attacker chooses first which of his he wishes to use, followed by the defender.

WEAPONS SYSTEM MATRIX (9.43)

Defender	Attacker				
	CO (V)	BI	LI	GC	LN
CO (V)	-	-2	-6	-	-1
BI	+3	-	-3	0	-1
LI	+4	+2	0	+2	+2
GC	-	0	-2	-	0
LN	+2	+1	-1	+2	0
LC	+2	+1	0	+2	+1

THE SIEGE OF ALESIA

MISSILE RANGE AND RESULTS TABLE (9.41)

Missile Type	Range in Hexes						
	1	2	3	4	5	6	7
(B) Foot Archer	5	3	1	-	-	-	-
(B) Flame	2	1	0	-	-	-	-
(J) Foot Javelin	6	-	-	-	-	-	-
(J) Mounted Javelin	5	-	-	-	-	-	-
Palatinos*	-	6	4	3	2	-	-
Scorpions*	7	5	5	3	2	1	0

*May fire twice when activated, and once per enemy activation (but only at active enemy units in range).

= If the Missile diroll is the same as or lower than the indicated number at that Range target has been hit, and

- if Archers or Palatinos firing, each unit in hex receives 1 Hit.
- if Javelins, Scorpions firing, the top unit in the target hex receives 1 Hit.
- if firing Flame, hex catches Fire; each unit in the hex receives 1 Hit
- if Romans firing Flame at a hex with Fill markers, remove the markers.
- if diroll is '0' and a leader is in the target hex, check for leader casualty as per 8.18.

Diroll Additions/Subtractions (All are cumulative)

- 1 = Target is on a lower elevation than the firing unit
- +1 = For each Hit the missile firing unit has incurred
- +1 = Target is in a Woods hex
- +1 = Target is in a Ramparts Hex and Archery Fire is from a non-Rampart Hex (from below)
- +1 = A foot Archer unit or any mounted missile unit, moved/will move. This does not apply to foot with javelins.
- +1 = Palatinos fires over an intervening obstacle
- +1 = If the target is a Cohort, and an archer is firing at a range of one hex (adjacent) through the frontal hexside of the Infantry. This does not apply to javelins, or to fire into ramparts from below.
- +1 = An Archer fires at another Archer unit and that unit is the only unit in the hex.
- +1 = Roman fire at a hex outside a Rampart during a Night Assault Period
- +4 = Target is in a Ramparts Hex and Javelin Fire is from a non-Rampart Hex (from below).

THE SIEGE OF ALESIA

PLAYER AID CARD

STACKING CHART (6.61)

Terrain	Stacking Limits
Rampart	One Infantry unit, plus One Artillery or Archer unit, also • No unit may move through an infantry unit • Friendly Infantry in a Rampart may not voluntarily move adjacent to another friendly infantry also in a Rampart hex
Redoubt	Two Foot units, or One Foot and one Artillery unit, or One Cavalry unit
All other	Two non-Artillery units of the same Type • Roman CO units must be from the same Legion • Gallie units must be from the same Tribe One Foot and one artillery unit

RECOVERY AND RALLY (10.5/6)

Roman Recovery	Automatic; return unit on Reduced side
Gallie Recovery	Roll a die. If the DR > TQ rating the unit is Eliminated. Otherwise return the unit on its Reduced side. <i>The blue Gallie-Alesia Force units do not roll for Recovery; they are instead Eliminated.</i>
Roman Rally	Cohorts remove 2 Hits; Cavalry or LI remove 1 Hit. Archers may not Rally.

GALLIC ENTRY AREA ARRIVAL TABLE (5.33)

Area	Die rolls	Area	Die rolls
I, II	Automatic	X	0-2
III, IV	0-8	XI, XII	0-1
V	0-7	XIII	0-2
VI	0-6	XIV, XV	0-1
VII	0-5	XVI	0-7
VIII	0-4	Alesia Force	0-6
IX	0-3		

*Die roll needed to successfully arrive.
+3 DRM at Night (12.27)

FIRE FIGHT TABLE (8.44)

Die Roll	Effect
0-5	Fire is put out
6-9	No Effect; the hex remains on Fire

Roman player uses the table per 8.44. In addition, when a Gallie Chief is activated, the Gallie player rolls a die for each On Fire hex within 3 hexes of that Chief. On a DR of '9' the fire is out and the hex is now Rubble.

elles sont coiffées d'un marqueur « *Must Shock* ». Elles sont volontaires pour les autres cas : unités débutant la phase adjacents, et troupes auxiliaires venant au contact.

Le corps à corps commence par une éventuelle retraite préalable, suivie d'un test pré-choc, suivie d'un calcul des modificateurs, puis d'un jet de dé et enfin l'application des résultats.

Retraite préalable. Un défenseur plus rapide, qui n'était pas en ZdC au début de la phase, peut refuser une mêlée en reculant de la moitié de ses points de mouvement arrondi supérieur, l'ennemi avançant de la moitié de ses points de mouvement arrondi inférieur. Le cas classique est une LI ou un A face à une CO ou une BI. Notez que les archers et l'artillerie n'ont pas le droit d'attaquer et sont éliminés automatiquement s'ils sont seuls et ne peuvent pas fuir.

Test pré-choc. L'attaquant ne teste jamais son TQ. Seul le défenseur teste si l'attaquant à un marqueur « *Must Shock* » et que le défenseur n'est pas sur un rempart attaqué de plus bas. Il jette un D10 et doit faire égal ou moins à son TQ initial, pas le courant avec d'éventuelles pertes. En cas d'échec il perd un point de TQ et recule d'un hex. S'il ne peut pas reculer il perd deux points de TQ.

Résolution. Les attaques sont résolues par un jet de D10 sur la table de combat avec de nombreux modificateurs :

- La désorganisation due à la promiscuité sur les remparts.
- Le charisme du chef. C'est un bonus très rare car seuls les généraux en chef ont un charisme.
- L'attaque en mouvement. Il est intéressant pour l'attaquant de venir au contact plutôt que de débiter adjacent.
- La supériorité de position avec attaque de flanc ou de dos. Le bonus est meilleur si l'attaquant est CO ou BI plutôt que LI. Il ne s'applique pas si l'attaquant est en bas d'un rempart. Un défenseur sur un rempart aura seulement le malus s'il est attaqué de dos, pas de flanc.
- Le terrain, souvent négatif pour l'attaquant.
- La différence de TQ entre les deux meilleures unités de chaque camp. Il est plafonné à +/-3.
- La différence en nombre d'unités de chaque camp à partir de la deuxième.
- La matrice des armes qui favorise les lourds sur les légers et spécialement les CO surtout vétérans.

La table de combat présente des résultats à la fois pour l'attaquant et le défenseur, sous forme de points de TQ, de recul, éventuellement d'attaque

continue. Les pertes sont à répartir équitablement entre les unités ayant combattu, en commençant par celle qui a donné le plus fort bonus : TQ, position...

Il est très important d'avoir le maximum de bonus pour, à la fois, éviter les pertes et en infliger le maximum à l'ennemi. Engager le maximum de troupes, essayer d'attaquer de flanc ou de dos, mettre au moins une unité avec un TQ supérieur à ceux de l'ennemi. Le bonus de +1 dû au mouvement peut faire la différence et il ne faudra pas l'oublier.

C'est sûr que les cohortes romaines avec leur javelot, les bonus de CO Vet et le bon TQ sont particulièrement redoutables en attaque.

Résultats de combats. Un combat peut entraîner les résultats suivants :

- **Hits.** Les pertes sont notées avec un marqueur de perte et comparée au TQ de l'unité. Si le marqueur est inférieur, il ne se passe rien, s'il est supérieur ou égal, l'unité déroute.
- **Déroute.** Une unité qui n'est pas déjà réduite part en déroute. Si elle est déjà réduite ou n'a pas de verso, elle est immédiatement éliminée. Le traitement de la déroute est différent pour les deux camps, mais dans aucun cas, une unité déroutée ne peut être ralliée durant un assaut. Une CO romaine est placée à côté de son Aquila en suivant un chemin libre d'ennemi ou de ZdC de n'importe quelle longueur. Elle restera là jusqu'à la fin de l'assaut. Si l'Aquila n'est pas sur la carte ou que l'unité est encerclée, elle est éliminée. L'unité déroutée pourra éventuellement bouger quand sa légion sera activée, mais sera détruite au moindre hit. Si un Gaulois pénètre dans un hex contenant un Aquila seul, chaque unité de sa légion perd un point de TQ, ce qui éliminera les déroutés, et l'Aquila reviendra en jeu à la prochaine activation de la légion. Une BI gauloise qui déroute est retirée du jeu jusqu'à l'assaut suivant où un test indiquera si elle revient en jeu face réduite ou pas du tout. Notez que contrairement aux autres jeux de la série, dans *Alesia*, les deux camps peuvent dérouter en même temps.
- **Reculs.** Un résultat « R » oblige l'unité à reculer d'un hex, si elle ne peut pas reculer à cause de l'ennemi ou d'un terrain impassable, elle perd deux points de TQ. Elle peut reculer en ZdC, mais perdra un 1 TQ si l'ennemi dispose d'armes de jet : ne pas oublier que les CO sont dotés de javelots. Une unité sur un rempart, attaquée d'en bas, peut rester sur place au prix de 1 point de TQ.

- **Avance après combat.** Si le défenseur n'occupe plus son hexagone, l'attaquant doit y avancer et peut éventuellement se tourner d'un côté d'hex. Il subira un tir de réaction s'il s'avance adjacent à une arme de jet. Notez qu'un défenseur sur un rempart n'aura pas à avancer s'il repousse un défenseur situé en dessous.
- **Attaque continue.** Le meilleur résultat de combat ne provoque pas de pertes chez l'attaquant et lui permet, au contraire de réattaquer immédiatement. L'unité exécute son avance après combat sans changer d'orientation, puis attaque tous les ennemis dans son front. Les dégâts du premier combat sont appliqués avant résolution de l'attaque continue. Une unité sur un rempart ne résout pas d'attaque continue sur une unité en dessous.

L'avance après combat et l'attaque continue sont évidemment un avantage pour l'attaquant. Mais elles peuvent entraîner une dislocation de la ligne d'attaque avec des piles d'attaquant dispersées ou perdues au milieu des lignes ennemies ou devant attaquer avec des malus, prêts à se faire détruire isolément, quand ce sera le tour de l'ennemi d'agir.

La perte des chefs

Les chefs peuvent être tués s'ils sont sur une pile qui se fait tirer dessus ou participe à une mêlée. Sur un « 0 », puis un 0 à 4, le chef est mort. Si César ou Commius sont tués, ils ne sont pas remplacés. Le joueur n'aura plus de saisies possibles. Vercingétorix est remplacé par Critognatus. Tous les autres chefs sont remis en jeu à la prochaine activation de la formation.

Pour éviter ces ennuis, un chef peut toujours reculer d'un hex si un ennemi s'approche et qu'il est empilé, et de trois hexs s'il est tout seul.

Ralliement romain. Les unités romaines sont les seules à pouvoir récupérer des points de TQ durant un assaut. Lorsqu'une formation est activée, si une unité ne fait rien et qu'elle est au moins à deux hexs d'un Gaulois, elle peut récupérer 2 points de TQ pour une CO et 1 point la cavalerie et la LI, mais pas les archers. Ce ralliement est fondamental pour le Romain même s'il sera dur à mettre en œuvre dans le feu de l'action ; la destruction de l'ennemi étant souvent privilégiée face à la préservation de ses propres troupes.

La phase de réorganisation

Lorsqu'un assaut se termine sans victoire gauloise et qu'il y a encore au moins une période à jouer, les deux camps regroupent leurs troupes. Le Romain retourne face réduite toutes ses unités dérotées et pourra les placer normalement pour le prochain assaut. Le Gaulois teste chaque unité dérotée sous son TQ. Si le dé est supérieur, l'unité est définitivement éliminée. S'il est inférieur ou égal, elle est retournée et sera disponible face réduite pour le prochain assaut. Notez que malgré l'existence d'une face réduite, les unités de Vercingétorix n'ont qu'un pas et sont éliminées à la déroute. L'auteur explique qu'il a donné une face réduite pour une éventuelle règle optionnelle. Enfin toutes les unités ayant subi des pertes de TQ, en enlèvent la moitié arrondie inférieure.

LE SIEGE D'ALEZIA

Les conditions de victoire

Les conditions de victoire sont les mêmes pour tous les scénarios du jeu : le Gaulois doit faire sortir Vercingétorix, et au moins trois de ses unités, des circonvallations romaines durant un assaut ou réduire au moins quatre légions romaines, c'est-à-dire leur détruire ou dérouter 6 unités sur 10. Le Romain gagne en empêchant le Gaulois de vaincre.

Les scénarios

Trois scénarios sont disponibles, tous les trois sont tendus et intéressants pour les deux camps, l'équilibre variant suivant le scénario. Le premier, **l'assaut final**, simule la dernière attaque gauloise sur la partie ouverte au nord-ouest des circonvallations. Il se joue sur une seule carte avec seulement une partie des pions. C'est un scénario parfait pour s'initier au jeu et il est possible à finir en une soirée, mais ce sera dur pour le Gaulois.

Le second, **le scénario historique**, propose les deux jours d'attaques gauloises en trois assauts – deux de jour et un de nuit –, le Gaulois pouvant gagner au cours de n'importe lequel. Seule la carte Ouest est disponible, car, comme le dit l'auteur, la Force de Secours gauloise n'avait pas la capacité d'atteindre les zones de la carte Est. Le Gaulois dispose de toutes ses tribus, tandis que le Romain n'a que six légions sur dix, les quatre autres gardant la partie des fortifications qui n'est pas en jeu. Ils peuvent rentrer par renforts d'une demi légion, au coût d'une activation. C'est certainement le moins équilibré et il offre peu de chance de gagner au Gaulois.

Le troisième, **la partie des joueurs**, permet de jouer avec les deux cartes et l'ensemble des pions disponibles pour les deux camps. Certes, il n'est peut-être pas très historique mais il est nettement plus sympathique à jouer avec l'ensemble de la surface de jeu visible et jouable. Il est nettement plus équilibré et le Gaulois retrouve de bonnes chances de vaincre.

Les trois scénarios utilisent la règle d'agressivité gauloise qui oblige les BI gauloises à foncer sur la fortification romaine la plus proche au lieu de finasser ou tenter de ruser. La règle exclut les archers et permet aux porteurs de fagots de les poser avant de grimper aux remparts.

La stratégie gauloise : il faut sauver Vercingétorix !

L'organisation gauloise

Le Gaulois est organisé en tribus qui sont très variables par leur taille et leur qualité. Chaque tribu représente un ensemble de guerriers BI (*Barbarian Infantry*) et archers (A) avec éventuellement un chef. Chaque tribu dispose d'un marqueur tribal qui servira de point de contrôle de la tribu sur la carte. Deux marqueurs de cavalerie sont également fournis sans indication de tribu. Ils serviront à placer dix unités de cavalerie et/ou LI au choix du Gaulois, parmi 10 LN et 5 LI proposés. L'intérêt des LI est de disposer de javelots, l'intérêt de la cavalerie est d'avoir un meilleur TQ et d'être plus rapide. Vu que le rôle de la cavalerie est de tenir les flancs et d'éloigner une sortie romaine, a priori, il vaut mieux ne sélectionner que des LN.

Le marqueur tribal est posé sur la carte lors d'une activation et les unités en sortiront lors d'une future phase d'activation gauloise. Ce marqueur tribal indique :

- Le nom de la tribu,
- Sa taille en nombre de pions,
- Son niveau de contrôle, entre 1 et 3, qui est directement dépendant de sa taille : 1 pour 6 points de force ou moins, 2 entre 7 et 10, 3 au dessus,
- Et une valeur de retraite égale à la moitié de la taille arrondi supérieur qui, lorsque les pertes y sont égales, entraîne le retrait de toute la tribu de la carte jusqu'à la fin de l'assaut.

Le dos du marqueur indique simplement le nom de la tribu ; le marqueur étant retourné lorsque l'ensemble des unités de la tribu est rentré sur la carte.

Une fois qu'un marqueur tribal est placé sur la carte, il ne bouge plus. Il est impénétrable sur son recto : les unités amies peuvent en sortir mais personne ne peut y rentrer. Sur son verso, il ne

compte plus et il est traversable à volonté. Quand le seuil de retraite est atteint, il est enlevé de la carte.

Le Gaulois dispose d'un général en chef, *Commius*, de cinq commandants de tribus et de deux commandants de cavalerie pour la force de secours. La force assiégée dispose d'un commandant en chef, *Vercingétorix*, qui est remplacé en cas de perte par *Critognatus*.

Lors d'une activation, le chef sélectionné pourra activer un nombre de tribus maximum dont les marqueurs tribaux sont dans son rayon de commandement. Ce nombre dépend de sa valeur de contrôle indiquée sur le pion et sera égal à la somme des niveaux de contrôle des tribus choisies. Chaque tribu permet d'activer et faire agir l'ensemble des unités de cette tribu présente sur la carte. Les chefs ont un niveau de contrôle compris entre 4 et 7. Ce qui permettra d'activer entre 2 et 7 tribus suivant leur taille, mais en moyenne 3 tribus. Une tribu activée doit rentrer au moins 6 unités, ou le reste s'il est inférieur. Tant qu'elles n'ont pas pénétré dans les retranchements romains, les unités gauloises doivent rester à 12 hexs maximum de leur marqueur tribal.

La planification gauloise

Au début de chaque assaut, après le placement romain, le Gaulois doit planifier son assaut. C'est-à-dire décider pour chaque tribu de sa zone d'entrée sur la carte. Même si la majorité des tribus risque de ne pas combattre, vu les mécanismes d'activation, il faut quand même tout planifier et surtout réfléchir à un vrai plan, sans faire rentrer ses tribus au hasard.

Les contraintes gauloises sont :

- Au début du jeu au moins 8 points de contrôle tribal doivent être placés dans les zones I et II.
- Dans les autres zones, 5 points tribaux au maximum peuvent être planifiés pour rentrer durant un assaut.
- Un pion tribal est placé sur la carte dans une zone jusqu'à 10 hexs en ligne droite du bord de la carte mais pas à moins de 3 hexs d'un rempart ennemi et/ou 2 hexs d'un mur de camp.
- Durant les trois premières activations gauloises, seules les zones I et II sont utilisables.
- A partir de la 4^e activation, le Gaulois peut faire rentrer des tribus par n'importe quelle zone mais les zones III à XVI nécessitent un jet de dé et en cas d'échec, l'activation passe à l'autre camp.

- Il n'est pas possible de tenter de faire rentrer des tribus lors de deux activations consécutives.
- Vercingétorix doit réussir un dé de 0 à 6 pour sortir de l'oppidum, en cas d'échec le Gaulois garde l'activation. Vercingétorix ne peut entrer en jeu avant que des unités gauloises externes ne soient sur la carte.

Le choix des tribus

La première opération importante est d'examiner l'ensemble des tribus car elles ne sont pas toutes égales. Il faudra éviter de donner l'assaut avec des unités de trop faible TQ. En tout le Gaulois dispose de 28 tribus et de deux formations de cavalerie. Au total 167 BI et 32 A sont

disponibles. La tribu la plus nombreuse, les Armoricaains (Aremrcn), comprend 26 unités : 18 BI et 8 A. Les cinq moins nombreuses équiperont seulement deux unités : Boii, Raurici, Veliocasses (Velicis), Lexovii et Aulerci Ebuovices (Aul. Ebu). Les tribus les plus nombreuses comprennent des tribus clientes qui partagent le même symbole et sont activées en même temps que leur tribu mère mais ne peuvent s'empiler qu'entre eux, pas avec les Gaulois de leur tribu mère ou d'autres tribus clientes.

Il y a trois tribus de taille 3 : les Armoricaains (Aremrcn) 18BI/8A, les Arvernes (Arvrni) 20BI/4A et les Aedui 19BI/5A. A part les Aedui, les autres tribus ont une qualité inférieure à la

<i>Tribe</i>	<i>Leader Ratings @</i>	<i>Control Points</i>	<i>Quality (avg. BI TQ)</i>	<i>Strength (BI/A)</i>
Aedui [a]	7, 5	3		19/5
Ambiani		1	-	3/1
Aremorican Tribes [b] (Aremrcn)		3	-	18/8
Arverni [c] (Arvrni)	6, 7	3		20/4
Atrebatas (Atrbtes)	7*	1		3
Aulerci Cenomani (Aul Cen)		1	-	3/1
Aulerci Ebuovices (Aul Ebu)		1	-	2
Bellovaci (Bllvci)		2		7/1
Biturges (Btrges)		2	+	7/1
Boii		1		2
Carnutes		2		7/1
Helvetii (Helvitti)		2		6
Lexovii		1	-	2
Mediomatrices (Mdtrci)		1	-	3/1
Morini		1	-	3/1
Nervii		1	+	4
Nitiobriges (Ntbrges)	4	1	-	4
Parisii		2	-	5/1
Petruccorii (Ptrcni)		1	-	3/1
Pictones (Picnes)		2		6
Raurici		1	-	2
Ruteni		2	-	7/1
Santoni		2	-	7/1
Senones		2	-	7/1
Sequani		2	-	7/1
Suessiones (Suesnes)		1		3/1
Turoni		2		5/1
Veliocasses (Velicis)		1	-	2
Cavalry A	#	2	+ (ex. LI)	10C/5LI
Cavalry B	#	2	+ (ex. LI)	10C/5LI
<i>Totals</i>	29 + 7*	45 + 4C	- if < 6 + if > 6.5	167 BI 20 C/10 LI 32 A

moyenne de l'ensemble des Gaulois. Ces deux tribus seront utiles pour soutenir un assaut et s'assurer qu'il ne s'épuise pas trop vite. Par contre elles ne seront pas en première ligne à escalader les remparts dès le début de l'assaut.

Il y a onze tribus et les deux formations de cavalerie qui ont une taille de deux. Cinq d'entre elles sont inférieures à la moyenne et trois sont supérieures, dont les deux formations de cavalerie qui ne seront d'aucun intérêt pour franchir les remparts.

Enfin, quatorze tribus ont une taille de 1. Une tribu est de bonne qualité pour neuf de qualité inférieure. La palme revient à la tribu des Nervii qui dispose de quatre unités mais quittera la scène uniquement lorsqu'elles seront toutes détruites.

De cette rapide analyse des tribus, il ressort qu'il y a peu de très bonnes formations – à noter les Bituriges et les Nervii – mais ce sont elles qui devront conquérir les remparts de haute lutte. Malheureusement elles ont souvent peu d'effectifs, ce qui ne leur permettra qu'une action. D'où le rappel de la nécessité d'une bonne planification.

L'armée de Vercingétorix compte 41 BI et 2 A. Elle est composée d'un ensemble de tribus variées, de deux couleurs différentes pour les tribus et leurs clients. Les tribus sont plutôt bonnes et leurs clients plutôt mauvais ce qui permet d'avoir une garde de choc pour Vercingétorix et des troupes de diversion consommables. Lorsque le jet d'entrée en jeu est réussi, les unités sont placés par trois sur des hexs de l'oppidum et peuvent en sortir par une des cinq portes. Malgré leur nombre, elles agissent comme une seule tribu commandée par Vercingétorix. Leur seuil de retraite est de 18 unités. Ce n'est pas clairement indiqué, mais ce seuil atteint au cours d'un assaut les empêchera de revenir à l'assaut suivant, donc enlèvera une des conditions de victoire gauloise, il ne restera plus qu'à tuer du romain !

Le choix de la zone

La deuxième opération est d'examiner de près la carte et le tableau d'entrée des zones, bien sûr en fonction du placement romain.

Zone	Chances (D10)
I – II	Automatique
III - IV	0 – 8
V et XVI	0 – 7
VI	0 – 6
VII	0 – 5
VIII	0 – 4
IX	0 – 3
X et XIII	0 – 2
XI, XII, XIV, XV	0 – 1

En grisé, au moins 50% de chance de succès

La première lecture du tableau donne au moins 50% de chance de rentrer dans les zones I, II, III, IV, V, VI, VII (portion), XV (portion), XVI : soit la partie ouest de carte, la seule historiquement crédible pour le concepteur du jeu. Historiquement pour attaquer le Mont Réa (zones V et VI), le Gaulois est parti le soir et il est arrivé en position vers 4h30 du matin, pour une attaque planifiée à 13h00.

Les chances d'arrivée sont importantes, mais il faudra aussi tenir compte de la distance entre les remparts intérieurs et extérieurs, de la présence du fossé rempli d'eau qui est infranchissable s'il n'est pas comblé, voire des deux endroits sur la carte où il y a un trou dans les remparts : le mont Réa au Nord Ouest et un peu plus à l'Est le couloir de deux hexs entre les remparts, débutant en 4918 et 4919.

Le choix du plan

La troisième opération est de monter un plan en choisissant les zones de batailles, attaque principale et diversion, et les tribus les plus aptes à remplir la mission.

La règle précise qu'il est permis de placer au maximum cinq points de tribus hors des zones I et II et seulement à partir de la quatrième activation gauloise. Cela signifie qu'il y aura toujours des tribus de positionnées dans les zones I et II, même si elles n'attaquent pas et font seulement de la figuration. Après quelques parties, voici trois plans qui nous ont semblés intéressants.

Le plan « classique » : attaque des zones I à IV. L'avantage est que tout le monde atteint rapidement les remparts qui sont resserrés entre intérieur et extérieur. Dans les zones I et II, le Gaulois n'a pas de limite de nombre de tribu. Ce qui permet de disposer d'un nombre de combattants quasiment illimité pour user le romain. Le plan est donc de planifier les cinq points de tribus pour les zones III et IV, les faire rentrer en menaçant la trouée du Mont Rhéa, puis faire arriver tout le reste des Gaulois par les zones I et II. Les zones V et XVI peuvent éventuellement être utilisés pour clouer la défense romaine, mais l'assaut massif se fera entre les deux rivières. Vercingétorix peut sortir de l'oppidum dès que le premier rempart est occupé. Sa première mission sera de combler le fossé rempli d'eau infranchissable, puis de prendre le rempart intérieur, voir de menacer/atteindre le couloir entre les remparts des hexs 4918 et 4919. Le problème est que l'activation de Vercingétorix permettra au Romain de faire intervenir de

nouvelles légions, l'axe d'attaque devenant évident.

L'inconvénient majeur de ce plan est que le Romain s'y attend et qu'il sera bien positionné sur les remparts.

Le plan « casser du Romain » : attaque des zones V et VI avec la trouée entre les remparts et le Mont Réa sans remparts. Les hexs de trouée entre les remparts sont facilement atteignables par Vercingétorix après le remblaiement du fossé. Le Mont Rhéa, sans rempart, est plus facile à attaquer et occasionnera plus de pertes au Romain. C'est donc un superbe axe d'attaque pour « casser » de la Légion, mais les pertes gauloises seront aussi très lourdes.

L'inconvénient majeur de ce plan, le même que le précédent, est que le Romain s'y attend et qu'il sera bien positionné sur les remparts avec un vrai comité d'accueil sur le Mont Réa.

Le plan « à la recherche du point faible » : qui vise les zones VIII, X et XIII où les remparts sont loin du centre de gravité gaulois, mais sont rapprochés entre intérieur et extérieur. La zone sélectionnée sert de centre de l'attaque mais les deux zones latérales droites et gauches font également partie de l'assaut.

L'avantage de ce plan est la surprise pour le Romain. L'inconvénient est que le Romain aura le temps de se replacer avant l'arrivée de toutes les troupes d'assaut. Après question au développeur, le dé de test d'arrivée n'est pas secret et le Gaulois doit indiquer la zone testée sans préciser les tribus assignées. Il faudra quand même placer 8 points tribaux en zones I et II et les activer pour les quatre premiers rounds. Les formations de cavalerie seront parfaites pour ce rôle. Le troisième plan, jouable seulement dans le scénario hypothétique, nous semble meilleur pour gagner et plus intéressant à jouer, il va donc servir de base à nos réflexions. Notons quand même que la décision finale sera prise en fonction du placement romain. Il peut être notamment très valable d'attaquer à la limite de deux légions romaines car, si le Gaulois, peut tranquillement attaquer les deux formations, le Romain devra choisir laquelle activer. Bien sûr le Romain risque de synchroniser le placement de ses légions avec les limites de zones mais ce n'est pas toujours évident.

Réflexions sur la planification d'un assaut

Pour le Gaulois tout est affaire de planification. Apparemment les trois assauts seront utiles pour gagner, et il ne faut pas espérer l'emporter dès le

premier assaut, même si c'est possible. Avec 5 points de tribus maximum par zone en dehors des zones I et II, il est impossible de concentrer massivement ses troupes et les règles d'agressivité des BI empêchent de se déplacer latéralement entre zones.

Avec le système d'activation alterné, il n'est pas évident que l'ensemble des troupes gauloises puissent intervenir durant chaque assaut. Le but de l'assaut sera la fois de détruire des Romains, de faire un trou dans les défenses et d'aspirer les renforts romains.

Vercingétorix entre en jeu quand l'assaut est bien engagé, mais pas forcément du même côté. Si les Romains convergent en masse pour combler la brèche, il peut être valable de viser un côté où il n'y a plus d'ennemi, souvent sur la carte Est. Certes historiquement les deux forces gauloises intérieures et extérieures ont tenté de coordonner leurs efforts pour percer du même côté et se tendre la main. Mais dans ce jeu, avec le mécanisme d'activation alterné, la diversion extérieure qui va occuper le Romain d'un côté et le passage en douceur des assiégés de l'autre peut être une bonne stratégie. Le Romain se retrouve à choisir entre détruire facilement du Gaulois inactif pour atteindre le seuil de retrait gaulois ou poursuivre Vercingétorix dans un coin isolé. De son côté le Gaulois pourra soit pousser Vercingétorix vers la sortie, soit tuer du Romain inactif si César poursuit les assiégés en goguette : très cornélien !

Le Gaulois doit essayer de piloter les actions romaines en gardant l'initiative et le *momentum* stratégique.

La mécanique d'un assaut

Lors d'un assaut, il faudra faire rentrer tout le monde avant de lancer l'attaque car, avec le système d'activation alternée, une fois l'action engagée, ce n'est pas commode de « perdre » un nombre aléatoire d'activations pour faire rentrer des renforts, surtout si les chances sont faibles. Les cavaliers peuvent tenir les ailes et faire des activations bidons le temps que le dispositif se mette en place, mais il sera rare que le Romain vienne agresser le Gaulois hors des remparts en début d'assaut.

Après confirmation du développeur du jeu, il apparaît qu'il n'est pas possible au Gaulois d'interrompre volontairement un assaut, seule la perte de la moitié des tribus engagées interrompt brutalement l'assaut en cours. Il faudra bien balancer entre, d'un côté pas assez de troupes sur la carte et donc l'assaut qui aborte prématurément et, de l'autre, trop de troupes qui obligent à

continuer un assaut mal engagé, avec parfois l'obligation de sacrifier ou abandonner des troupes à la fureur romaine...

Dans tous les cas, il faut prendre le temps de combler les Jardins de la Mort car ils sont vraiment mortels et le Gaulois ne récupère pas de TQ durant les assauts.

L'assaut initial gaulois avec des troupes fraîches qui combler les JdM puis pénètrent dans les hexs de remparts vides permettent généralement de s'emparer d'une portion du mur et de briser la légion en garnison. Ce début de victoire peut être trompeur car les cohortes romaines sont très puissantes en contre-attaque et vont rapidement réduire les tribus gauloises. Il faudra beaucoup d'efforts et ne pas se décourager pour ouvrir une brèche sérieuse dans le dispositif ennemi afin de tendre la main à Vercingétorix et détruire du Romain. Ce sera tendu mais avec de la chance et un bon plan, la victoire est largement possible.

La stratégie romaine

La composition de la Romaine armée

Le Romain dispose de 10 légions de vétérans quasiment équivalentes en qualité. Ces unités sont les seules vraies troupes capables de repousser et détruire les BI gauloises. Trois formations de cavalerie avec 6 GC germains, 4 LC ibères et 6 LN gaulois serviront à bloquer la cavalerie gauloise. Par contre vu leur faible valeur face aux BI, elles ne pourront pas massacrer du Gaulois. Enfin les auxiliaires se composent de 8 LI ibères, 13 A crétois et ibères et 3 palintinos. Ces auxiliaires n'ont aucune valeur face aux BI gaulois et peuvent seulement tenir une portion calme du rempart. Les palintinos peuvent être puissants mais comme ils sont immobiles, le Gaulois pourra les éviter facilement.

Le placement au début de chaque assaut

Chaque scénario impose son placement, suivant la portion de carte disponible. Pour le scénario des joueurs (*Player's Game*), Le Romain place ses troupes où il le désire hors de l'oppidum gaulois et à plus de trois hexs du bord de la carte. Les cinq camps d'infanterie doivent être occupés avec chacun au moins la moitié d'une légion, ce qui est plutôt contraignant. La cavalerie est placée dans les camps de cavalerie ou dans les deux hexs autour. Pour le scénario historique, 6 légions sont disponibles à placer sur la carte Ouest avec une légion dans un camp d'infanterie. Parmi les quatre dernières légions, une et demi pourront rentrer en renforts par demi-légion. Un groupe sera disponible par percée gauloise, c'est-à-dire

passage du rempart à au moins 6 hexs d'une autre percée.

Quelque soit le scénario, il n'y a, naturellement, pas assez de troupes pour couvrir correctement tout le rempart. C'est encore plus flagrant pour le scénario hypothétique. Il faudra donc faire des choix, bien sûr en fonction des chances d'arrivées gauloises par zone et de la dureté du terrain. Dans tous les cas, le Gaulois est maître du jeu. Comme il planifie ses arrivées après le placement romain, il optimisera son plan. Le plan romain est essentiellement de se placer au mieux en fonction des troupes disponibles et du terrain, puis de réagir aux assauts gaulois. Dans la plupart des assauts, au moins la moitié des légions ne seront pas utilisées, ce n'est pas forcément grave sachant il peut y avoir trois assauts.

Une étude des troupes montre que les légions sont équivalentes en moyens et qualité, leur placement dépendra du scénario mais dans tous les cas, il faudra plus blinder l'Ouest que l'Est. L'idéal serait d'avoir une légion face à une zone menaçante et d'éviter à tout prix, d'avoir une légion à cheval sur deux zones car cela signifie le double de Gaulois à combattre.

Face aux zones I et II, deux légions sont nécessaires avec toute la cavalerie. Le Gaulois attaquera rarement dans ce secteur mais il faut l'en dissuader.

Face aux zones IV, V et VI, il faudra surveiller spécialement le Mont Réa avec une légion pour couvrir le trou des remparts. Une légion se placera dans le camp d'infanterie à côté du couloir sans rempart. Là aussi l'idée est de signifier au Gaulois que ce sera dur.

Les zones VII, VIII et IX sont couvertes par les deux légions requises pour garnir les camps d'infanterie. Les remparts sont puissants et le terrain difficile, l'ennemi sera détecté de loin et il sera possible de réagir.

Les zones X, XI et XII seront faiblement défendues car les chances d'arrivées gauloises sont très faibles. Il sera possible de rameuter des renforts avant que le Gaulois arrive en masse. Une légion largement étalée devrait donc suffire.

Les zones XIII à XV sont également dures à atteindre mais proches du bord et le terrain n'est pas trop mauvais aussi bien de l'extérieur que de l'oppidum. Les deux camps d'infanterie hébergeront deux légions qui couvriront la zone.

Enfin les zones XVI et III, adjacentes aux I et II, seront facilement atteignables et menaçantes. Il faudra la dernière légion avec les deux couvrant les zones I et II pour, au moins, faire réfléchir le Gaulois. Les scorpions se placent avec leur légion.

Les mettre sur les remparts semble évident mais ce n'est pas certain car ils seront alors immobiles pour tout l'assaut. Si la légion est plutôt en réserve, il peut être valable de laisser le scorpion dans la zone romaine entre les deux remparts pour pouvoir bouger et détruire des intrus. Là où la zone entre les remparts est large comme au sud ou à l'est, c'est une option intéressante.

La majorité des cohortes se placeront sur le rempart extérieur, là où la menace est la plus immédiate. Seuls les remparts à l'ouest devraient être couverts côté vallation.

Sur le scénario historique avec seulement une carte, ce placement reste valable car il y a moins de légions mais la carte Ouest n'est pas utilisée donc pas à protéger.

La cavalerie sera naturellement placée devant les camps de cavalerie à l'ouest. Elle ne devrait pas agir beaucoup durant le jeu.

Les auxiliaires seront utiles pour couvrir le rempart intérieur au nord et au sud, largement étalés tous les trois hexs. Leur but sera de ralentir et gêner les troupes de Vercingétorix dans leur sortie. Elles seront rarement activées et plus utiles par leurs tirs de réaction.

Règles spéciales et conseils tactiques

Rappelons que le placement initial va influencer le plan gaulois qui en exploitera les points faibles. Il faudra donc réagir aux menaces en fonction de leurs priorités. Les premières activations avant l'assaut gaulois vont permettre de déployer les légions hors de leurs camps d'infanterie pour couvrir les remparts.

Le but principal du Romain est de faire perdre le Gaulois, c'est-à-dire éviter la destruction de légions et la sortie de Vercingétorix. Le moyen le plus efficace est de raccourcir au maximum l'assaut gaulois. Rappelons que l'assaut s'arrête lorsqu'au moins la moitié des tribus ont quitté la carte. Une tribu quitte la carte quand son seuil de rupture est atteint. Donc le Romain doit calculer au plus juste les tribus rentrées, regarder leurs seuils de rupture et décider quelles sont les tribus à faire fuir pour que l'assaut s'arrête le plus vite possible. Certes ce ne sera pas aussi mécanique mais le Romain doit vraiment calculer le nombre de points de taille de tribu sur la carte et comment en supprimer la moitié le plus efficacement possible.

Lors des combats, il faudra en priorité se focaliser sur l'élimination de tribus en calculant au plus juste les unités à attaquer, de préférence les faibles TQ. Il faut essayer de les encercler pour éviter qu'ils fuient en ratant leur test pré choc et ne pas oublier le tir de javelot avant le combat. Il arrive

régulièrement qu'un assaut qui semble irrésistible s'étirole soudain quand les tribus atteignent leur seuil de rupture.

Un assaut gaulois est toujours un moment éprouvant pour le Romain : voir cette masse de BI arriver sur une malheureuse légion est toujours effrayant, et quelque soit les pertes attaquantes, la légion sera toujours gravement endommagée. Généralement le Gaulois arrive à franchir le rempart, nous avons déjà évoqué les ZdC et les remparts, et il arrivera toujours à repousser quelques cohortes, voire même à pénétrer en territoire romain. Pas d'affolement, c'est prévu. La réaction romaine est toujours mortelle et repoussera rapidement la plupart des pénétrations gauloises. Sur le rempart avec une unité tous les deux hexs, le Gaulois aura les mêmes problèmes que le Romain. Avec la séquence interactive, les changements de situation sont très fréquents et souvent théâtraux : percée gauloise sévère, massacre de tous les BI sur les remparts... Au bout d'un moment la légion agressée va quand même s'affaiblir et il sera temps de faire intervenir la suivante sur le rempart. Attention, pas de sentiments, il vaut mieux laisser une légion mourir sans l'activer s'il ne reste plus que 2-3 cohortes et faire arriver une légion fraîche qui vengera la légion perdue. Rallier les cohortes proches de la déroute est une bonne pratique mais sera à calculer au mieux car toute légion qui n'agresse pas du Gaulois prolonge la vie d'une tribu.

Répetons que plus l'assaut se prolonge, plus le Gaulois a de chances de gagner. D'abord parce que les pertes romaines vont grimper, et à quatre c'est perdu. Ensuite parce que plus il y a de tribus sur la carte plus l'assaut gaulois sera dur à arrêter. Une possibilité est de casser du Gaulois dès qu'il arrive sur la carte, car souvent il se positionne en attendant que toutes les tribus soient présentes. Commencer immédiatement la réduction du nombre de tribu va gêner le Gaulois qui sera peut être même obligé de lancer son assaut général prématurément.

Dans tous les cas, ce sera très dur face aux hordes gauloises, les pertes seront lourdes et les nerfs soumis à rude épreuve...

CONCLUSION : ALESIA BATAILLE CRITIQUE

Alesia ne dément pas la réputation de qualité des jeux de la série *GBoH*. Tous les ingrédients sont réunis pour passer un excellent moment : des composants magnifiques, des mécanismes compréhensibles avec des tactiques d'emploi à

optimiser et des choix cruciaux à opérer pour bâtir sa stratégie.

Certes le jeu est long à jouer, chaque assaut nécessitant une journée ou deux bonnes soirées, et il y en a trois potentiels... Heureusement avec la séquence de jeu très interactive, les deux joueurs n'ont pas le temps de s'ennuyer et la situation sera toujours tendue.

Comparé à l'Alesia d'Avalon Hill qui fait toujours référence trente ans plus tard, le jeu de Berg est certes plus long à jouer, ne peut pas se pratiquer à quatre, mais par contre, il gagne largement en réalisme et en plaisir opérationnel et tactique.

A la question initiale du sauvetage de Vercingétorix, il est possible de répondre par l'affirmative. Suivant les scénarios se sera plus ou moins dur : le scénario historique est plutôt pro

romain et l'hypothétique pro gaulois, mais l'équilibre est quand même plus au rendez vous que la majorité des autres jeux de la GBoH.

Philippe Germain, Légiat de la XIe Légion
Luc Olivier, Chef Gaulois des Toulonix

BIBLIOGRAPHIE

F&M #139 Fall 2005 – pp31-32
Vae Victis #62 – p6
Champs de bataille #
Frog of War news #3 05/2005 – pp12-13
C3i #17 2005 – pp4-5

THE SIEGE OF ALESIA

Terrain Effects and Movement Costs Chart (6.8)

Terrain Type	MP Cost to Enter/Cross	Effect on Missile DR	Effect on Shock DR
Clear	1	NE	NE
Woods	2	+1	-1
Garden of Death [c] Outside [a]	2 [2]	NE	[f]
Inside [a]	3 [3]	NE	[f]
Rampart [b]	1	NE	NE
From inside Vallation	+1*	+1	-2
From outside Vallation	+3*	+1 [l]	-3
Rubble [b]	2	NE	-1
On Fire hex [i]	2 [1]		
Redoubt: Cavalry	3	NA [k]	NE
Non-Cavalry	1	NA [k]	NE
Camp Wall [b, d] or Redoubt hexside [b, d]	+3	NA [k]	-2
Stone Wall [b]	+3	NA [k]	-1
Gate hexside [e]	+1	NA [k]	-1
Minor River	+2	NE	-1
Stream	+1	NE	NE
Water-filled Ditch	Impossible until Filled	NE	NA
Stone Crest Hexside	Impossible	NA	NA
Up 1 Level [h]	+1	NE	-1
Down 1 Level [h]	0	-1	+1
Actions			
Place Fill Counter	+1		
Change Facing: Cohorts	1		
Cavalry	1[g]		
All other	0		
Change Stacking Order	2		
Remove Disorder	2		
Enter friendly occupied hex with:			
Artillery or Archers	+0		
All Others [i]	+2		
MA Adjustments			
Carry Fill Counter	-1 MA		
Disordered	-1 MA		
Rapid Movement	Double MA		

[#] = Unit incurs that number of Hits
NE = No Effect
NA = Not Allowed

Notes

* This MP cost applies whether moving into or out of the Rampart hex.

a = Effects negated by appropriate Fill level, treat as Clear; see 6.48 for details

b = Cavalry is not permitted to enter or cross these hexes/hexsides.

c = The GoDs include the water-filled (inside), and empty (outside), ditches between them and the Ramparts.

d = See 6.43 for restrictions.

e = Applies to all Roman gates (including Redoubts Gates) plus those for Alesia.

f = The effects of these on Shock are included in the effects for attacking Rampart hexes from below and outside.

g = Cost is 1 MP per vertex shifted

h = Units in a rampart hex are always considered one level above those units outside (attacking in).

i = Occupied Rampart hexes may not be entered

j = May not stop in hex

k = Except for Palintonos which may fire over Walls/Gates and Redoubt hexsides and Gallic Archers which may fire Flame into a Redoubt hex.

l = +4 for javelins thrown from below against defenders in Rampart.

LA SAGA DU WARGAME

Chapitre V - Le renouveau des années 90

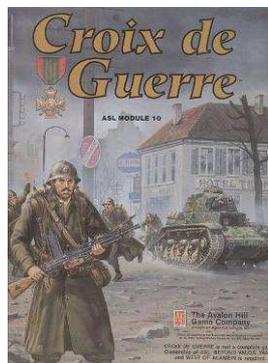
Si le milieu des années 80 aux USA avait donné l'impression d'un marasme avec la fin annoncée du wargame, à la fois par le vieillissement des joueurs et par la diminution drastique du tirage des jeux. La fin de la décennie apporte de nouveaux acteurs dynamiques qui vont redresser la barre dans les années 90 et stabiliser la situation. Certes, elle sera moins florissante que vingt ans plus tôt, mais ne fera plus craindre la mort du wargame papier.

Nous allons passer en revue les principales firmes de la période, puis effectuerons un passage rapide sur les plus petites entreprises, les magazines, et enfin tirerons quelques réflexions et constatations sur la période. Quelques annexes présentant les jeux majeurs suivront.

1 – LA FIN DES GRANDS ANCIENS

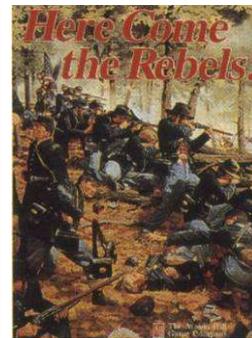
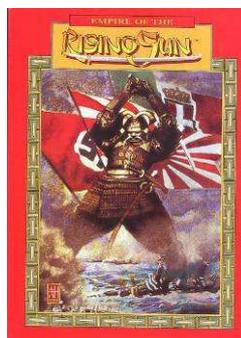
Avalon Hill tient le cap avant de disparaître

Durant les années 1990, Avalon Hill reste présent sur le créneau des jeux d'Histoire, mais en essayant d'exploiter le filon de façon très commerciale. D'abord avec la série ASL qui s'étoffe et s'agrandit d'années en années avec le Pacifique : *Code of Bushido* (91) et *Gung Ho* (92), la France : *Croix de Guerre* (92) et tous les pays mineurs. Un magazine biannuel spécial est même publié, et des boîtes contenant des batailles historiques permettent de jouer de véritables campagnes comme la conquête du secteur des usines à Stalingrad avec *Red Barricades* (90) ou la bataille pour le village de Stoumont durant les Ardennes avec *Kampfgruppe Peiper I* (93) et *II* (96), ou encore *Pegasus Bridge* (92).



Également et suivant sa vieille tactique, la compagnie propose la remise à neuf de certains grands succès en version moderne ou avancée : *Advanced Civilization* (92), *Siege of Jerusalem* (89), *Advanced Third Reich* (92) ou la suite

attendue, tel *Empire of the Rising Sun* (95) pour le Pacifique avec le même système que *Third Reich*. Dans l'idée d'attirer le grand public, la firme va éditer un bon nombre de jeux de plateaux. De bons exemples en sont *Republic of Rome* (*ResPublica* en français - 90), *Blackbeard* (*Barbe Noire* en français - 92), *History of the World* (93), *Colonial Diplomacy* (95), *Maharaja* (94), *Age of Renaissance* (96) ou *New Word* (90). AH tente également des jeux de cartes comme *Attack Sub* (91) et *Atlantic Storm* (97). Et une incursion dans le domaine des figurinistes avec *Napoleon's Battles* (89), un jeu pour figurines avec pions fournis. Avalon Hill va aussi lancer une série de jeux simples en grandes boîtes sur l'histoire des Etats-Unis, baptisée *Smithsonian American History* et soutenu par le *Smithsonian Institute*, soit en reprenant certains grands classiques comme *Battle of the Bulge* (91), *D-Day* (91), *Midway* (92) ou *Guadalcanal* (92) améliorés graphiquement et physiquement, soit en créant de nouveaux produits comme *Mustangs* (92). Le but qui était d'attirer les adolescents, tels leurs aînés 30 ans plus tôt, n'a semble t-il pas été atteint...



Parmi les succès de cette décennie, on peut citer deux séries, la première conçue par Joe Balkoski sur la Guerre de Sécession : la *Stonewall Jackson's Way* (92), *Here come the Rebels* (93), *Roads to Gettysburg* (94), *Stonewall in the Valley* (95), *Stonewall's Last Battle* (96), *On to Richmond* (98) ; la deuxième liée par d'identiques mécanismes de simulations : jeux par zones et cartes, plutôt simples, mêlant politique et stratégie. L'initiateur de la série est *We The People* (94) de Mark Herman, suivi d'*Hannibal : Rome vs Carthage* (96), *Successors : Alexander's Empire* (97) et finalement *For The People* (98). GMT reprendra le flambeau.

Enfin les jeux sur ordinateurs prennent une réelle importance au sein d'AH, au point de devenir une division à part entière. Cependant malgré

l'adaptation réussie de quelques jeux de plateaux : *5th Fleet*, *History of the Word*, ou le rachat de série : *V for Victory (Operation Crusader, Stalingrad)*, les gros succès se sont faits attendre. Le 4 août 1998, un court post d'ex employés sur le site web de AH annonce que Monarch Avalon vient de vendre sa division Avalon Hill Game Compagny à Hasbro, le géant des jeux grand public, pour 6 millions de \$. Cette vente qui a stupéfié le monde du jeu à l'époque était due à des difficultés financières. En 1999, Hasbro vend une partie des titres à MMP, ASL et Great Campaign of the Civil War notamment, et elle republiera quelques jeux de plateau au cours des années suivantes, mais sans grand enthousiasme. Notons en fin que Tom Shaw, le vice président présent depuis 31 ans avait pris sa retraite en 1992.

La fin de GDW

GDW a survécu au marasme des années 80 en se diversifiant : le jeu de rôle, les règles de figurines et les jeux fantastiques et de science fiction. Pour les wargames, GDW se lance dans les jeux simples qui, d'après de nombreux analystes devaient apporter du sang neuf au Hobby et raviver la flamme des anciens. La série « *First Battles* » simule des engagements tactiques, de l'individu à la section, de la Seconde Guerre Mondiale à la période contemporaine, avec ses *Quick Play Rules* pour permettre aux joueurs de commencer très rapidement, puis des règles plus avancées avec étapes de progression.



Huit jeux et extensions constituent la série : *Team Yankee* (88), *Test of Arms* (89), *Last Battles*, *Twilight 2000* (89), *Battlefield: Europe* (90), *Sands of War* (91), *Battle for Basra* (91), *The Sands of War* (91) et son *Expansion Kit* (92), enfin *Blood and Thunder* (93). Le filon de la

première Guerre du Golfe est exploité à travers un jeu tactique gratuit, le *Battle for Basra*, un jeu en solitaire, assez complexe : *Phase Line Smash* (92) et un livre le *Gulf War Fact Book*.

Le deuxième créneau d'approche de GDW est celui des gros jeux simples mais chers en larges boites avec cartes montées pour attirer le grand public comme *Tet Offensive : 1968* (91), *Stand & Die* (91), *Bloody Kasserine* (92) et *Race for Tunis* (92). Dans la même veine, *Red Empire* (90) est un jeu de cartes sur la politique en URSS.

Enfin, de nombreuses extensions sont publiées pour *Harpoon : South Atlantic War*, *Troubled Waters*...

Malheureusement, GDW disparaît en février 1996 après 22 ans et demi d'activité. La boîte n'a pas coulé mais a fermé volontairement car cela devenait trop difficile et les ventes n'étaient pas assez fortes.



Le déclin de TSR

Suivant les mêmes tendances, TSR crée une ligne de jeux simples, en larges boites avec cartes montées, pour attirer le grand public comme *The Hunt for Red October* (88), *Red Storm Rising* (89), *Europe Aflame* (89), *The Battle of Britain* (90), *A Line in the Sand* (91). Quelques vieux SPI sont encore réédités et améliorés d'un comme *WWII-ETO* (90) et *WWII-PTO* (91). Enfin, après 1991, TSR ne sortira plus de wargames, se concentrant sur les jeux de rôle et sera finalement rachetée en 1996 par **Wizards of the Coast** les éditeurs du célèbre jeu de cartes : *Magic: The Gathering* qui rachètera les conventions types Origins et sera lui-même racheté par Hasbro....

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 76C, Rue Lecourbe 75015 PARIS - Abonnement 15 € pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles- Chèque à l'ordre de Luc OLIVIER - **Ont contribué à ce numéro**: Christophe Gentil-Perret, Philippe Germain, Luc Olivier, Véronique et Manon OLIVIER-DELMAS (inspiration et patience) - Tiré à 60 exemplaires -. **Site Web** : [HTTP://academieduwargame.free.fr/default.html](http://academieduwargame.free.fr/default.html) email : panzer@free.fr

