

VIEILLE GARDE

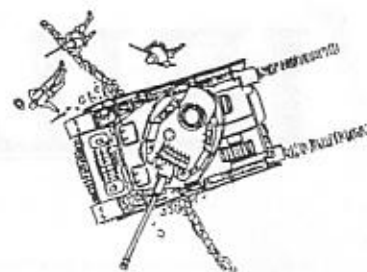
Numero 6 * Parution irrégulière * Bulletin officiel de l'Académie du Wargame * 10 FF

THE GREAT BATTLES OF HISTORY SERIES, VOLUME II

SPOQR



EDITORIAL



Paris, le 15 janvier 1996

Tout d'abord, l'Académie du Wargame vous souhaite une joyeuse année 1996 remplie de jeux et de Chance aux dés!. Cette année débute par l'étude de **Frédéric Bey** sur *SPQR*, jeu qui - grâce à **Oriflam** - bénéficie d'une version française et peut donc être apprécié par tous les publics, même le non-anglophone. L'étude traite principalement des spécificités propres à *SPQR* et ses scénarios, sans s'attacher trop aux détails de règles qui sont généraux à la série. Pour une analyse plus approfondie du système *Great Battles of History*, l'étude de **Hervé Senut** sur *GBA*, parue dans VG #3 pourra être lue avec profit. Le système *GBH*, par ses grandes qualités, méritait largement une double étude (qui sera peut être même ultérieurement prolongée par une analyse de *Caesar*, voire de *Lion of North...*).

Le forum/débat lancé dans le précédent numéro, sur la situation actuelle du wargame Français a suscité de nombreuses réactions. Quelques extraits de commentaires sont ici publiés. N'hésitez pas à continuer de réagir, tant que cela reste constructif et amical...Le but de ce forum n'est pas d'engendrer une guerre totale entre les wargameurs, mais d'engager une discussion entre Académiciens. Les avis publiés n'engagent, répétons le, que leur auteurs et ne sont pas forcément cautionnés par l'Académie. Ils seront néanmoins, dans la mesure du possible, publiés, l'Académie s'assurant seulement qu'ils font avancer le débat, sans être diffamatoires ou stupides.

La saga du wargame boucle l'histoire américaine des années 70 avec la présentation-listing de toutes les compagnies américaines ayant publié des jeux sur la période. Il y a certainement des omissions ou erreurs, n'hésitez pas à corriger. Des annexes présentant brièvement quelques jeux typiques de l'époque seront présentés dans les prochains numéros de VG. Ensuite nous aborderons les 80's, toujours aux States.

Enfin, et malheureusement, je précise que depuis le numéro 5, les abonnements sont passés à 60 FF pour 5 numéros. La faute en est

principalement aux hausses du coût de la vie, notamment la TVA (photocopies et timbres). Le prix au numéro en direct reste à 10 FF.

Le prochain numéro traitera de *Kolin*, un superbe jeu tactique de *Clash of Arms*, basé sur le système "la bataille" sauce Frédéric le Grand. La Saga, pour sa part, s'intéressera à *Atlantic Wall* de SPI.

Luc

QUIZ

Encore bravo à Grégory Anton qui gagne un numéro de VG. Les réponses du précédent quiz sont 1 - Panzerblitz (AH), 2 - Black Wednesday (Gamers), 3 - Air Assault on Crete (AH).

1



4

2



3



SOMMAIRE

Page 2 : Editorial

Page 3 à 15 : SPQR

Page 16 : Forum

Page 17 à 19 : La Saga du Wargame,
Vol. VI

Page 20 : L'Académie du Wargame

SPQR

La légion romaine est elle invincible ?

FICHE TECHNIQUE :

Editeur	: GMT Games (1992), version française par Oriflam (1995).
Modules	: War elephant (GMT 1992/Oriflam 1995), Consul for Rome (GMT 1992), Pyrrhic Victory (GMT 1993) et Africanus (GMT 1994).
Concepteurs	: Richard Berg et Mark Herman.
Développeur	: Richard Berg.
Graphisme	: Rodger B. McGowan.
Sujet	: Batailles antiques de la période de la légion manipulaire (-280 à -162). Il y a 5 batailles dans la boîte de base, 17 autres sont disponibles grâce aux divers modules et suppléments du magazine C3i.
Echelle carte	: Un hex pour 65 mètres.
Echelle pion	: Un point de force pour 100 à 150 fantassins ou pour 100 cavaliers. Un pion peut représenter de 300 hommes (Principes romains) à 1500 hommes (Phalange, seul pion de taille double couvrant 2 hexes).
Echelle temps	: Un tour de jeu représente environ 20 minutes.

UN WARGAME ENGAGE

Il n'est pas exagéré d'affirmer que SPQR a connu dès sa parution un succès public, tout comme un succès d'estime, sans précédent pour un jeu sur l'Antiquité. Elu en 1992 meilleur wargame au Etats-Unis (Origins Award et Charles S. Roberts Award), SPQR a également été consacré en France comme un jeu d'exception par sa ré-édition chez ORIFLAM (les rares traductions effectuées chez nous sont sagement choisies pour leur rentabilité potentielle...).

L'explication de cet engouement ne peut pas être totalement imputé à la valeur de la simulation en elle-même. Il faut aller aussi chercher du côté des parti-pris des créateurs et de leurs sources. SPQR est un wargame "engagé". Richard Berg et Mark Herman prennent pour prophète l'historien allemand Hans Delbrück et mettent en avant sa conception de l'histoire militaire tout au long de leur livret de règles. En filiation directe avec Charles Ardant du Picq et de ses "Etudes sur le Combat", Delbrück développe dans ses ouvrages quelques idées fortes et simples, reprises par GMT Games dans l'ensemble des jeux de la série "Great Battles of History" (SPQR en est le Volume II). Pour lui, la guerre antique est avant tout un combat moral, la décision s'y fait par le choc et par l'aptitude morale des armées à y résister. La valeur des chefs y est aussi prépondérante, dans leur capacité à organiser et à faire manoeuvrer leurs troupes tout en garantissant leur cohésion.

Bref, c'est exploitant jusqu'au bout ces principes que SPQR est devenu un wargame aux ressorts vraiment originaux, et c'est probablement aussi dans l'historicité qu'ils lui confèrent que le jeu a trouvé sa popularité. A cela s'ajoute que SPQR, comme un vrai roman, est centré sur une tragédie (la seconde guerre punique), met en scène un héros (la légion romaine) et ses ennemis successifs (grecs, puniques et macédoniens), au cours des 100 années durant lesquelles s'est jouée la domination du monde méditerranéen antique. On y trouve également, pour notre plaisir, des personnages hauts en couleurs : Pyrrhus, Hannibal ou Scipion l'Africain. Anticonformiste, historique, plaisant et varié, autant de caractéristiques de SPQR qu'il faut maintenant songer à prouver par une étude détaillée....

ANALYSE

L'analyse ci-après s'appuie sur la deuxième version des règles de SPQR, qui a servi de base à la traduction française par ORIFLAM. L'édition française étant rigoureusement identique à la V.O., l'étude qui suit concerne évidemment les deux éditions.

Nous nous attacherons tout d'abord aux mécanismes du jeu, nous dresserons ensuite la typologie critique des batailles proposées par SPQR pour finir par une étude des principales tactiques à mettre en oeuvre.

LE SYSTEME DE JEU

Quelque soit le wargame, un rapport de force ou un test moral se comptabilisent grosso-modo de la même manière. Plutôt que d'analyser fastidieusement tous les mécanismes auxquels font appel les règles de *SPQR* (ce qui a déjà été fait pour GBA dans VG3 -ndlr), nous verrons ici, à travers la chronologie d'un tour de jeu les ingrédients originaux de la recette de Richard Berg et Mark Herman.

Le déploiement

Comme son nom l'indique, le déploiement initial est la première étape d'une bataille. Sur le champ de bataille, deux armées se font face et, avant l'affrontement, s'observent. *SPQR* requiert à ce sujet une attention particulière de la part du joueur, cela pour plusieurs raisons.

La première est la relativement faible mobilité des unités composant les armées de l'époque. Ainsi, il y a de bonne chance que votre aile gauche de départ soit toujours votre aile gauche à la fin de la bataille, etc. Seuls quelques escadrons de cavalerie correctement commandés ont la possibilité de traverser, en formation de combat, le champ de bataille de part en part. Pour simplifier, votre centre affrontera le centre adverse, votre droite sa gauche et vice-versa, cela aux quelques exceptions de rigueur.

La seconde raison concerne l'hétérogénéité des troupes en présence. Les unités composant les armées de *SPQR* ont tout d'abord ce que l'on peut appeler un poids : leur classe d'arme. Par exemple une phalange (PH) "pèse" lourd et sa puissance de choc est très grande. Immédiatement en dessous

viennent l'infanterie lourde (HI) et la légion (LG). Ensuite par ordre décroissant on trouve l'infanterie moyenne (MI), légère (LI) et les tirailleurs (SK). Pour la cavalerie, l'échelle est la même, partant de la cavalerie lourde (HC), en passant par la cavalerie romaine (RC), les lanciers (LN), pour finir avec la cavalerie légère (LC). Les éléphants (EL) sont à part, nous y reviendrons. On l'a compris, en fonction de son "poids" relatif, un type d'unité est plus ou moins efficace au choc par rapport à son vis à vis, la lourdeur étant à rechercher pour enfoncer l'ennemi, la légèreté à l'inverse pouvant servir d'écran, de voile à une faiblesse notoire.

La troisième et dernière raison à une étude précautionneuse du déploiement initial se dissimule derrière une autre caractéristique des unités : leur TQ (Troop Quality), indicateur de leur cohésion morale (revoilà Delbrück et Ardant du Picq...). Plus une unité a un TQ grand, plus longtemps elle pourra supporter en bon ordre le choc face à l'adversaire. Tout comme la classe d'arme peut être assimilée au poids, le TQ peut être considéré comme un indice de solidité (voir tableau n° 1).

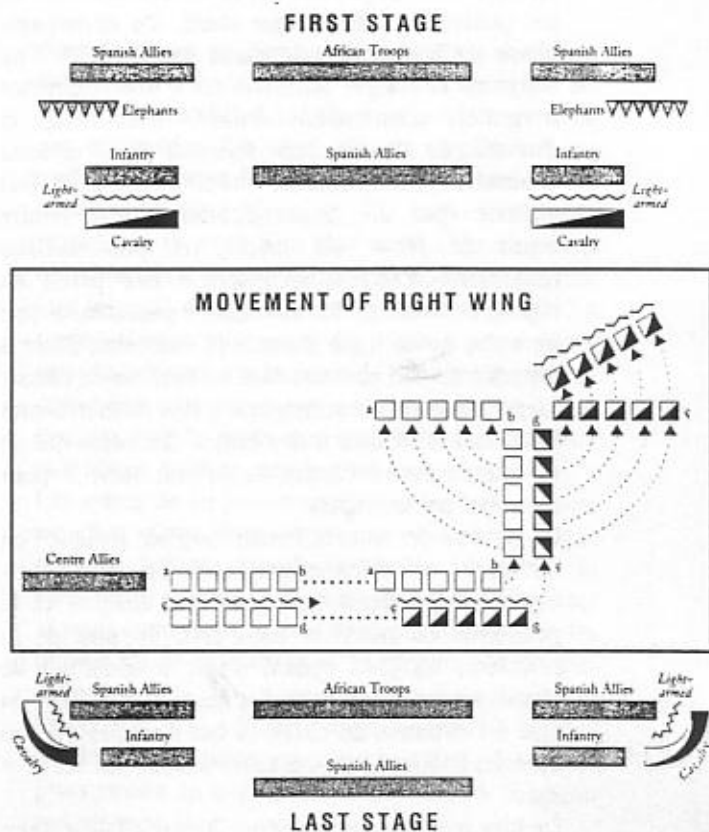
Fort de ces trois composantes, le joueur de *SPQR* doit, pour bien aborder une bataille, se poser des questions simples. Mon centre pèse-t-il plus lourd et est-il plus solide que celui de mon adversaire ? Et ma gauche ? Et ma droite ? En fonction de cela, comment développer mes actions ? Pour finir, il reste important de jeter un oeil sur les potentiels de mouvements des unités placées aux ailes, avec comme sous entendu la lancinante recherche du débordement. Comme l'indique le préambule du livret de règle : "surveillez vos flancs !".

Tableau 1 : Unités - "Poids" et "Solidité" (ex : Guerres Puniques)

Solidité / TQ	SK	LC	LI	LN	MI	RC	HC	HI	LG	PH
9										
8		LC Numide							Principes (+)	
7				LN Celte	MI Afric (+) MI Ibère (+)		HC Carth (+)	HI Ibère mercenaire Triarii (+) HI Afric HI Bruttium		Phalange carth
6			LI Ibère (+) LI Afric (+)				Cav rom (+)	HI Ibère (+)	Cohortes alliées (+)	
5			Velites (+) LI Ibère (-)		MI Ibère (-) MI Afric (-) MI Ligure MI Celte		HC Cath (-)		Principes (-)	
4	Archer Ibère		LI Afric (-) Velites (-)				Cav rom (-)	Triarii (-)	Cohortes alliées (-)	
3	Frdéur Baléares				Recrue Carth			HI Ibère (-)		
Poids / Classe d'arme	SK	LC	LI	LN	MI	RC	HC	HI	LG	PH

Scipion à Ilipa : un exemple à méditer...

Une bonne part de l'issue des 22 batailles proposées par *SPQR* est déjà inscrit dans le déploiement initial, autant le savoir pour en tirer parti ou pour tenter au plus tôt de le corriger. Un exemple historique mérite d'être cité, d'autant plus qu'il pourra être vérifié via *SPQR*. Il s'agit du cas de Scipion l'Africain à Ilipa. En - 206, après 13 années de luttes incertaines sur le sol espagnol, romains et carthaginois se retrouvent avec toutes leurs forces pour la bataille décisive. D'un côté Hannibal Gisco et ses 74 000 hommes, de l'autre Scipion et ses 48 000 combattants. L'écart d'effectif est important. De plus les deux armées comportent toutes deux un coeur, pondéreux et solide (phalange africaine pour Gisco, légions pour Scipion) et des auxiliaires espagnols de moindre qualité. Pendant trois jours consécutifs, Scipion va laisser s'établir un rituel : Le matin Hasdrubal fait sortir ses troupes du camp et les fait se déployer, phalanges d'élite au centre, auxiliaires, cavalerie et éléphants aux ailes, plus tard Scipion l'imita en installant ses légions au centre, ses auxiliaires et sa cavalerie aux ailes. Après avoir offert trois jours de suite la bataille que trois fois Scipion lui refuse (à déploiement "symétrique", il aurait forcément cédé sous le nombre), Hasdrubal retourne à chaque fois dans son camp, copié plus tard par les romains. Le quatrième jour, Scipion décide de surprendre les carthaginois par une attaque aux aurores de leur camp avec des troupes légères. Immédiatement Hasdrubal déploie évidemment ses troupes selon le rituel établi, quant à Scipion qui a percé la psychologie lourdaude de Gisco, il choisit, masqué par la poussière des combats de diversion, un déploiement inverse de l'habituel : auxiliaires espagnols au centre, légions et cavalerie aux deux ailes. La bataille est dès lors jouée et Scipion enfonçant du poids et de la qualité de ses légions les ailes adverses encerclent et écrasent en fin de compte les phalanges numides qui n'ont pas, frappées de stupeur, eu le temps et la force morale de foncer droit devant. La preuve par A+B est faite que le déploiement initial est un déterminisme à intégrer pour jouer à *SPQR*. Berg et Herman en plus des déploiements historiques proposent d'ailleurs dans 12 des batailles, un scénario de déploiement libre ou aménagé. Libre ensuite au wargameur curieux ou soucieux d'éviter les redites de l'Histoire et de tenter l'expérience sur les autres, pour renouveler les plaisirs et l'intérêt des affrontements. La question à résoudre étant alors la suivante : qui doit se déployer en premier ? Ma réponse est "celui qui n'a pas l'initiative stratégique !". Bref si vous ne trouvez pas la solution dans les notes historiques, il suffit d'avoir recours à l'alternance ou au déploiement simultané et caché.



(Diagram taken from H.H. Scullard's "Scipio Africanus, Soldier and Politician", drawn for our use by John Kranz)

Le commandement

Une fois les unités placées, les tours de jeu peuvent s'engager. Leur rythme va battre à celui des impulsions que vont lui fournir les différents chefs présents sur la carte.

Un chef a plusieurs caractéristiques : rayon de commandement, initiative, nombre d'ordres de ligne possibles, charisme, capacité de mouvement et capacité stratégique.

La plus importante est l'initiative, qui révèle à la fois sa capacité et son potentiel d'action (nombre d'ordres, voir tableau n° 2). Elle est le moteur de la première séquence de chaque tour de jeu : la **phase d'activation des chefs**. Le principe est simple, chaque chef dispose, lorsque son activation arrive d'un mini-tour de jeu complet (ordres / mouvements / combats) pour lui et les unités qu'il peut commander. L'ordre d'activation des chefs se fait dans l'ordre croissant de leur initiative, du plus petit au plus grand (en cas d'égalité on tire au sort et on alterne entre les deux camps). A chaque tour cependant, si une armée possède un chef avec une initiative d'élite, celui-ci peut s'activer ou déléguer à un subordonné de son choix une activation immédiate (sans Momentum, voir plus loin).

Ainsi un tour de jeu devient la somme des tours de jeu (activations) de chaque chefs. Du découpage, phase du joueur A puis phase du joueur B d'un wargame classique, on arrive ici à une alternance irrégulière d'activations d'unités d'un camp et d'unités de l'autre, en fonction des niveaux d'initiative des chefs. Le résultat est à la fois plaisant (pas une heure à attendre l'adversaire avant de jouer soi même) et plus réaliste (alternance d'actions localisées à une partie du champ de bataille). Un chef activé peut donner soit un ordre à une ligne d'unités (à condition d'être à distance de son commandant en chef ou de réussir un test de capacité stratégique), soit donner autant d'ordres individuels à des unités distinctes que le niveau de son initiative le permet (soit 7 pour Hannibal par exemple).

Le système devient réellement original lorsque l'on fait appel aux Momentum et au Trump ("court-circuit" en français). Le Momentum consiste en la possibilité de réactiver deux fois, en plus de la première, un chef venant d'agir à condition de réussir un test d'initiative (jet de dé 10 inférieur ou égal à l'initiative du chef), ce qui n'est pas évident avec un tribun de légion par exemple (initiative = 3)...

De plus tout Momentum réussi autorise l'adversaire à tenter un Trump qui lui rendra la main. Je m'explique : un Trump permet, sur réussite d'un test d'initiative d'un chef supérieur en initiative à celui qui vient réussir un Momentum, à la fois d'inactiver ce dernier, de pouvoir activer immédiatement le chef qui Trump et d'interdire tout Momentum aux chefs d'initiative inférieure au chef qui Trump....Mieux vaut un exemple. Un tribun romain réussit son Momentum (2 au dé 10,

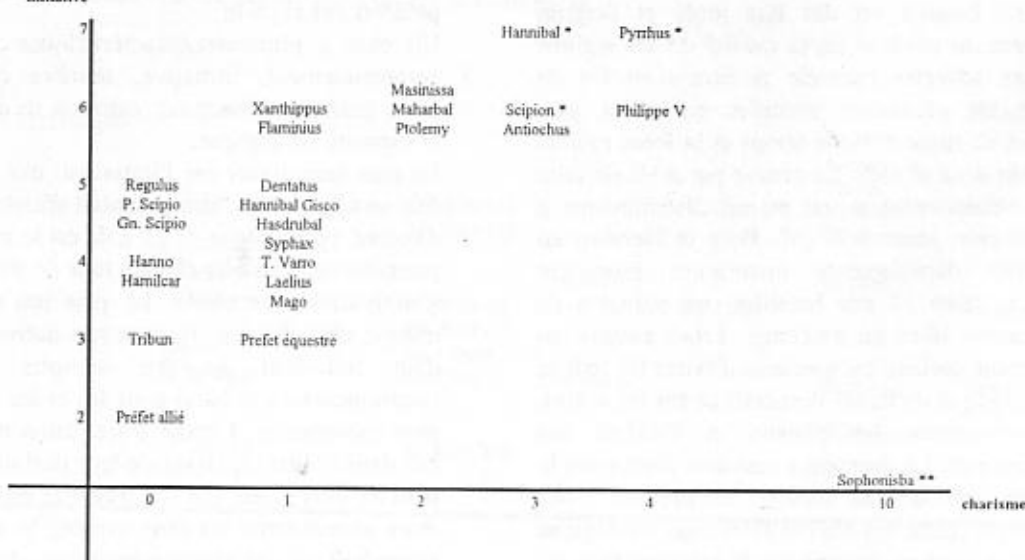
soit moins de 3). Hannibal Trump (5 au dé 10, soit moins de 7 son initiative). Dès lors le tribun devient inactif, Hannibal devient immédiatement actif et tous les chefs, des deux camps, qui n'ont pas encore été activés et dont l'initiative est inférieure à 7 (soit tous dans ce cas !), n'auront plus le droit de tenter de Momentum durant ce tour de jeu ! L'arme est donc redoutable pour limiter drastiquement les capacités de commandement de l'adversaire mais aussi, paradoxalement, les siennes...

Pour terminer, il est possible de faire un Trump sur un de ses propres chefs (pour changer simplement leur ordre d'activation), ou encore de court-circuiter l'adversaire qui aurait réussi un Trump ! Bref, du vrai poker. Impossible de construire le gain d'une bataille sur le Trump, il ne faut utiliser cette arme à double voir triple tranchant qu'avec parcimonie. J'ai déjà par exemple perdu la bataille de la Trebbia en ratant (il faut le faire, mais c'est possible !) deux tours de suite un Trump avec Hannibal... Le résultat est sans appel : deux tours sans pouvoir donner d'ordres avec le commandant en chef et l'issue finale ne peut être que la défaite.

A l'inverse, le Momentum peut être terriblement efficace avec moins de risques : Prenons Masinissa (initiative 6) à la tête de sa cavalerie numide. Il peut raisonnablement espérer donner trois fois six ordres à ses troupes (ou trois ordres de ligne si il le peut) et assommer, encercler ou même détruire d'un coup son adversaire direct. A moins qu'un Trump...

Un mot sur le jet de dé du Destin (*Die roll of Doom*) : un 9 sur une tentative de Momentum réclame un second jet de dé. Un second 9 termine le tour de jeu : rapide et radical !

Tableau 2 : Chefs - Initiative et Charisme



N.B. * = chef avec initiative d'élite, ** = reine numide fournie avec humour par Berg et Herman...

Le mouvement, le combat

Avec *SPQR*, la gestion des mouvements est on ne peut plus classique, nous n'en parlerons donc presque pas. Les points importants sont la gestion de l'orientation pendant les déplacements (attention aux flancs !) et le fait qu'une unité ayant déjà avancé une fois dans un tour prend une perte en cohésion pour tout mouvement supplémentaire (lors du Momentum du chef de départ sur ordre d'un autre par exemple).

Par ailleurs, le mouvement par lignes est indispensable pour les manoeuvres préparatoires au combat, sinon les armées s'enfoncent rapidement dans un désordre paralysant. Une ligne peut être soit stricte (ligne parfaite sans espace entre les unités) soit brisée (ligne irrégulière) selon le type des troupes concernées. Chaque scénario de bataille fournit un tableau des compositions de lignes autorisées.

Exemple à Beneventum

Romain	Epirotes
1 *Velites	*Eléphants
2 *Hastati & cohortes alliées	*Skirm & LI Thrace
3 *Principes & cohortes alliées	Hoplites & MI & LI
4 Triari	Cav
5 Cav	PH & HO
6 Velites, Cav et cohortes Extr **	

* n'ont pas à être adjacents
** spéciale valable uniquement dans le camp

Les mouvements individuels sont eux à privilégier lorsque les corps à corps s'intensifient.

Le mécanisme des combats, carrément novateur, a fait de son côté une partie du succès des jeux de la série *GBH*. Voyons en les principes. Chaque unité à un capital de cohésion, son TQ. Chaque perte diminuera son capital (perte en cohésion / cohésion hit sont les seuls résultat des combats). Arrivée à 0, l'unité déroute. Elle peut, et c'est souvent le cas, dérouter préalablement en ratant un test de TQ (jet de dé 10 supérieur au TQ). Un combat de choc se résout de la façon suivante : Test de TQ ("solidité") des unités des deux camps (sauf si elles étaient déjà engagées), détermination de la supériorité éventuelle ("poids" des unités, par exemple, de la légion est "attaquant supérieur" contre de l'infanterie moyenne, ce qui doublera les pertes en cohésion de celle-ci), application du résultat sur jet de dé dans la colonne adéquate, déroute des unités n'ayant plus de capital de cohésion, re-test du TQ pour celle n'en ayant plus que 1, rien pour les autres. Attention : le choc recommencera lors d'une prochaine activation tant que les unités resteront

dans le rayon de commandement d'un chef actif même si il n'en donne pas l'ordre. Il n'y a que les unités légères (SK, LI, LC) pour qui le choc n'est pas obligatoire. Un chef, s'il est empilé sur une unité qui combat lui apporte en bonus au dé son charisme (voir tableau n° 2). Intéressant mais risqué, car la perte d'un chef coûte cher en points de déroute (voir plus loin). Les combats peuvent être longs et douloureux pour les deux camps. La seule technique qui assure des combats peu coûteux pour l'attaquant, est la prise de flanc ou de dos du défenseur (elles donnent un attaquant supérieur quelque soit le poids des unités). Dans ces deux cas, l'issue du choc est quasiment acquise.

Les armes de jet jouent un rôle mineur par rapport au choc. Cependant les pertes en cohésion peuvent infliger tirailleurs, vélites romains ou javelinistes montés (LC) peuvent aider à fragiliser le front ennemi. Il ne faut donc pas négliger de les utiliser même si la décision ne viendra pas de leur action.

De même, tirs offensifs et défensifs au contact accélèrent la mise en déroute d'un des deux protagoniste en augmentant ses pertes en cohésion préalable au choc.

Déroute, ralliement, victoire (ou défaite...)

Les combats se traduisent par la mise en déroute d'unités. Si ces dernières sont attaquées de nouveau dans cet état, elles auront toutes les chances d'être éliminées. Les chefs doivent donc agir au plus tôt et consacrer une partie de leurs ordres à rallier les unités dérotées ou préventivement à retirer des pertes de cohésion au troupes déjà affaiblies (un ordre individuel peut enlever deux *cohesion hits* par phase, à condition que l'unité ne soit pas en ZOC adverse ou à porter de tir ennemi).

La victoire, quant à elle, s'acquiert en éliminant suffisamment d'unités pour atteindre le niveau de déroute de l'armée adverse (*army withdrawal*). Une unité donne son TQ en point de déroute lorsque qu'elle est éliminée. Les tirailleurs et les éléphants rapportent moins (un ou deux points), les chefs plus (5 fois leur initiative).

Pour gagner il convient donc d'éliminer un maximum de troupes à l'adversaire, sans en perdre trop soi même. Le but est d'obtenir l'effondrement de l'armée ennemie avant la notre, cela sans véritable contrainte de temps. L'objectif de chaque joueur n'est jamais "territorial", c'est la victoire par la destruction qui est recherchée avant tout.

LES BATAILLES

Deux conflits sont particulièrement bien couverts par *SPQR*, la Seconde Guerre Punique (9 batailles) et la Guerre de Pyrrhus d'Épire contre Rome (3 batailles). Les autres batailles sont "isolées", mis à part les 6 affrontements mineurs de la Révolte Juive contre les Séleucides, qui est également traitée dans son ensemble.

LA GUERRE DE PYRRHUS CONTRE ROME

Le conflit est envisagé dans son entier au travers des trois batailles qui ont vu d'abord le roi d'Épire imposer sa loi aux légions romaines aux prix de lourdes pertes (les "victoires à la Pyrrhus" d'Heraclea et Ausculum), puis connaître l'échec (Beneventum). Il est très intéressant de jouer les trois d'affilé, en conservant à chaque fois le même camp. En effet, on retrouvera ainsi les "sensations" des protagonistes de l'époque qui ne connaissaient pas au départ l'organisation et les méthodes de combat les uns des autres et qui s'y sont habitués progressivement (les romains mieux que Pyrrhus !).

Heraclea (Pyrrhic Victory) / - 280

Cette bataille est la première, de toute leur histoire, au cours de laquelle les romains sont confrontés à des éléphants. Cela nous vaut une règle spéciale difficile à digérer pour le romain (+ 3 au dé pour les test de TQ de l'infanterie attaquée par des éléphants...).

La carte représente une étendue parfaitement plate barrée en son centre d'une rivière, le Siris. Chacune des deux armées est déployée sur une des rives. Pour atteindre l'adversaire, le joueur prenant l'offensive (logiquement Pyrrhus) devra traverser le cours d'eau et perdre un point de cohésion à cette occasion pour toute unité d'infanterie lourde (PH, HI ou LG) ou de cavalerie. Les romains disposent de deux légions romaines et de quatre légions d'alliées (légèrement plus faibles en TQ). Leur cavalerie, 7 unités sur l'aile gauche et 7 sur l'aile droite, qui ne sont pas sur la carte au départ, est particulièrement faible.

En face, Pyrrhus dispose d'une solide phalange (8 unités) épaulée par de l'infanterie lourde grecque et de l'infanterie moyenne italienne, le tout couvert par un rideau de tirailleurs. La force principale des épirotes réside dans leur cavalerie lourde commandée par Pyrrhus lui-même. Située sur l'aile gauche de leur armée, les 7 unités de HC (TQ de 7) forment la force de frappe des grecs. Bien employée, en bénéficiant du potentiel d'ordres de Pyrrhus (7), elle doit battre la cavalerie romaine de

Drusus, hors carte, qui peut dangereusement apparaître par surprise n'importe où sur le flanc gauche des épirotes. Ensuite la cavalerie lourde de Pyrrhus pourra menacer le flanc des légions au moment de l'offensive des phalanges. Sur l'aile droite épirote où se trouvent éléphants et cavalerie légère, l'offensive peut également être dangereuse pour l'autre aile romaine, notamment à cause de la panique que ne manqueront pas de déclencher les pachydermes. Sachant que le choc frontal des deux centres, légions contre phalanges, ne donnera rien de décisif mais plutôt un match nul sanglant, la victoire d'un camp viendra des ailes et à ce jeu, Pyrrhus est à Heraclea sensiblement avantagé par sa cavalerie et ses éléphants. Il n'y a pas énormément d'unités sur la carte et de ce fait la bataille n'est pas trop longue. Elle est en plus agréable à jouer car relativement équilibrée et avec des troupes de qualité des deux côtés. Finalement, ce sont les capacités de commandement hors du commun de Pyrrhus qui feront la différence si les deux joueurs parviennent à annihiler toutes leurs offensives.

Ausculum (Pyrrhic Victory) / - 279

C'est un peu la copie d'Heraclea sur un terrain plus accidenté, lui aussi barré d'une rivière, mais plus profonde et gênante (l'Aufidus). Les deux armées sont à peu près les mêmes qu'à Heraclea avec quelques renforts dans les deux camps. Les romains disposent de deux légions supplémentaires et de chariots anti-éléphants particulièrement peu efficaces. Les épirotes sont eux renforcées par de nombreuses unités bruttiennes, lucaniennes, samnites, tarentines (les fameux "boucliers blancs" tarentins - MI) et de mercenaires grecs, aussi bien pour ce qui est de l'infanterie que de la cavalerie. La HC de Pyrrhus a désormais un TQ de 8 (elle s'est "reconstituée" moralement depuis Heraclea). Deux scénarios sont proposés, la bataille de rencontre (unités déployées sensiblement comme à Heraclea) ou la bataille de deux jours au cours de laquelle les unités arrivent progressivement sur la carte le premier jour avant l'affrontement principal du second jour. L'équilibre des forces est presque parfait, c'est une des batailles les plus disputées de *SPQR*. Les forces des deux camps (cavalerie épirote d'un côté et nombreuses légions de l'autre) étant contrariées par la difficulté du terrain (forêts, hauteurs) et particulièrement par l'obstacle qui les sépare : l'Aufidus. C'est dès lors une vraie bataille d'épuisement à laquelle les deux joueurs vont être condamnés, avec toujours des avantages à la défense statique. Un vrai cauchemar en somme ! La partie est assez longue (beaucoup d'unités). Les armées ne déroutant qu'après 660 points de pertes pour les romains ou 805 pour les épirotes

(dans ce scénario, les points de déroute sont obtenus en multipliant le TQ par la taille des unités).

Beneventum (SPQR / - 275)

C'est la plus petite et la plus courte des trois batailles de la guerre de Pyrrhus. Le roi d'Épire ne dispose plus que d'une mini armée, d'un tiers moins nombreuse que celle dont il disposait à Heraclea et presque de moitié plus petite que celle d'Ausculum. Les romains ne sont fort que de 4 légions (deux romaines, deux d'alliés). Il y a également deux scénarios le premier commençant alors que les romains sont dans leur camp et les épirotes hors carte, le second simulant la bataille, armées déployées face à face. C'est ce deuxième scénario qui me paraît le plus intéressant, l'autre nécessitant pas mal de temps pour des mouvements d'approche assez fastidieux. Le terrain, parsemé de rocailles est très gênant pour les phalanges de Pyrrhus. Très étroit, il empêche les mouvements de débordement de la cavalerie épirote. Le romain en couvrant l'ensemble du front de ses légions et en avançant méthodiquement a toutes les chances de venir à bout de son adversaire. Le général romain, Dentatus (initiative 5) est en outre un rival correct face à Pyrrhus. Beneventum est un scénario idéal pour un débutant à SPQR (très peu d'unité pour une situation de vraie bataille) et passionnant pour un habitué car les clés du succès peuvent y être très "techniques" : mouvements précis et utilisation des accidents du terrain. Comme dans les deux batailles précédentes, la situation est équilibrée mais penche cette fois plutôt du côté des romains.

LA PREMIERE GUERRE PUNIQUE

Ce premier conflit entre romains et carthaginois, surtout maritime, n'est représenté dans SPQR que par une bataille, mais quelle bataille ! Il s'agit en effet de la première humiliation que les fiers puniques font subir à la non moins fière Rome...

Bagradas Plains (SPQR / - 255)

Lorsque l'on aura constaté l'absence totale de cavalerie dans l'armée romaine, tout aura déjà été dit ! Les 4 légions de l'armée consulaire de Regulus (initiative 5) n'ont en effet aucune chance de s'en sortir face à l'armée carthaginoise commandée par le grec Xanthippus (initiative 6). Forte, en plus de son imposante infanterie, de 19 unités d'éléphants et de 10 HC carthaginoises, cette dernière a tout loisir de prendre rapidement les romains de flanc puis à revers sans que ceux-ci ne puissent percer le front des excellentes phalanges puniques au nombre de 7. Même le scénario qui propose le "what if" - présence de la cavalerie romaine - ne

change rien, celle-ci se faisant rapidement tailler en pièce par la cavalerie lourde africaine largement supérieure en nombre et en TQ. A la limite, ce scénario accélère encore plus la bataille en offrant des unités à éliminer rapidement pour atteindre les 120 points nécessaires à la victoire carthaginoise... C'est sans aucun doute la plus expéditive des batailles de SPQR en dehors des escarmouches de la révolte juive des Macchabées (voir plus loin). Encore plus que Beneventum, cette bataille doit être jouée dans un esprit d'apprentissage des règles. J'avoue n'y avoir trouvé aucun autre réel intérêt...

LA SECONDE GUERRE PUNIQUE

Guerre totale s'il en est, cet affrontement de 16 ans entre les carthaginois et les romains trouve dans SPQR la tribune la plus importante qui ne lui ait jamais donné le monde du wargame. Neuf batailles à ce jour, pas moins, toutes aussi passionnantes, à des titres très divers. On en retiendra bien entendu l'opposition de deux armées organisées de façon très différente, avec des chefs de valeurs des deux côtés. Autant Pyrrhus était le seul chef de forte initiative dans les 3 batailles de sa guerre contre Rome, Scipion rivalise ici directement avec Hannibal. Massinisa, qui combat alternativement dans les deux camps n'est pas mal non plus (initiative 6). Même si il y a des batailles de SPQR plus "intéressantes" en terme de situation tactique ou d'armées en présence (Ausculum ou Raphia), c'est vraiment avec les affrontements de la seconde guerre punique que l'on sent la force du système et le souffle historique de la simulation. On s'y croirait, vous pouvez me croire...

Trebbia (Consul for Rome / - 218)

C'est la première grande bataille entre Hannibal et Rome. A peine sorti de sa traversée des Alpes, le carthaginois a recruté des troupes gauloises en Cisalpine. La MI gauloise compose tout le centre de l'armée punique. De chaque côté des gaulois, Hannibal a placé son infanterie africaine, puis des éléphants et enfin de la cavalerie, numide à droite et gauloise et ibérique à gauche. En face, selon leur déploiement habituel sur trois rangs, se trouvent 8 légions (4 romaines et 4 d'alliés), épaulées par une faible cavalerie et quelques auxiliaires gaulois ou italiens (MI) placés avec les Triarii. Un maigre ruisseau sépare les deux armées sur le champ de bataille très légèrement en pente.

Les romains de T. Sempronius Longus ont pour eux le nombre. De plus, la ligne carthaginoise est assez fragile à la Trebbia. La MI gauloise n'a un TQ que de 5, et du fait de la perte de son équipement dans les Alpes, les phalanges puniques sont traitées pour cette bataille comme de la MI !

Seule petite contrainte pour les romains, du fait d'escarmouches avant la bataille, les Vélites commencent "Missile Low" (il ne pourront pas envoyer longtemps des javelines...). Cependant avec des joueurs de force égale, l'issue de la bataille ne fait aucun doute, pour une seule raison : l'énorme écart entre les excellentes capacités de commandement puniques et celles faibles du camp romain. Un chef d'initiative 5 et des tribuns et préfets d'initiative 3 et 2 face à des carthaginois tous supérieurs à 4 (un de 4, deux de 5 et Hannibal à 7 !). Rappelons en outre que dès qu'Hannibal commande en chef les autres chefs carthaginois peuvent automatiquement générer des ordres de ligne, même en dehors du rayon de commandement d'Hannibal et sans faire de test au dé. La lutte sera acharnée, les romains étant solides, mais à la longue, l'armée consulaire ne manquera pas de succomber aux effets d'un débordement par les ailes. Pour garder une chance, Sempronius doit attaquer à fond les gaulois d'entrée de jeu, mais cela est plus facile à dire qu'à faire au regard du potentiel de commandement romain.

Cannae (SPQR / - 216)

Bataille fameuse s'il en est Cannae, est plutôt desservie par sa simulation dans SPQR. En effet impossible pour le joueur carthaginois de faire tomber de bonne foi le joueur romain dans son piège - "enfonce mon centre mou que je t'encerle vite fait bien fait par les ailes"- devenu si célèbre qu'il est enseigné dans tous les manuels scolaires. La partie risque donc de se réduire à une simple Trebbia géante, avec une structure de commandement romaine encore plus faible et une armée carthaginoise encore plus forte, en cavalerie notamment (présence de 10 HC carthaginoises absentes à Trebbia).

La puissance comparée de la cavalerie punique face à la cavalerie romaine empêche de toute façon toute surprise quand au résultat final. Les variantes proposées, avec Paullus comme commandant en chef romain ou celle permettant aux proconsuls de donner automatiquement des ordres de lignes, redonnent quelque équilibre au jeu mais ne changeront en rien mon sentiment, que Cannae, dans SPQR, est la plus frustrante des batailles : tant de pions romains (8 légions) pour pouvoir en faire si peu de chose...

Dertosa (C3i #4 / - 215)

Quittons l'Italie pour l'Espagne. Dertosa est la première grande bataille du versant ibérique de la seconde guerre punique, elle est aussi le premier scénario pour SPQR qui ne soit pas de Berg ou

Herman (il est de Dan Fournie). Hasdrubal, le frère d'Hannibal, en route pour rejoindre son frère qui vient de vaincre à Cannae, rencontre sur sa route l'armée des frères Scipion (le père et l'oncle de Scipion l'africain). Les armées sont "classiques" : 6 légions d'un côté face à des phalanges puniques flanquées d'une forte cavalerie et de quelques éléphants et d'auxiliaires espagnols de l'autre. Le résultat historique fut une "Cannae manquée" par Hasdrubal qui était moins finaud que son frère et qui en plus avait une armée plus faible. La bataille, avec SPQR est très acharnée. Les chefs sont d'un niveau correct des deux côtés, ce qui permet aux romains d'éviter de se faire balader sur les ailes par la cavalerie carthaginoise. Les deux Scipion ont une initiative suffisante de 5 (égale à celle d'Hasdrubal), ce qui leur permet d'engager des réactions rapides aux offensives adverses. Il est donc difficile au punique d'éliminer les 188 points romains à sa victoire tout en empêchant les romains d'atteindre les 110 qui suffisent à sa déroute. La bataille, qui se déroule en plaine (carte de Cannae) est donc intéressante et équilibrée mais relativement complexe et longue.

Castulo (C3i #5 / - 211)

Ce scénario présente, de nouveau en Espagne, la revanche de Dertosa (il est également de Dan Fournie). La bataille vit la mort de P. Scipion., et précède celle de son frère Gnaeus un peu plus tard à Ilorca (pas encore de scénario SPQR...). La partie est très originale et particulièrement intéressante. La bataille commence avec l'armée romaine de Publius Scipion sur la carte (deux légions de vétérans aguerris) accompagnée de quelques auxiliaires espagnols (LN et MI) face à un détachement de cavalerie espagnole alliée des carthaginois sous Indibilis. Les troupes puniques vont elles arriver en 3 groupes distincts et petit à petit : la cavalerie numide de Masinissa au tour 3, l'armée de Mago au tour 5 et celle d'Hasdrubal Gisco au tour 6. Pour écraser les peu nombreux romains, le joueur doit d'abord les contenir, puis dès l'arrivée de Masinissa, empêcher leur retraite pour pouvoir les prendre au piège de leurs deux grosses armées classiques, qui peuvent arriver de plusieurs côtés (choisis avant la partie). La bataille n'est donc pas faite pour des débutants ! Elle est en revanche une des plus stimulantes pour l'esprit de toutes les batailles SPQR. Elle se joue en terrain accidenté (carte de Beneventum), ce qui pimente encore le tout...

Baecula (Africanus / - 208)

Toujours en Espagne, Baecula simule une autre situation très particulière. L'armée punique d'Hasdrubal est installée dans son camp en haut d'une grosse colline. La cavalerie, les unités légères et moyennes sont déployées en couverture, hors du camp, les phalanges, l'infanterie lourde espagnole et les éléphants sont dans le camp. Au pied de la colline, en partie de l'autre côté d'une rivière, Scipion (le futur africain) dont c'est la première grande bataille, débouche avec 4 légions et des troupes de marine (représentées par des Vélites). Le joueur carthaginois décide en secret avant la partie si il choisit d'essayer de s'enfuir (ce qu'Hasdrubal fit historiquement) ou si il accepte la bataille rangée. Les conditions de victoire ne seront pas les mêmes dans les deux cas (plus de points à éliminer si Hasdrubal tient sur place). En tout cas, il apparait que le carthaginois a de bonne chance si il choisit de s'enfuir (les troupes qui s'échappent par les hexes de sortie ne comptent pas en pertes), par contre, malgré l'avantage du terrain, si il tient, Scipion a les meilleures atouts grâce à des troupes bien plus nombreuses et homogènes. Dans les deux cas, beaucoup de temps est consacré aux manoeuvres, les troupes étant au départ particulièrement dispersées, ce qui pose également des problèmes de commandement, surtout à Hasdrubal.

Metaurus (Consul for Rome / - 207)

Revenons à l'Italie, qu'après avoir échappé à Scipion à Baecula, Hasdrubal a fini par rejoindre pour se joindre à son frère. Il n'y parviendra pas, sa route s'arrêtant au Metaurus pour une bataille que l'on pourrait décrire comme une anti-Cannae, les carthaginois n'ayant à peu près aucune chance de s'en sortir (800 points de TQ romains sur la carte contre 411 carthaginois). La bataille a lieu sur un terrain particulièrement accidenté (il n'y a pas pire dans tout *SPQR*). Les romains disposent de deux groupes de légions. Quatre forment le centre sous M. Livius Salinator, deux la droite sous C. Claudius Nero. Hasdrubal, lui, doit compter sur une armée très disparate : une partie de solide HI africaine, une autre "moyenne" de recrues carthaginoises ou d'auxiliaires liguriens (MI), enfin une dernière de très fragile MI Gauloise. Une règle spéciale simulant l'état d'ébriété avancé des gaulois, réduit encore leurs performances potentielles : ils ne peuvent bouger avant que des romains soient à 7 hexes et doivent subir un test de TQ avant leur premier mouvement. De quoi laisser le reste de l'armée dans un dangereux isolement. Le centre romain suffit à fixer le gros de l'armée d'Hasdrubal, les deux légions de Nero peuvent

alors aller cueillir à loisir les points de victoires (145) nécessaires à la déroute carthaginoise. Tout aussi déséquilibrée que Cannae, Metaurus est néanmoins beaucoup plus plaisante à jouer. Défendre les chances d'Hasdrubal a quelque chose de poignant et de pas tout à fait désespéré.

Ilipa (Africanus / - 206)

Je ne reviendrai pas sur le déploiement des deux armées pour cette bataille pour en avoir longuement parlé dans la partie la première partie. Ajoutons seulement, qu'avec Raphia et Cannae, c'est une des batailles géantes présentées par *SPQR* (carte double), très longue à jouer (plus de 200 unités et 17 chefs à manipuler). Pour des raisons également déjà évoquées, la bataille n'est équilibrée que dans sa variante déploiement libre (Hasdrubal se déployant néanmoins le premier). Ce qui fait le charme d'Ilipa, c'est l'extrême diversité des unités présentes, et donc des multiples combinaisons ouvertes aux joueurs : toutes les classes d'unités, sauf la HC, sont représentées, des éléphants aux lanciers, en passant par les MI, HI, LG, PH, SK....

Great Plains (C3i #4 / - 203)

Nous voilà maintenant en Afrique où Scipion vient de débarquer (Hannibal est toujours en Italie). La fin approche pour les carthaginois. Hasdrubal Gisco, le vaincu d'Ilipa, retrouve ici, sur une plaine parfaite, son vainqueur, pour le pire uniquement...

Scipion a 3 légions, une totale liberté d'utilisation des triarii (c'est sa "révolution" tactique) et la cavalerie numide de Masinissa de son côté (elle était avec Gisco à Ilipa !).

Hasdrubal a une bonne cavalerie, HC carthaginoise à droite, LC numide à gauche, mais son infanterie est très inégale. Au centre les HI mercenaires espagnols ont un TQ incroyable (8 !), mais la droite composée de recrues carthaginoises est très, très faible (MI de TQ 4) et la gauche composée de LI et MI numide sous Syphax n'est guère mieux. L'agrément du scénario vient de deux points. Tout d'abord, il y a peu de troupes sur la carte, la partie est fluide et rapide à jouer. Ensuite, le challenge à relever est très motivant : comment contrer une excellente armée romaine, mobile et bien commandée avec les seules troupes vraiment utilisables de l'armée carthaginoise (les cavaleries des deux camps "s'annulent"), les lourds et lents hoplites mercenaires espagnols ? A vous de voir, je n'ai pas encore trouvé....

Autre plaisir discret de Great Plains, la présence décorative du magnifique pion Sophonisba, la fille de Gisco, promise à Syphax en cas de victoire. Charisme 10, que dire de plus !

Zama (SPQR / - 202)

Le meilleur pour la fin. Le tant attendu face à face Scipion (le meilleur chef romain, initiative 6, initiative d'élite) / Hannibal (le meilleur chef carthaginois, initiative 7, initiative d'élite) est au rendez-vous.

Les deux armées sont bonnes et déployées sensiblement de la même manière. Aux ailes les cavaleries : les numides de Masinissa (armée romaine) face aux numides de l'armée carthaginoise, la cavalerie romaine face à la HC carthaginoise. Aux centre, les 4 légions romaines, sur trois rangs, face à l'armée d'Hannibal, pour la première fois aussi sur trois rangs : gaulois et ligures devant (MI), recrues carthagoises ensuite (LI et MI), vétérans carthaginois bruttiens en troisième ligne (PH et HI). En avant de son armée, Hannibal dispose de 16 unités d'éléphants qui couvrent tout le front, des tirailleurs sont également présents des deux côtés. L'issue de la bataille, très équilibrée à mon point de vue, se joue à plusieurs niveaux. Le gain des combats préliminaires entre les cavaleries est capital, perdre ses deux ailes condamnerait une armée. L'utilisation des éléphants carthagoises peut d'ailleurs y jouer un rôle en les consacrant à gêner la cavalerie romaine plutôt que les laisser inutilement périr face aux légions.

Autre point capital, la gestion des déroutes des unités des premières lignes dans les suivantes. Facile du côté romain (intervalle entre les piles), elle est vite ennuyeuse pour le bon ordre de l'armée punique.

Enfin, Zama est la bataille où l'utilisation du Trump peut s'avérer la plus déterminante, les deux commandant en chef étant sensiblement du même niveau. Tenter "d'étouffer" le potentiel de commandement romain par des Trump d'Hannibal sur Scipion, peut être une bonne, mais risquée, opportunité pour le carthaginois.

La bataille n'est pas spécialement longue, les armées étant de taille raisonnable, ce qui n'est absolument pas un inconvénient.

LES BATAILLES "GRECQUES"

Raphia (War elephant / - 216)

Avec les 6 scénarios de la révolte juive, Raphia est la seule bataille de SPQR où la légion romaine est absente. Elle simule l'affrontement entre Antiochus III le Grand (royaume séleucide syrien) et Ptolémée IV (royaume lagide égyptien). Les deux armées sont de type hellénistique : phalanges, infanterie de toutes classes, cavalerie lourde et légère et éléphants. L'armée d'Antiochus est un peu plus nombreuse mais comporte beaucoup de troupes très peu solides (la majeure partie de son infanterie

légère). Les éléphants asiatiques séleucides ont un TQ de 6 contre 5 aux éléphants africains de Ptolémée. Par contre les deux phalanges sont rigoureusement de force égale. Les armées sont déployées face à face sur une seule ligne d'environ 80 hexes (1,5 mètre en deux cartes), le terrain est plat et désertique. Les deux camps disposant de potentiels de commandement équivalents, Raphia offre beaucoup de possibilités aux protagonistes. Je n'ai jamais fait deux parties qui se ressemblent. La victoire peut néanmoins s'obtenir assez rapidement, les niveaux de déroute étant bas en regard des effectifs pléthoriques : 140 pour les lagides, 175 pour les séleucides. L'affrontement direct entre les lignes de phalanges ne donnant pas grand chose, le succès peut venir de raids très localisés notamment à l'aide des éléphants et de la cavalerie placés sur les ailes. Globalement les deux ailes droites sont supérieures aux deux ailes gauches... De quoi laisser longtemps les portes de la victoire ouvertes pour chacun des camps. Fait notable, Raphia est la seule bataille de SPQR où l'on peut assister à un affrontement direct entre deux lignes d'éléphants. Avec le système de déroute désordonnée des pachydermes (Rampaging), le chaos est vite au rendez-vous. Raphia, bataille à part dans SPQR n'est pas loin d'être la plus réussie. C'est à coup sûr sur une bataille que l'on aime jouer et rejouer, avec l'option déploiement libre aussi.

Cynoscephalae (SPQR / - 197)

La bataille de Cynoscephalae, en Thessalie, oppose l'armée macédonienne classique de Philippe V (un des meilleurs chefs de SPQR) à Flaminius (un des meilleurs chefs romains). Historiquement les romains y ont acquis avec la victoire, la main-mise sur la Grèce. Les romains disposent de 4 légions, d'auxiliaires grecs et d'éléphants... Philippe V, en plus de ses phalanges, doit sa force à sa cavalerie lourde macédonienne et thessalienne. La carte est montagneuse, son centre, entre les deux armées, représente le sommet d'une crête. Deux scénarios sont possibles, comme à Beneventum. La bataille seule ou la bataille plus les marches d'approche (arrivée des armées, chacune sur un bord de la carte). Ce second scénario est le plus intéressant et amusant, surtout avec l'utilisation des règles optionnelles sur le brouillard et les mouvements cachés qui peuvent perturber l'arrivée des renforts. De toutes manières, lorsque la bataille commencera, le romain tirera avantage du terrain qui empêche de maintenir une ligne parfaite de phalanges. Plus mobiles les légions finissent toujours par trouver la faille, mais le prix à payer peut être très élevé. Seule parade, des actions énergiques sur les flancs avec la cavalerie lourde de Philippe V, pour tenter

d'arracher la décision. Le scénario sur la bataille seule est court et offre une bonne situation pour découvrir *SPQR* (j'y ai joué dessus ma première partie, snif...)

Magnesia (War elephant / -190)

Autant à Cynoscephalae, les romains souffrent face à une armée hellénistique "occidentale" (macédonienne), autant à Magnesia, il n'est question que d'une promenade de santé face à l'armée hellénistique "orientale", d'Antiochus le Grand (le vaincu de Raphia, futur vaincu de Magnesia...). On trouve de tout chez les séleucides : des éléphants, des cavaliers et des fantassins de tout l'Orient (style armée perse de *GBA*), des chariots de combat scythes et même des troupes montées sur des chameaux ! En tout cas rien de solide en dehors des phalanges, des Argyraspides et de la cavalerie lourde. En face l'armée romaine (4 légions), bien complétée par des troupes du royaume de Pergame (cavalerie lourde, éléphants, tirailleurs, infanterie lourde) est également bien commandée (L. Scipion, le frère de l'Africain, initiative 5). Le déploiement des deux armées est dissymétrique, le front romain ne couvrant que 2/3 du front seleucide (calé sur la droite d'Antiochus). La seule menace pour Scipion est l'attaque que la cavalerie cataphractaire de l'aile droite d'Antiochus peut porter sur son aile gauche. Même prise de front, la légion d'alliés qui couvre l'aile n'est pas sûre de tenir. Le problème est qu'Antiochus n'a pas d'infanterie pour exploiter efficacement son éventuel succès ici. Par contre les offensives que les romains et pergaméens peuvent lancer sur la faible et très large aile gauche seleucide sont vouées à une réussite rapide si le joueur combine bien ses unités (infanterie et cavalerie). La phalange centrale des seleucides pourra alors être prise de flanc et la bataille ainsi s'achever.

Magnesia, toute aussi géante que Raphia (deux cartes) avec encore plus de pions, est bien moins agréable à jouer. Elle a les lourdeurs d'une bataille de cette taille sans procurer l'intérêt compétitif de Raphia. On est pas loin du sentiment de frustration connu avec Cannae. Pour l'anecdote, il y a un pion Hannibal sur la carte. Hannibal, exilé n'a joué à Magnesia qu'un rôle de conseiller. Son effet sur le jeu est de procurer un + 2 ou deux + 1 aux jets de dés nécessaires pour générer des ordres de ligne dans l'armée d'Antiochus.

LA REVOLTE DES MACCHABEES

Nahal El Haramiah (C3i #2 / - 166)

Beth Horon (C3i #2 / - 165)

Emmaus (C3i #2 / - 165)

Beth Zur (C3i #3 / -164)

Beth Zechariah (C3i #3 / -162)

Elesa (C3i #3 / -162)

Ces six batailles concernent les épisodes de la révolte juive contre Antiochus IV (le fils du vaincu de Raphia et Magnesia). Leur particularité est d'être plutôt des embuscades ou des escarmouches que des batailles. A titre d'exemple, les deux premiers combats ne mettent en jeu que très peu d'unités : 2 phalanges à Nahal El Haramiah et 4 à Beth Horon assaillies dans un défilé par quelques MI et LI Macchabées. Idéal pour s'amuser une demi heure en solitaire ! Les quatre derniers combats sont de taille plus consistante. Leurs points communs sont de se dérouler en terrain accidenté (cartes de Beneventum, Metaurus ou Cynoscephalae) ce qui laisse des chances aux juifs excellemment commandés (chefs de charisme hors norme, d'où de bons bonus au combat) et de se ressembler un peu toutes (on se lasse vite). A Beth Zechariah, les seleucides disposent d'éléphants qui permettent de semer la panique et de défaire facilement les troupes des révoltés. L'ultime affrontement, Elasa n'a d'intérêt qu'historique, 4 MI juives étant opposées à l'armée seleucide victorieuse à Beth Zechariah (10 phalanges, 7 LC, 4 SK et 6 LI)...

En bref si vous tenez absolument à en jouer une, tentez Beth Zur.

WHAT IF ?

Il convient de signaler l'existence de scénarios "What if ?", **Alexandre le Grand en Italie** dans la boîte *SPQR* de base et plus soignés dans C3i #5 (mais nécessitant *Alexander -Deluxe Edition* - en complément). Je ne les ai malheureusement pas testés.

LES TACTIQUES

Un certain nombre de manoeuvres type sont incontournables pour le joueur de *SPQR*. Certaines unités ou formations possèdent en effet des caractéristiques très marquées et il n'y a qu'un nombre réduit de façons de les mettre en valeur. Ici, comme pour le système de règle, nous nous attacherons aux exemples de tactiques les plus révélatrices, sachant que de toute manière rien n'est figé dans le marbre en ce domaine.

La légion romaine

La légion romaine de *SPQR* est la légion manipulaire en vigueur pendant la république romaine jusqu'à Marius. Elle est organisée en trois

lignes : au premier rang les *Hastati* (LG), au second les *Principes* (LG) et en réserve les *Triarii* (HI). Les *Velites* (LI) se placent en éclaireurs en avant de la légion.

Il est possible et recommandé d'empiler dans un même hex deux unités de *Hastati* ou de *Principes* et de laisser un hex vide entre chaque pile d'unités.

La tactique offensive est relativement facile à mettre en oeuvre. Prenons le cas, le plus fréquent, où une légion doit attaquer de front de la phalange ou de l'infanterie lourde ou moyenne ennemie. Les *Velites* doivent tout d'abord profiter de la règle qui permet aux unités de tirailleurs d'entrer en ZOC ennemie de tirer et d'en ressortir. Pour cela, une fois à deux hexes de l'adversaire (mouvement préparatoire), les tirailleurs adverses repoussés, les *Velites* peuvent avancer, tirer (la cible perdant un Cohesion Hit si le jet de dé 10 est inférieur ou égal à 6) et repartir en sens inverse pour se mettre à l'abri des *Hastati* (d'où l'importance de l'intervalle vide entre les piles de LG). L'impulsion suivante consistera en un tir offensif (un seul tir est permis pour toute une partie) puis un choc mené par les *Hastati* qui viendront au contact de l'ennemi. Une fois les pertes de cohésion encaissées des deux côtés, les *Principes* pourront alors faire de même (tir plus choc) en s'intercalant entre les piles de *Hastati*. Cette attaque de front menée en trois vagues obtiendra pour le moins la mise en déroute d'une phalange ou HI adverse sur deux avant que les premières LG ne déroutent elles mêmes. En effet au total une phalange, par exemple (front de deux hexes) aura à subir trois tirs (1 *Velite*, 1 *Hastati* et 1 *Principes*) et deux chocs (1 *Hastati* et 1 *Principes*, tous deux en colonne 5 de la table de combat) en ne pouvant que riposter statiquement au choc (pas de tir pour les phalanges ni d'ailleurs pour les HI ou les MI), mais en colonne 7. En rompant ainsi la ligne ennemi, les légions pourront profiter de leur plus grande manoeuvrabilité pour s'intercaler entre les unités ennemies, notamment en désempilant les unités de LG (*Hastati* ou *Principes*) et en profitant du moindre trou.

Attention, cette manoeuvre d'ensemble nécessite des mouvements de ligne jusqu'au moment du choc. Deux unités empilées requièrent deux ordres pour avancer, l'avance serait bien trop coûteuse sinon. Une fois le choc accompli, son exploitation pourra se faire par ordres individuels. Pour cela il faut veiller à ne pas placer son chef en ZOC ennemi, il ne pourrait alors plus donner d'ordres. Un mot sur les *Triarii*. La règle standard de *SPQR* les oblige à rester en réserve le plus clair de la bataille. Cependant, dans les dernières batailles où Scipion l'Africain est commandant en chef, ils acquièrent une plus grande liberté, notamment à Great Plains où il est possible de s'en servir comme d'une ligne d'attaque à part entière.

Au niveau défensif, l'extension manipulaire, règle permettant de désempiler deux LG d'un même hex, à l'approche de l'ennemi (rayon de 2 hexes) pour boucher les intervalles vides entre les piles, est très efficace. Elle permet, sans avoir à donner d'ordres, de constituer une solide ligne défensive et de garder les autres unités totalement à l'abri, en attente de la contre-attaque.

L'efficacité de la légion, bien retransmise par le jeu, permet de comprendre les succès romains. Dans beaucoup de scénarios, elle leur assurera facilement la victoire.

Les éléphants

Les unités d'éléphants sont réellement à part dans *SPQR*. Ni lourdes, ni légères, elles sont très efficaces de front contre l'infanterie légère et la cavalerie (malheureusement cette dernière a très souvent la possibilité de retraiter en ordre avant combat). Par contre les éléphants ne valent rien contre l'infanterie lourde et rien du tout contre de la phalange. Deux de leurs caractéristiques conditionnent leur emploi. La cavalerie adverse ne peut entrer dans une case de front d'éléphants. Cela est très important car sur des ailes où l'on placerait un écran d'éléphants, une attaque composée uniquement de cavalerie ne passe pas. C'est le versant défensif de leur usage. Pour l'offensif, ils sont très pratiques pour disperser des tirailleurs ou de l'infanterie légère adverse et surtout, il sont l'arme rêvée pour, excusez moi l'expression, "foutre le bordel" dans les lignes adverses. Cela nécessite cependant une précaution : il faut utiliser les éléphants bien en avant (au moins 4 hexes) de ses propres lignes, ou sur le côté. Dans ces cas là, la déroute erratique qui ne manquera pas d'arriver après quelques combats gênera surtout l'ennemi (jets de dé pour obtenir la direction, perte de 1 ou 2 points de cohésion pour toute unité amie ou ennemie rencontré, cela jusqu'à élimination sur un 7 à 9 au dé 10...). Une fois eux même en désordre, les éléphants sont par contre une proie facile pour la cavalerie qui peut les prendre de flanc. Enfin, équipés d'archers de protection, les éléphants infligent par tirs quelques Cohesion Hits bon à prendre, sur tous leurs adversaires.

La cavalerie lourde

Véritable "arme blindée" de l'époque, elle est la seule parade efficace contre les armées composées de légions, à condition qu'elle soit parvenue à déborder pour attaquer de flanc. Son utilisation doit toujours avoir comme support un chef de forte initiative qui consacrera tous ses ordres à l'offensive des HC avec de bonnes chances de Momentum réussi. Par exemple, utilisée en fin

d'un tour de jeu, avec Pyrrhus à sa tête, la HC épirote peut être activée trois fois de suite, dérouter des unités adverses, les éliminer par une deuxième attaque et se récupérer deux Cohésion Hit sur ordre en fin de course. Le danger à éviter est d'être emporté par des poursuites incontrôlables, notamment si l'adversaire recule vite en déroute (LC par exemple). Cela, en désorganisant et affaiblissant le raid peut causer la perte des HC et de leur chef. Il faut donc utiliser la HC avec impétuosité, mais en gardant une dose de prudence (réserves de HC, infanterie suivant à distance pour exploiter).

Les unités de faible TQ

Cet avis concerne les unités de TQ inférieur ou égal à 5. Plus on baissera en niveau de TQ, plus l'avis sera à observer. Le mot d'ordre est simple, il convient de gérer leur non-utilisation plutôt que le contraire... Ces troupes sont surtout de la MI (toutes nationalités), de la LI et de la cavalerie romaine (RC). L'exemple type de leur gestion est celui des auxiliaires espagnols de Scipion à Ilipa ou des gaulois d'Hannibal à Cannae : écran défensif, n'hésitant pas à reculer, s'économisant pour durer, accaparant l'énergie de l'adversaire pour permettre l'attaque principale des troupes d'élites de leur armée. A contrario, ce qu'il ne faut pas faire, c'est de les utiliser à fond sans protection quelconque (derrière ou à côté) avec pour conséquence d'offrir inutilement les points de déroute qu'elles représentent à l'adversaire.

Nous nous arrêterons à ces quatre exemples, laissant aux joueurs le soin de découvrir et mettre d'autres tactiques au point. Le gisement est vaste.

CONCLUSION

Pourquoi jouer à *SPQR* ? La réponse est très simple : **c'est un jeu amusant !** N'en déplaise à ceux qui ne voudraient n'y voir qu'un outil d'étude de l'histoire militaire de l'antiquité pour "happy few", un wargame n'est pas forcément obligé d'être austère pour être sérieux.

Avec ses situations variées, ses effets de cascades (déroutes en chaîne, Momentum ou Trump manquées, règles optionnelles surprenantes etc.), les parties procurent un grand plaisir ludique. Le tour de force, c'est qu'à côté de cela, les créateurs sont restés sans concessions par rapport à l'Histoire : pas de trituration pour équilibrer artificiellement les batailles ou pour simplifier l'utilisation des armées. *SPQR* est un jeu historique, précis et surtout jouable (ce qui est la première qualité

requis pour tout wargame...). Son public est très large et c'est tant mieux !

Frédéric BEY

BIBLIOGRAPHIE :

Présentation de *SPQR* et de ses modules

CASUS BELLI n 76, "Dans la série GBH, je voudrais GBA et *SPQR*...", Marc Brandsma et Fred Bey.

CASUS BELLI n 84, "Africanus, l'enfance de Scipion", Fred Bey.

CASUS BELLI n 85, "*SPQR*, en français c'est toubon...", Fred Bey.

CASUS BELLI n 86, "*SPQR*, la traduction d'un succès", Fred Bey.

BROG VOL II n°6, automne 92, p 3-5

Analyses sur *SPQR*

C3i n 1, "*SPQR*, the world according to Polybius", Mark Herman.

C3i n 1, "GBH Forum, Macedonians vs. Romans", Richard Berg.

CASUS BELLI Hors Série n 9 : Jeux de Stratégie, "Résultat Historique, pourquoi il est (presque) toujours respecté", Fred Bey

C3i n 3, "GBH Forum, From Alexander the Great to Gustavus Adolphus", Peter Perla.

VAE VICTIS n 1, "*SPQR*, Savant Propos sur Quelques Règles", Théophile Monnier

C3i n 5, GBH Forum, Rampaging Pachyderms !", Rich Phares.

F&M 84, Dec 92, p30-33

Etudes historiques

Etudes sur le Combat, Charles Ardant du Picq (1816-1870), Champs Libre.

History of the art of War - Volume I, "Warfare in antiquity", Hans Delbrück (1848-1926).

Voyage aux sources de la guerre, Alain Joxe, PUF.

Leaders and Battles, "Intellect - Scipio Africanus at Ilipa", W.J. Wood, Presidio.

Sources

HISTOIRE ROMAINE, Tite Live, Les Belles Lettres

HISTOIRES, Polybe, Les Belles Lettres.

A paraître !

Au premier trimestre 1996 :

***SPQR* PLAYER'S GUIDE** chez GMT Games (souscription seulement...).

FORUM : TEMPETE SUR LE WARGAME...

Le forum lancé par Frédéric Bey a engendré de passionnantes réactions, à la surprise de son auteur et à la joie du rédacteur en chef. Les interventions furent principalement de deux ordres. Sur le fond, quand aux antécédents du wargame français d'où le texte de Didier Rouy rappelant l'action du *Cercle de Stratégie* et du *Journal du Stratège*. Mais aussi sur la forme, avec le texte de Théophile Monnier qui précise les potentialités de développement du " jeu d'Histoire " français, et la ligne notamment de *Vae Victis*.

Y avait-il de la vie dans le wargame français avant 1992?

.....Le forum lancé par Frédéric Bey recèle de très intéressants propos, notamment dans ses deux premières parties. Il est vrai que le wargame français a du mal à décoller et trouver son créneau. De même toute la partie réflexion sur l'intérêt du wargame est extrêmement valable et demanderait plus qu'un forum pour être développée.

Il ya un point dans la troisième partie qui nécessite pourtant d'être corrigé. Je veux parler de l'injustice flagrante du jugement porté sur le jeu français depuis presque 15 ans maintenant. Il suffit pour s'en convaincre de relire la présentation que Xavier Jacus a fait de lui-même en dernière page du numéro 5 de VG.

Le wargame français était déjà présent, a grandi et s'est développé pendant cette période. Des jeux (*Gergovie, Objectif Tobrouk, Wagram, Auerstadt, Hanau...*), des journaux comme *Le journal du Stratège* (il n'est pas mort, seulement irrégulier!...), des conventions, et une association de passionnés que je préside depuis sa création en 1988 - le *Cercle de Stratégie* - ont agité pour la promotion du Wargame en France. Il est simplement dommage que leur action ait été oubliée.

Il y aurait encore beaucoup à dire sur le développement du wargame français, et sur son histoire depuis les années 80. Notamment à propos des conventions, des tournois, des échanges par minitels et de tous les projets aboutis ou non. La liste serait longue, mais cela fera sans doute l'objet d'un chapitre de la Saga du Wargame....

Didier Rouy

Franck Parot, rédacteur en chef du Journal du Stratège a également réagit contre la non-mention de l'action du Stratège et contre l'oubli du wargame non-parisien.

Malheureusement pour des questions de délais, son intervention est reportée à un prochain VG.

Jeu d'histoire : l'avenir nous appartient

Dans le numéro précédent de *Vieille Garde*, Frédéric Bey — par ailleurs collaborateur de *VaeVictis* et à qui nous réitérons ici notre pleine et entière confiance — a évoqué une polémique plus ou moins ancienne dans le monde du jeu d'histoire en France et sur laquelle la rédaction de *VaeVictis* souhaite donner son avis.

Dans son article, Frédéric explique principalement que le jeu d'histoire ne peut être limitée à la seule simulation militaire mais doit également inclure des aspects politiques, diplomatiques, etc. Il regrette par ailleurs que les joueurs d'histoire considère souvent sans intérêt les simulations diplomatico-politiques, ou, en d'autres termes, qu'il n'y a pas de salut « hors du Panzer ». Malgré une démonstration un peu évasive — la relation entre le plaisir ludique et la recherche sur le Sida reste mystérieuse (sauf s'il s'agit d'allusions cochonnes, mais tout le monde sait que les joueurs d'histoire ne s'intéressent pas aux filles) — nous sommes évidemment parfaitement d'accord avec Frédéric. Par rapport à *VaeVictis*, il

est vrai que nous n'avons pour l'instant que peu parlé des jeux de ce type, nous limitant à des simulations militaires classiques.

Plusieurs explications à cela. Tout d'abord, étant limité par notre surface rédactionnelle (en retirant le jeu en encart, les articles figurines, et les nouveautés, il ne reste que trois articles jeu sur cartes), la place pour les jeux sur carte est assez chère. Par ailleurs, notre vocation est à la fois de parler au plus grand nombre et de présenter des jeux jouables et joués. De fait, sans être mauvaise langue, la plupart des bonnes simulations de diplomatie ou d'alliance, qui nécessitent la présence de plusieurs joueurs et impliquent souvent des règles complexes, restent l'apanage d'un petit nombre de passionnés. Enfin, les jeux dits de « de plateaux », comme *Diplomatie* ou *Res Publica*, n'entrent pas, à notre avis, dans la catégorie des jeux d'histoire, l'aspect militaire étant très limité.

Quant à l'usage du jeu d'histoire comme outil de réflexion sur « la guerre », comme l'explique Frédéric, on ne peut reprocher à *VaeVictis* de ne pas prendre cet aspect en compte, la corrélation entre nos dossiers *Art de la guerre* et nos jeux en encart étant évidente. Ce dernier point nous amène au débat sémantique soulevé par son article, la définition du terme *wargame* en français et son implication. Si *VaeVictis* a opté pour le terme *jeu d'histoire*, c'est à la fois pour mettre un terme à la vaine querelle entre jeu avec figurines et jeu sur carte, mais aussi pour donner corps à la vision française de ce loisir. Plutôt que de continuer à vivre sur l'héritage anglo-saxon, nous avons voulu en effet marquer la rupture et ouvrir sans complexe une nouvelle ère du jeu, où les Français, avec leur propre tradition, leur style, leurs qualités et leur défauts, peuvent donner une nouvelle impulsion à ce loisir et le développer dans de nouvelles directions.

Nous considérons tout d'abord que l'utilisation d'un terme français « noble » — l'histoire — allié au jeu offrait une bonne synthèse entre l'aspect ludique et l'aspect réflexion-simulation. Ensuite, *VaeVictis* s'est clairement donné pour ambition de faire venir au jeu d'histoire une vaste population de jeunes joueurs, et que cet objectif ne pourra se faire que grâce à l'usage du français, pas d'un mauvais français ou d'une langue vernaculaire propre aux anciens du jeu d'histoire, confrontés depuis trop longtemps aux seuls produits anglo-saxons. L'allusion de Frédéric sur la réussite du Japon est à ce titre révélateur, et exemplaire. En effet, contrairement à ce qu'il écrit, la grande force des industries japonaises est d'avoir toujours occupé et cloisonné leur propre marché, avant de passer à l'exportation. Et le marché intérieur, surtout au Japon où la grande majorité de la population ne parle aucune langue étrangère, ne peut s'envisager que par le vecteur de la langue nationale. Notre réflexion est donc bien inspirée du modèle nippon : être maître chez nous, séduire le public français en lui parlant avec les termes justes.

Enfin, Frédéric évoque à juste titre le désert de la conception française de qualité. La raison en est surtout économique (même si les rares tentatives ont surtout échoué par manque de rigueur) : le marché est encore réduit et il n'est pas facile, en France, de créer de petites entreprises « parallèles » comme le font les Américains. Il nous reste à espérer que le succès de *VaeVictis* entraîne les vocations et donne enfin à de nombreux concepteurs la volonté de créer et de commercialiser leurs jeux. *Azure Wish Edition* est à ce titre un modèle, qui, nous l'entendons à droite et à gauche, s'apprête à être suivis. Depuis le début des années 1990, que de chemins parcourus... le meilleur est certainement encore à venir.

Théophile Monnier

LA SAGA DU WARGAME

5 - LES "THIRD WORLD COMPANIES"

Le terme de "Compagnie du tiers-monde" fut consacré par les magazines américains pour qualifier les très mineures sociétés de création de jeux. Ces compagnies sont mineures par leur durée de vie ou la mauvaises qualités de leurs produits et leur faible célébrité. Souvent les jeux sont moins bien testés avec des règles trop simples (ou manquantes!) ou trop compliquées (ambigües ou tordues), mais souvent aussi leurs qualités graphiques laissent à désirer (noir et blanc ou pions en papier). Lorsque le jeu était vraiment bon, il a souvent été réédité soit par une plus grande compagnie (souvent AH), soit par une nouvelle société ressemblant fortement à l'ancienne. Nous allons les lister rapidement et brièvement, plutôt pour épuiser le sujet que pour leur intérêt réel. Cette liste malgré de nombreuses recherches n'est certainement pas exhaustive. De plus la majorité des compagnies sont américaines ou canadiennes, les sociétés anglaises (sauf erreur dans la liste) seront étudiées au cours du chapitre sur l'Europe.

LES TRES ANCIENNES (avant 1975)

Les jeux sont des "collectors' items" très prisés outre-Atlantique. D'aucun intérêt ludique aujourd'hui car ce sont des jeux très primaires, ils montrent bien l'évolution du Hobby.

UTR Entreprises (71), **Third Millenium** - 10 jeux et un "home magazine" appelé Battle flag avec un jeu en encart (72-74), **Guidon Games (72-73)**, **Histo Games (72-75)**, **Lorry Sperry Games (73)**, **Combat Design (73)**, **Cavalier Wargames (73)**, **Research Games Inc (73-74)**, **Historical Simulations Ltd (74)**, **Imperial Games (74)**, **Maplay Games (74-76)** ou encore **Gamma II (72)** compagnie canadienne qui se transformera en **Columbia Games** dix ans plus tard.

DES PLUS RECENTES MAIS EPHEMERES (après 74)

A partir de 1975 et sous l'influence de SPI, de nombreuses compagnies se forment, mais les jeux ne sont pas forcément de meilleure qualité. **Balboa Game Cie** - 2 jeux (75), **Historical Perspectives** - Le fameux *Siege of Jerusalem*, republié en 80, puis vendu à AH peu après (76-80), **Commonwealth Games** - 2 jeux (76-77), **Challenge Games (77)**, **The Control Box** - un jeu sur le front de l'Est avec des pions hexagonaux (77), **Falchion Products (77)**, **Piker Game**

Company (77), **Raymond Game Company (77)**, **Discovery Games** - 3 jeux dont *source of the Nile* republié par AH (78), **Twentieth Century Renaissance** - 2 jeux dont un de SF, *Gateway to the Stars*, republié récemment (78), **Misher Co** - 2 jeux dont un de SF (78), **Ultimate Product (78)**, **Command Perspectives** - 2 jeux sur la Sécession très appréciés (78-80), **Strike Games** - 2 jeux (76-79), **Historical Alternatives** - 3 jeux dont *Roark's Drift* sur les Zoulous a été republié récemment (79-80), **Commando Wargames** - avec *Rolling Thunder* sur les combats aériens au Vietnam, plusieurs fois republié (79).

LES PLUS GRANDES (après 74)

Le nombre de jeux publié est indépendant de leur qualité, mais certaines compagnies eurent leur heure de gloire.

Taurus Ltd - 8 jeux dont deux de SF (75-76), **Fact & Fantasy Games** - 4 jeux sur des thèmes fantastiques (75-76), **Jim Bumpas Games** - 4 jeux dont le fameux *Schutztruppen* sur les combats en Afrique Orientale Allemande de 1915-17 (75-77), **Oldenburg Grenadier** - 4 jeux sur des batailles de la guerre d'indépendance (76), **SOPAC Games** - 4 jeux (77-80), **S&G Games** - 4 jeux dont *Kaiserschlacht 1918* qui fut assez connu (77-78), **AIWA** - 11 jeux dont beaucoup de thèmes SF très fantaisistes (75-78), **Flying Buffalo Inc** - 4 jeux puis des JDR ou aides, notamment *Tunnels & Trolls* plein d'humour (77-80), **Jedko Games**, compagnie australienne - 3 jeux tous republiés (AH ou TSR) (73-74), **Gametime Games** - 6 jeux principalement de SF (78), **Nimrod Games Developpement** - 2 jeux par A. Nofi et G. Costikyan (79), **Bearhug Publications** - 11 jeux dont deux sur la Légion Etrangère (79) et enfin **Excalibre Games** - 15 jeux très peu commentés et diffusés (75-80).

NEBULA 19:

Interstellar Warfare

It was a time when sophisticated space vessels traveled effortlessly and quickly among the solar systems. Interstellar craft used force shields to ward off space debris and deadly energizers that emitted beams of pure energy. The setting started with the Zrendifian commander, who expressed his displeasure over the recent turn of events with the rival Olgorian in a very devious way. He reportedly mistook a convoy of Olgorian traders for a meteor shower and dutifully converted it into a dust cloud. It was, after, in the trade lanes, and such phenomena are very dangerous to shipping. It is at this point that **NEBULA 19** starts with the War of the Merchant Empires.



ATLANTIS-12500 B.C.

ESCALAPE GAMES SIMULATION OF ATLANTIC PANTHUR

3.49

NEW!



CRETE



1941

NEW!



3.49

70 Die Cut Counters
200 Mini / Hex
Rules Folder
New Combat Results Table
MINI GAME by
ESCALAPE GAMES INC.

EDGEHILL



1642

ESCALAPE GAMES SIMULATION OF THE ENGLISH CIVIL WAR

3.49

NEW!



60 Die Cut Counters
and / Hex
Folder
Combat Results Table
MINI GAME by
ESCALAPE GAMES INC.

TUNISIA



1943

ESCALAPE GAMES SIMULATION OF WWII

3.49

NEW!



Graphic Design by R.P. Warner

60 Die Cut Counters
15 Mini / Hex
Rules Folder
New Combat Results Chart
MINI GAME by
ESCALAPE GAMES INC.



FIRE & MOVEMENT

Il fut lancé en mai 1976 par **Rodger Mac Gowan** à partir d'Arquebus, petit fanzine new yorkais. Il s'est imposé rapidement comme excellente revue et forum, présentant honnêtement et avec réponse du concepteur la majorité des jeux publiés. Malgré de nombreux changements d'éditeurs, il existe toujours et a fêté son numéro 100 en avril 1995.

PANZERFAUST / CAMPAIGN

Panzerfaust (au moins 69 numéros) fut la plus ancienne revue traitant de wargame après The General d'AH. Lancée par Don Greenwood en 1965, le magazine changea de nom pour Campaign dès la fin des années 60. Il disparu en 1983 après 111 numéros. Plutôt un magazine amateur, il était connu pour sa grande qualité, mêlant articles historiques et analyses de jeux.

SIGNAL

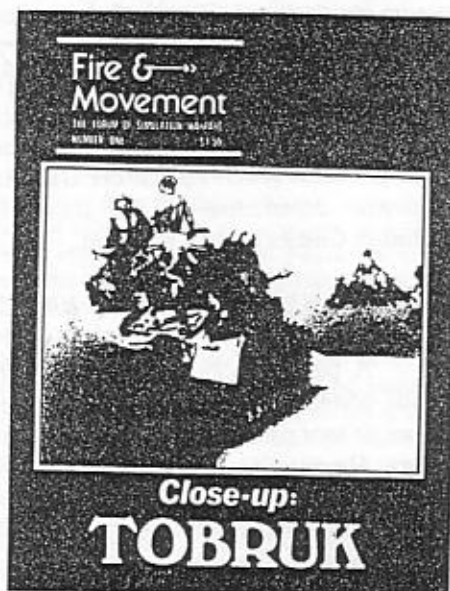
Petit fanzine canadien édité par John Mansfield dès 1973, il paraissait toutes les deux semaines. Célèbre pour avoir lancé en 1975 le "Charles Roberts Award" qui récompense les meilleurs jeux et magazines de l'année suivant des catégories précises. Il semble avoir disparu en 1981.

Swabbers (68-81), Pursue & Destroy, Spartan (très ancien), pour lesquels nous manquons de précisions, seraient plutôt des fanzines.

6 - LES MAGAZINES

La plupart des grandes compagnies éditerent leur propre "house magazine" : The General (AH), Moves (SPI), The Grenadier (GDW), Wargaming (FGU), Wargame Design (OSG). Les revues vendues avec un jeu en encart ont été évoquées plus haut, nous n'y reviendrons pas (Conflict, Jadgpanther, S&T, Battleflag). Cependant de nombreux magazines indépendants purent se développer, souvent à partir de Fanzines.

Toute la décennie connut un grand nombre de petits magazines/fanzines indépendants qui analysaient-critiquaient les jeux sortis et faisaient une large place à l'histoire militaire. Tous ces périodiques sont aujourd'hui absolument introuvables à l'exception de F&M qui est toujours publié.



7 - LES TENDANCES DE LA DECENNIE

La décennie 70 représente réellement le point de départ du wargame aux USA. En dix ans énormément de jeux furent publiés (du meilleur au pire) dans tous les coins des USA et à partir d'un concept quasiment ignoré jusqu'alors. Certaines tendances peuvent être dégagées en observant la situation.

Quelques compagnies leaders ont créé et porté le marché en entraînant dans leur sillage de nombreuses compagnies secondaires dynamisant le secteur. Le rôle de SPI est particulièrement remarquable, au point qu'aujourd'hui encore son "mythe" subsiste (réédition de jeux, magazines - S&T et Moves - relancés, recherche du "SPI de l'ouest").

Une constante évolution dans la qualité des jeux (aspect graphique et mécanismes de jeux) est observable, avec l'apparition de "standards acceptables" de plus en plus exigeants. Les graphismes passent du noir et blanc à la couleur avec des cartes et pions de plus en plus beaux ; tandis que les mécanismes s'améliorent avec les créations de ZOC, lignes de ravitaillement, mouvement d'exploitation... jusqu'à des mécanismes complètement "tordus" et injouables (ex de CNA de SPI).

Le wargame essaye tous les styles et époques, à travers différentes vagues. D'abord les grands thèmes : 2ème GM, sécession et napoléonien avant 75, puis les "monster games" entre 77 et 79, et enfin les "micro games" vers 79-80. La SF et le fantastique sont toujours largement représentés, mais le jeu de rôle qui fait son apparition en 75, va peut à peut les divertir du wargame.

- Le jeu de rôle, parti des combats avec figurine, va se différencier du wargame pour arriver à une rupture totale, consommée par le succès du concept. Toutes les grandes compagnies voudront alors avoir leur produit à vendre, au détriment du wargame moins porteur. (Les lois économiques jouent évidemment).

- Le monde du jeu, réparti sur l'ensemble des USA est cependant polarisé par la côte Est avec SPI à NY et Avalon Hill à Baltimore, et dans la région des Grands Lacs avec GDW et TSR. L'attrait de la côte Ouest - principalement la Californie - viendra plus tard.

Le wargame se généralise grâce à sa nombreuse presse spécialisée et aux grosses conventions qui se développent. **Origins**, la plus célèbre, débute en 1975 dans un Campus de Baltimore organisée par AH. En 76, elle est encore à Baltimore sous l'égide de AH. Mais en 77, elle migre vers NYC sous la direction de SPI. En 1978, elle sera dans le Michigan et en 79 en Pennsylvanie (toujours côté Est des USA). Cette convention regroupe des milliers de participants sur plusieurs jours avec tournois, séminaires, parties libres et présentation des derniers jeux sortis spécialement pour l'occasion. Les Awards y sont distribués et tout le monde du jeu s'y retrouve pour discuter, observer et jouer. De nombreuses autres conventions existent, on peut en dénombrer une dizaine en 77-78, à travers tous les Etats et déplaçant des milliers d'américains.

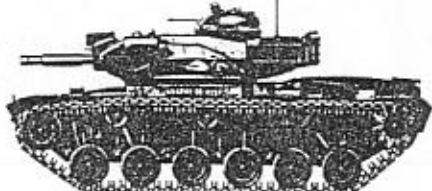
Pour conclure l'analyse de cette période-clé, quelques jeux vont être brièvement présentés en annexe. Ils sont caractéristiques des productions des grandes compagnies de cette époque et illustrent bien les tendances observées.

à suivre...

THE MAGAZINE OF COMBAT
THROUGH THE AGES

PURSUE AND DESTROY

FIRST ECHELON PUBLICATIONS wants you to take advantage of an unbeatable offer. We now have 68 full pages with a full color glossy cover. We continue in our second year to bring you coverage on the study of military history, wargames and their strategy, science fiction, fantasy, Diplomacy, Nuclear Destruction, miniatures, and MUCH, MUCH, MORE. SEND TO:
FIRST ECHELON PUBLICATIONS, 73316
Normandie Ct, Hazelwood, Mo, 63042,
DEPT 12. One year (6 issues) only
\$8.50...single copies \$1.75...TEXAS
RESIDENTS PLEASE ADD 5% SALES TAX.



L'ACADEMIE DU WARGAME

Avec la nouvelle année, l'Académie a démarrée ses activités parisiennes par un repas d'Académiciens ou futurs académiciens. Ainsi le 5 janvier, une dizaine de membres se sont réunis dans un petit restaurant asiatique du 11ème arrondissement, pour un dîner-discussion. Il a été convenu de se revoir ainsi régulièrement. Un prochain repas est prévu pour le **vendredi 2 février**, si vous êtes intéressés, n'hésitez pas à contacter l'Académie.

Deux nouveaux académiciens viennent grossir les rangs de l'Académie, l'un est belge, ce qui permet à l'Académie de se prétendre Européenne.

n°16 : **Stéphane Martin**, né en 1961, il joue depuis 16 ans et son premier wargame fut les Quatre Dernières Batailles de Napoléon. Pour lui l'Académie doit être un forum et donc permettre des échanges d'idées et des débats de fond. Elle pourra prendre de la hauteur pour observer l'évolution du Wargame. Il est nommé académicien de droit principalement pour son fanzine "**Hexagones**" qui est malheureusement aujourd'hui temporairement suspendu.

Le tournoi de Civil War organisé par Henri Gautier (ACPW) se prépare et démarrera très bientôt, pour plus de renseignements voir l'annonce ci-dessous.

n°17 : **Franck Stora**, né en 1952, il pratique le wargame depuis 15 ans et débuta sur Okinawa de IT. L'Académie doit permettre, dans son esprit, de favoriser le développement du wargame en France : d'abord dans sa diffusion au plus grand nombre, mais surtout dans sa qualité en aidant à la réflexion, car le wargame est un outil extraordinaire de formation du citoyen. Il est nommé académicien principalement par sa contribution à **Casus Belli** depuis une dizaine d'années.

L'Académie du Wargame est en train de préparer son premier **Hors-Série**, il sera consacré à un index de tous les articles en français traitant de Wargames, publiés dans toutes les revues francophones recueillies (Journal du Stratège, Casus Belli, Vae Victis, Hexagones, Carnets de Guerre...). Réalisé par **Laurent Garbe**, il sera sans doute disponible en même temps que VG #7 normalement avant deux mois...).

Deux erreurs se sont glissées dans le numéro précédent de VG. D'abord dans la Saga du Wargame, en effet, **Simulation Canada** a bien arrêté le jeu sur carte en 1986 ; mais la compagnie a survécue et édite toujours des jeux sur ordinateurs. Pas très conviviaux, ils sont souvent adaptés de leur wargames précédents et donc bien conçus. Ensuite dans les présentations de nouveaux Académiciens, **Nicolas Pilartz** n'est pas né en 1972 comme annoncé, mais en 1971.

TOURNOI À L'ÉCHELLE STRATÉGIQUE

L'A.C.P.W organise à partir du 15 mars 1996 un tournoi stratégique selon les modalités suivantes:

JEU : **THE CIVIL WAR** 1861-1865 de Victory Games.
campagne complète d'une durée d'environ 16 heures.

RYTHME : -niveau standard: une partie tous les 4 mois. (6 parties)
-niveau débutant: une partie tous les 6 mois environ.

LIEU DES RENCONTRES : à la convenance des deux adversaires
ou à défaut en Ludothèque.

Pour tous renseignements contactez:

Henri Gautier au (1) 40.50.77.03 ou écrire à
Laurent Garbe 11 bis, rue Angélique Vérien 92200 Neuilly-s-Seine

Vieille Garde, Bulletin Officiel de l'Académie du Wargame : pour tout renseignement, Luc OLIVIER 128, Rue de Rennes 75006 PARIS - Abonnement 60 FF pour 5 numéros (port compris) - Anciens numéros encore disponibles (1, 4, 5) - **Ont contribué à ce numéro** : Frédéric BEY, Théophile MONNIER, Luc OLIVIER, Didier ROUY, Hervé SENUT. - Tiré à 100 exemplaires -