

THE GREAT BATTLES OF HISTORY SERIES, VOLUME VI

CAESAR



CONQUEST OF GAUL



SCENARIOS

SCENARIOS

La Bataille de Bibracte

Oppidum des Eduens, Sud Est de la Gaule, 58 av J.C.

César contre les Helvètes, Boii et Tulingi

Arrière-Plan Historique

La percée des Helvètes pour trouver de nouvelles terres aux dépend des Eduens, une tribu cliente de Rome, fut l'excuse dont César avait besoin pour commencer sa carrière militaire. En tant que Proconsul de Gaule, sa réponse fut de rassembler quatre légions de vétérans, d'en lever deux nouvelles et d'empêcher les Helvètes et leurs tribus clientes de créer toutes sortes d'enfer Gaulois.

Après quelques brèves escarmouches, César bougea pour couper leur progression, un mouvement auquel les Helvètes ont répondu en attaquant César au sud de l'oppidum des Eduens, Bibracte.

César dit qu'il y avait environ 375000 Helvètes. Bien sur, Delbrück a longuement développé pour montrer combien ce nombre était stupide, bien que la plupart des sources de l'époque s'accordent à dire que le nombre d'hommes dans cette horde émigrante était environ 25% de ce total. Bien que cette valeur de 90000 semble raisonnable, Delbrück le conteste vigoureusement, en disant que César – avec 30000 légionnaires, 4000 cavaliers et une poignée d'auxiliaires – dépassait les tribus. Cela semble un peu exagéré, bien que les arguments de Hans soient comme d'habitude assez pertinents. Nous avons pris environ le même nombre (35000) pour le front, car avec l'habituel déploiement en profondeur Gaulois la valeur semble correspondre. Ceci n'inclut pas les Boii et Tulingi.

Quoi qu'il en soit, ce fut la première bataille majeure de César à 42 ans, et il était manifestement né pour cela. Les Helvètes et leurs alliés pensaient être aussi nombreux que les Romains, en se basant sur plusieurs escarmouches précédentes, même s'ils étaient plutôt perplexes de s'apercevoir qu'il n'avait fallu qu'une journée à César pour traverser une rivière alors que les tribus avaient mis trois semaines pour le faire.

Les Helvètes ont formé leur campement au fond d'une petite vallée à l'approche de César. Celui-ci, avant de se déployer, décida que ses deux nouvelles légions, XI et XII étaient bien trop inexpérimentées pour faire face aux barbares et il leur ordonna de rester dans un petit campement qu'il leur fit construire. Il se déploya ensuite en formation avec quatre légions pour s'opposer aux Helvètes.

Ce qui suivit fut l'habituelle charge barbare, avec les Helvètes agissant plutôt bien pendant les premières minutes, jusqu'à ce que la discipline et la manoeuvrabilité du système de cohorte commence à parler. Pour cette raison, les Helvètes ont soudainement retraité toute leur armée à plus d'un kilomètre vers l'arrière, en haut d'une colline avec une longue pente. De même, César regroupa ses légions et à nouveau avança pour frapper les Helvètes. C'est à ce moment que les contingents de deux tribus alliées des Helvètes—les Boii et les Tulingi—apparurent soudainement sur le flanc droit de César. Il fit

rapidement pivoter la 3^e ligne de cohortes pour faire face aux nouveaux arrivants et combattit sur deux fronts, puis fit dérouter les trois tribus en peu de temps. Tous les Helvètes se sont enfuis dans leur camp, tandis que César attaqua de nuit avec beaucoup de pertes pour les autochtones.

Notes

Equilibre : Il dépend grandement des Boii et des Tulingi, et de comment le joueur Helvète gère son armée. L'infanterie barbare n'égale pas les légions de vétérans ; elle a une bonne QT, mais elle peut se démoraliser assez vite. Ce qui favorise le joueur Romain.

Difficulté : Assez standard pour le système en termes de règles. Cependant, jouer les Gaulois sera un défi, particulièrement avec l'utilisation des règles de Retraite et de Regroupement.

Durée du Jeu : Tout dépend de comment le joueur Gaulois fait entrer ses Boii et Tulingi. Il faut compter en général entre 4 et 6 heures de jeu.

La Carte

La carte de Bibracte est basée sur une version détaillée de *l'Atlas des Champs de Batailles Antiques* de Kromayer-Veith (et le livre de T. Rice) qui est à son tour basé sur les travaux du colonel Stoffel pour Napoléon III. Le site se trouve à environ 3 kilomètres au nord ouest de Toulon, sur l'Arroux.

Déploiement Initial

Rome, Commandée par le Proconsul Caius Julius Caesar

Chaque Légion est composée d'un Légat [4.22], de son Aquila, de 10 Cohortes et d'une Catapulte.

Les Légions VII, VIII, IX et X sont des vétérans ; les XI et XII sont des recrues.

<i>Unités</i>	<i>Hex</i>
Toutes les unités des Légions XI et XII ; 5 Archers Numides ; 3 Archers Crétois ; 2 Frondeurs Baléares ; 2 Légats dont l'un est Labienus	dans le camp Romain ^[a]
4 RC Gaulois, 6 LN Gaulois ; P. Considius (Légat des LN) ; L. Aemilius (Légat des RC)	n'importe où entre 3115-3129 ^[b]
Cohortes 1-4 des Légions VII, VIII, IX et XI ; 4 Légats	3314-3329
Cohortes 5-7 des Légions VII, VIII, IX et X	3415-3429
Cohortes 8-10 des Légions VII, VIII, IX et X	3514-3529
Catapultes, Aquilae	Avec n'importe quelle cohorte de la légion
Jules César	3422

[a] = Ces unités peuvent dépasser les limites d'empilement pour se déployer. Voir les règles suivantes pour leur (non) utilisation.

[b] = César a dit qu'il avait déployé sa cavalerie pour « contenir l'attaque ennemie », c'est pourquoi au début de la bataille elles ont été repoussées lorsque les Helvètes ont commencé leur progression. C'est aussi pourquoi elle est déployée devant plutôt que sur les ailes comme d'habitude.

Les Helvètes^[a]

Unités

Toutes les BI et LI Helvètes ;
Chef de Tribu, 2 Chefs^[b]

2 BC Gauloise,
LN Gauloise[c] ;
1 Chef Cav

[a] = Il n'y a pas d'indications précises sur le déploiement Helvète, en dehors du fait qu'il était (comme d'habitude) en ligne droite et dense avec quelques troupes lançant des javalots sur le front. Pour ces dernières, bien qu'elles soient spécifiquement mentionnées par César, les tribus de l'époque utilisaient rarement des tirailleurs. Il est probable que ces troupes armées de javalots soient plus de la LI que de la BI.

[b] = Nous n'avons pas de noms pour les chefs Helvètes. Leur chef, Orgetorix est mort avant la bataille. Un chef de guerre, Divicon est mentionné, mais il semble qu'il était assez âgé et réduit au statut d'émissaire. Voir 4.5.

[c] = Le contingent de cavalerie Helvète était assez petit, car ils ne prêtaient que peu d'attention à cette branche. On peut se demander comment ils ont constamment battu les Germains, comme l'indique César, sans une cavalerie de bonne taille. On peut aussi se demander jusqu'à quel point César avait raison à propos de sa remarque. Peut être que c'est le nombre pur (les Helvètes étaient bien plus nombreux que les Germains à l'époque) qui a fait la différence.

Renforts Boii et Tulingi

Le joueur Gaulois obtient 5 BI et 2 LI de chacune des tribus Boii et Tulingi, plus un chef Boii et un Tulingi. Ces unités sont toutes disponibles à partir de n'importe quel tour où l'armée Helvète a entrepris une Retraite et Regroupement. Les Boii et Tulingi entrent en jeu avec la Férocité et l'Impétuosité Barbare.

Elles entrent par un groupe de six hexs contigus sur le bord nord ouest de la carte (1900-4200). Elles utilisent la Valeur d'Initiative de leur chef pour déterminer leur moment d'entrée pendant le tour.

Juste après avoir déplacé les deux tribus sur la carte, chaque unité Helvète réduit les pertes subies (s'il y en a) de un.

NOTE HISTORIQUE : Bien qu'il y ait un accord (mais pas universel, bien sûr) sur le fait que ces deux contingents soient entrés et aient tenté de tomber sur le flanc droit Romain au cours de la bataille, personne n'est sûr de savoir d'où ils sont venus : du camp Helvète, ou quelque part « derrière » lui. Néanmoins, ils faisaient partie de la horde Helvète émigrante.

Règles Spéciales

Retraite/Regroupement Helvète

Les manœuvres au milieu de la bataille effectuées par les Helvètes étaient assez inhabituelles pour les tribus, car elles ont réellement eu la présence d'esprit de retraire puis de se regrouper afin de combattre à nouveau.

Au début de n'importe quel tour où les Helvètes ont 60 points de QT d'unités éliminées ou en déroute, le joueur Helvète peut annoncer qu'il Retraite et se Regroupe. Cela change la séquence du tour en deux phases, comme indiqué ci-dessous, mais uniquement pour ce tour.

Phase helvète : Lorsque la Retraite est annoncée, le joueur Helvète doit redéployer toutes ses unités, comme si c'était le début de la partie. Il fait ceci en déplaçant toutes les unités Helvètes dans n'importe quels hexs de Niveau 4 ou 5 au sud de la Rivière. Elles doivent être déployées en une formation à trois ligne (en suivant le déploiement de départ), aucune ligne ne pouvant être plus longue que d'une unité de plus qu'une autre ligne. La cavalerie Helvète peut être redéployée n'importe où au sud de la rivière. Toutes les unités sont automatiquement ralliées et récupèrent la Férocité et l'Impétuosité Barbare.

Phase Romaine : Lorsque l'Helvète a terminé son redéploiement, le joueur Romain peut :

- Tenter de Rallier les unités en Déroute ; soustrayez un (-1) à tous les jets de Ralliement.
- Déplacer toutes les unités qui ne Déroulent pas de toute leur CM.
- Les unités dans le Camp commandées par Labienus ne peuvent pas bouger. Voir plus loin.

Lorsque tout ceci est terminé, commencez un nouveau tour (normalement).

Le Camp Romain

Lors du déploiement, César plaça ses deux nouvelles légions et tous ses auxiliaires en haut d'une colline, dans un camp fortifié à la hâte, avec Labienus à leur tête. Et ils sont restés là pendant toute la bataille, sans bouger. Il est difficile de dire pourquoi César ne les a jamais utilisés, même après la tentative de prise de flanc par les Boii et Tulingi. L'une des théories est que César craignait une ruse encore plus désastreuse des Eduens et qu'il avait donc besoin de réserves de secours.

Il est difficile d'avoir à placer des unités sur la carte et de dire aux joueurs de ne pas les utiliser. Nous n'avons donc pas fait tout à fait comme ça ; nous avons émis quelques restrictions concernant leur activation.

César peut activer sa Réserve (en activant Labienus) n'importe quand après que les Boii et Tulingi soient entrés en jeu. Cependant, si cette présence supplémentaire arrive, le total de Points de Déroute Romain ne change pas. De plus, si vous gagnez en utilisant les réserves, vous n'êtes pas César. De toutes façon vous ne l'êtes pas.

Le Camp (Lager) Helvète

NOTE DE CONCEPTION : Il est formé par des chariots mis en cercle, et ils en avaient beaucoup, plus de 30000, si vous croyez aux nombres indiqués par César. (Si c'est le cas, prenez ceci en compte : cela aurait formé une ligne d'au moins 280 kilomètres

et ce pratiquement sans aucune route sur laquelle voyager. Delbrück a raison lorsqu'il considère ce nombre comme « un peu » élevé).

Le camp était utilisé comme un endroit de défense de dernier recours par les Helvètes—c'est alors qu'il fut ravagé par César, bien après que la bataille soit terminée. Pendant la bataille, n'importe quelle unité Helvète (mais pas Boii ni Tulingi) peut entrer dans le camp. Les unités en Déroute peuvent être ralliées par n'importe quel chef Helvète à l'intérieur du camp, qu'elles pourront quitter ensuite. Cependant, tant qu'elles y sont, elles comptent dans le Total de Déroute pour la détermination de la victoire.

Direction de Retraite

Les Helvètes retraits vers et dans leur camp, les Boii et Tulingi vers le bord sud de la carte.

Les unités Romaines qui ne retraits pas vers leur Aquila retraits vers le bord nord de la carte. Elles ne peuvent pas retraire dans le camp fortifié.

Victoire

Déroute d'Armée

Chaque tribu possède son Niveau de Déroute. Une tribu peut dérouter tandis qu'une autre reste au combat.

- L'armée Romaine déroute à 110 Points de Déroute. L'utilisation des légions XI ou XII, ou des auxiliaires du camp, ne change pas ce chiffre.
- Les Helvètes dérouteront à 90 Points de Déroute.
- Les Boii dérouteront à 11 Points de Déroute.
- Les Tulingi dérouteront à 11 Points de Déroute.

Taille et Niveaux de QT

Joueur	Taille	Points de QT	Rapport de Déroute
Romain	222 ^[a]	320 ^[a]	35%
Helvète	365	360	25% ^[b]
Boii	42	44	25%
Tulingi	42	44	25%

[a] = Ces chiffres ne prennent pas en compte les deux légions de recrues ni les auxiliaires du camp.

[b] = Les armées tribales ne restaient pas longtemps au contact. Si leur charge initiale ne réussissait pas, et/ou s'il était clair que ce n'était pas leur journée, elles se dispersaient en général assez rapidement. Elles n'étaient pas dans aucun des sens du mot « lâche » ; elles choisissaient tout simplement la discrétion au lieu de la valeur, tout en réalisant que « vivre pour combattre un autre jour » n'était pas dénué de bon sens.

Suggestions pour le Jeu en Compétition

1. Méthode de l'enchère aux Points de Déroute.
2. Autorisez la BI Gauloise à utiliser la Retraite Ordonnée.
3. Augmentez le Niveau de Déroute Helvète.

Le Rhin

Quelque part dans l'est de la Gaule ; 58 avant J.C.

César contre Ariovistus et les Tribus Germanes

Arrière-Plan Historique

Avec sa victoire à Bibracte, César est soudainement devenu un homme très populaire en Gaule. La raison : Ariovistus et sa confédération Germane. Les tribus de l'est étaient très inquiètes à propos des incursions Germanes et de leur désir de s'étendre en Gaule à travers le Rhin. César vit dans la requête Gauloise de mettre un terme à ceci comme un moyen de peut être gravir un échelon supplémentaire. Néanmoins, il avait deux problèmes. Ariovistus avait été déclaré comme un « ami » de Rome, donc l'attaquer n'était pas viable politiquement. Et la réputation militaire Germane était si grande (bien qu'ils aient été récemment battus par les mêmes Helvètes qui avaient perdu à Bibracte) que ses troupes étaient quelque peu craintives. (Ses cavaliers Gaulois avaient tellement peur de la cavalerie Germane, que César les considérait comme inutiles).

César demanda à rencontrer Ariovistus (celui que ses cavaliers Gaulois refusaient d'affronter). En fait, César fit quelques demandes à Ariovistus, que ce dernier refusa de façon plutôt péremptoire—tout cela en accord avec le plan de César. Les deux camps n'étant plus « amis », ils pouvaient se combattre.

Au départ, Ariovistus réussit à surpasser l'armée Romaine et à s'installer avec son camp sur la route de ravitaillement Romaine. Puis, malgré plusieurs raids de cavalerie Germane, César réussit à faire encore mieux, en établissant un grand camp directement à l'opposé des positions Germanes, à partir duquel il fit construire un camp plus petit (un avant poste pour 2 légions) juste à droite du flanc gauche German. (Réussir ceci, avec l'invincible cavalerie Germane toujours supposée se trouver dans les environs, est assez inhabituel).

Ariovistus passa plusieurs jours dans son camp (en haut de la carte), en ignorant les Romains. Par contre, avec la ligne de ravitaillement coupée, il ne pouvait plus se permettre d'attendre l'arrivée des Romains. Son gros problème peut avoir été le fait d'avoir été en sous effectif d'infanterie face à des légions meilleures que ses troupes. Il fit donc le « pari » de glisser sa cavalerie en soutien d'infanterie, en plaçant la LI dans ses lignes, puis de descendre la colline et de se déployer assez près de César. Ça n'a pas fonctionné.

Avec la cavalerie Germane réduite à l'impuissance, les légions n'ont pas eu beaucoup de problèmes pour battre la mince ligne d'infanterie Germane. A nouveau la charge initiale barbare fut effrayante, mais les Romains disciplinés savaient ce qu'il fallait faire pour s'en sortir et pour que les barbares disparaissent rapidement. C'est exactement ce qui s'est produit.

Notes

Equilibre : Les Romains sont plutôt avantagés ici, principalement parce qu'Ariovistus n'a pas déployé sa cavalerie comme d'habitude. Pour les joueurs souhaitant donner plus de chances aux Germains, nous vous suggérons d'utiliser les règles optionnelles de cavalerie Germane. Il sera plus intéressant de voir si cette forme de cavalerie peut achever les Romains plus vite que les légions ne peuvent disperser les piétons Germains en sous-effectif.

NOTE DE CONCEPTION : Bien que certains historiens pensent que les Germains étaient environ moitié moins nombreux que César en nombre d'hommes brut (entre 30000 et 24000), Delbrück dit que l'inverse est vrai. Bien qu'intéressant et bien développé, c'est l'un des arguments Delbrückien sur les chiffres auquel nous n'avons pas adhéré.

Difficulté : C'est un massacre assez linéaire.

Durée de Jeu : Une session.

La Carte

Indiquer la localisation exacte de cette bataille sans nom est l'un des grands problèmes des historiens de César. La grande question est de savoir si c'était à 7 ou 70 kilomètres du Rhin. Kromayer-Veith offre une intéressante sélection d'opinions visuelles, et Delbrück, comme K-V, la place assez près du Rhin (en Alsace, près des rivières Fecht et Ill). La description du terrain par César est suffisante pour établir une carte utilisable, et nous avons aussi utilisé une des cartes les plus lisibles de K-V.

Déploiement Romain

Rome, commandée par le Proconsul Caius Julius Caesar

Chaque Légion est composée d'un Légat [4.22], de son Aquila, de 9 Cohortes et d'une Catapulte.

César spécifie que sa force principale est déployée en formation standard de trois lignes. Cependant, une cohorte de chaque légion a été laissée à la garde du camp à l'arrière (hors carte, vers le nord est). Les auxiliaires étaient déployées devant le petit camp (celui sur la carte). César n'a jamais rien mentionné à propos de sa cavalerie, donc nous avons utilisé la carte de Kromayer-Veith comme guide.

César n'a pas donné de spécifications sur le déploiement des légionnaires, donc nous autorisons le joueur Romain à placer ses 6 légions comme il l'entend, en les appelant simplement Légion A à F.

Les VII, VIII, IX et X^e Légions sont des vétérans ; la XI et la XII des recrues. Elles restent des recrues parce qu'elles n'ont vu aucune action à Bibracte, la bataille précédente.

Unités	Hexs
Jules César	Au choix du joueur
Légion A (Petit camp Romain – Ce n'est pas un camp pour la règle 10.45) Légat, Aquila	3109-3112, 2310-3212, 3309, 3311 ; 3310
Légion B Légat, Aquila	3014-17, 3114-16, 3214, 3216 ; 3215
Légion C Légat, Aquila	3019-22, 3119-21, 3219, 3221 ; 3220
Légion D Légat, Aquila	3024-7, 3124-26, 3224, 3226 ; 3225
Unités	Hexs
Légion E Légat, Aquila	2928-31, 3029-31, 3128, 3130 ; 3129

Légion F Légat, Aquila	2833-6, 2933-5, 3033, 3035 ; 3034
Catapultes (4)	1 en 2239 ; les 3 autres avec n'importe quelle cohorte de leur légion.
4 Archers Numides et 2 Archers Crétois ^[a]	1939, 2039, 2138, 2238, 2338, 2438
4 RC Gaulois, Légat ^[b]	3431-4
6 LN Gaulois, Légat ^[b]	3206-8, 3306-8

[a] = Vous pourriez vous demander comment César a trouvé ces unités plus un camp (qui contenait deux légions au départ !) derrière les Germains. Lisez les notes historiques. Il n'y a pas de preuves qu'ils aient fait quelque chose au cours de la bataille.

[b] = Le manque de confiance de César envers sa cavalerie contre les Germains est rendu évident par sa substitution des membres montés de la légion X qui l'accompagnent pour palabrer avec Ariovistus, alors que ce dernier avait demandé une escorte « de cavalerie uniquement » pour parlementer.

Pas de 10^e Cohorte. Le joueur Romain ne peut pas utiliser la 10^e cohorte de chaque légion.

NOTE HISTORIQUE : César, comme à son habitude, avait l'arrière-garde habituelle pour son (gros) campement. Elle était généralement de 6 cohortes, quelques auxiliaires, plus quelques catapultes.

Légions à Force Réduite : César avait subi quelques pertes à Bibracte, et il s'est probablement lancé dans la bataille avec des forces réduites. Par conséquent, traitez toutes les cohortes 2 et 4 des légions VII, VIII, IX et X (uniquement) comme étant Réduites.

Déploiement Germain

Les tribus Germaines, commandées par Ariovistus, Roi de tous les Germains

Tout ce que nous savons à propos du déploiement Germain, c'est qu'il était « comme une phalange », au bas de la colline du campement. La meilleure estimation est que les tribus aient été déployées en 7 groupes séparés (mais reliés), avec un second rang derrière. César dit qu'ils étaient déployés par tribu, à intervalles réguliers. La cavalerie ? Nous ne pouvons même pas commencer à deviner, car il n'y a aucune indication ni mention de cavalerie.

Unités	Hexs
Ariovistus (Chef de Tribu)	Au choix du joueur.
Harudes BI (6), LI (2) ; Erdo	2332-5, 2432-5
Suebi BI (7), LI (3), Nasua ^[a]	2427-31, 2527-31
Triboci BI (5), LI (1), Fafnerus	2625-7, 2524-6
Unités	Hexs
Vangiones BI (5), LI (1) ; Albericho	2622-4, 2521-3

Sedusii BI (6), LI (2) ; Logio	2618-21, 2517-20
Marcomani BI (7), LI (1) ; Donnerus	2614-7, 2513-6
Nemetes BI (7), LI (2) ; Sigfridus	2709-2713, 2610-13
LC Germaine (12) ; Voccio ^[a]	2403-2408, 2503-08

[a] = Voccio et Nasua étaient « réels ». Nasua était le chef des Suebi avec son frère Cimberius (qui n'a pas fait l'affaire). Voccio était le roi de Noricum ; et également le beau frère d'Ariovistus, ce qui était suffisant pour lui donner un commandement. Le reste n'est que fiction, dans une veine Wagnérienne.

Le Système de Cavalerie Germaine

NOTE DE CONCEPTION : Le problème de conception le plus intéressant avec cette bataille est : où est la tant vantée combinaison cavalerie Germaine/infanterie légère pendant la bataille ? Nulle part, car César ne mentionne pas leur présence en dehors d'une note disant qu'il y avait environ 6000 cavaliers (et probablement 6000 LI de plus). Mais en décrivant la bataille, César n'indique que la formation « en phalange ». S'ils étaient tellement craints et acclamés, pourquoi César n'aurait-il pas expliqué comment il les a battus ? Donc, en tant que concepteurs, que faisons-nous à propos de ce curieux élément ?

- Comme César indique que les deux camps ont subi de lourdes pertes pendant l'affrontement, il est possible que la cavalerie ait été tellement diminuée qu'Ariovistus ait senti qu'elle était inutile, bien que nous en doutions.
- Delbrück dit que, comme les Germains étaient bien moins nombreux en infanterie de base (d'environ 50%, et c'est un chiffre de Wary !) – malgré les mots de César indiquant le contraire ; nous devons rappeler à nouveau quel était le public de César – Ariovistus sépara la cavalerie de sa LI et la plaça dans la ligne principale.

Par conséquent les règles suivantes s'appliquent.

Jeu Historique : Toute la LI commence en ligne avec la BI. Aucune LI n'est placée avec la cavalerie, et elle ne peut jamais le faire au cours de la bataille. L'utilisation de la LC Germaine est identique aux autres cavaleries.

Variations sur un Thème : Le joueur Germain peut séparer la LI de sa ligne principale et l'assigner à la LC, selon les règles suivantes :

- Il peut le faire pour toutes les LI+LC ; ou
- Il lance un dé (un '0' vaut '10') ; c'est le nombre de LI qu'il retire de leur fonction de piétons.

Utilisation et Effets du Système de Cavalerie Germaine

La cavalerie de « style Germain » est composée d'une unité de LC plus une unité de LI. Elles sont traitées comme de la cavalerie Germaine si elles sont empilées dans le même hex ou dans des hex adjacents. Les LC et LI qui ne sont pas placées de cette façon sont traitées comme des LC et LI normales (règles de base).

Lorsqu'elles agissent en tant que Cavalerie Germaine :

- Lorsqu'elles sont empilées ou adjacentes, les deux unités sont traitées comme une seule unité.
- Lorsqu'elles sont traitées comme une seule unité, la CM des deux est '6'.
- Pour les règles de Choc, la Cavalerie Germaine utilise la section LC de la Table de Supériorité de Choc. Néanmoins, ignorez tous les résultats DS lorsqu'elle attaque, ainsi que tous les résultats AS lorsqu'elle défend.
- La cavalerie Germaine peut utiliser la tactique de Harassement & Dispersion. Elle peut tirer deux fois avec ses javelots (un tir pour la LC et un pour la LI) si les unités sont adjacentes ; et seulement un tir si elles sont empilées.
- Les pertes causées à la cavalerie Germaine sont réparties aussi équitablement que possible, le point impair allant à la LI.
- Un seul ordre est nécessaire pour déplacer, rallier, etc. les deux unités.

Charge Initiale Germaine

La bataille a commencé avec une charge mutuelle de chaque camp, un peu comme des sumos. Pour simuler ceci, nous recommandons de donner la Phase d'Elite au tour 1 à Ariovistus. (Il ne peut l'utiliser que pour ses piétons, pas pour sa cavalerie). Au tour suivant, Harry'O perd cette capacité, et César peut commencer à utiliser son statut d'Elite. (Vous pouvez toujours utiliser la méthodologie normale).

Direction de Retraite

- Tous les Germains retraitent vers, puis dans leur camp.
- Les unités Romaines qui ne retraitent pas vers leur Aquila retraitent vers le bord est de la carte. Elles ne peuvent pas retraiter à l'intérieur du camp.

Victoire

Déroute d'Armée

- L'Armée Romaine déroute lorsqu'elle atteint 180 Points de Déroute.
- Les Germains (les 7 tribus forment une grande tribu) dérouent lorsqu'ils ont atteint 150 Points de Déroute.

Taille et Niveaux de QT^[a]

Joueur	Taille	Points de QT	Rapport de Déroute
Romain	280	445	40%
Germain	292	454	33%

[a] = Il semble que ce soit un match équitable, car les troupes Germaines sont de bonne qualité. Cependant, la BI (et la LI) est fortement désavantagée en terme de Supériorité et de Fracas des Epées lorsqu'elle est confrontée aux légions.

Suggestions pour le Jeu de Compétition

1. La méthode d'enchères aux Points de Déroute, comme d'habitude.

2. Laissez les Germains utiliser les règles de cavalerie Germaine (nous pensons que bien qu'autoriser un déploiement complet de la cavalerie Germaine leur permettra de jouer d'une façon un peu plus équilibrée, leur ligne d'infanterie extrêmement fine s'effondrera plus rapidement qu'un Yugo « pré-conquis »).

La Bataille du Sabis

Territoire des Nervii (Belgique, près de la Sambre), 57 avant J.C.

César contre les Nervii, Viromandui et Atrébatés

Arrière-Plan Historique

Bien que la plupart des tribus Belges aient demandé la paix, les Nervii—que César considérait comme un des adversaires les plus dangereux—ainsi que leurs tribus clientes et alliées ne l'ont pas fait. César marchait vers le nord pour les soumettre, établissant son camp sur les rives du Sabis. Il avait 8 légions, dont deux à l'arrière pour garder l'arrivée du convoi de ravitaillement. A cause d'un problème de reconnaissance, les Romains n'avaient qu'une vague idée de la position des Nervii, et les légionnaires avaient été envoyés au ravitaillement, c'est pourquoi/comment les Nervii et cie leur sont tombés dessus pendant la traversée de la rivière.

L'assaut prit les Romains par surprise, et ils furent sur le point d'être submergés. César, en utilisant son magnétisme personnel, rallia la plupart de ses hommes et de ses légions pour tenir le terrain. Cependant, la clé pour repousser les Belges fut l'arrivée des légions XIII et XIV, avec le ravitaillement. Labienus, commandant la X sur la gauche Romaine, laissa immédiatement son commandement à un subordonné, puis se précipita vers les légions en approche, et les dirigea pour tomber sur les Belges comme la peste.

Notes

Equilibre : Comme toutes les batailles de ce jeu, celle-ci favorise les Romains. Toutefois, un Belge bravache et agressif pourra causer des dégâts pendant les tours d'ouverture et créer une opportunité de victoire.

Difficulté : Un peu plus difficile que les habituelles batailles antiques à cause de l'attaque surprise, et du besoin pour le joueur Romain de mettre ses légions en formation de combat. Nous vous suggérons de jouer cette bataille après vous être un peu familiarisé avec le système de jeu.

Durée du Jeu : Une session, entre 4 et 6 heures.

La Carte

La carte du Sabis est basée sur une version détaillée de *L'Atlas des Champs de Bataille Antiques* de Kromayer-Veith (et sur plusieurs autres livres, qui basent tous leurs cartes sur K-V). La rivière Sabis, maintenant la Sambre, est en Belgique Centrale, à peu près à mi-chemin entre le Rhin et la Manche. La bataille s'est déroulée près du village de Neuf Mesnil.

NOTE DE CONCEPTION : Les légionnaires étaient partis chercher du bois pour construire leur camp. On suppose qu'ils n'en ont pas trouvé à la scierie locale. Cependant, nous avons remarqué que les cartes de K-V ne montrent aucune souche d'arbre, et César ne le mentionne pas comme un problème. Donc, nous l'avons ignoré.

Déploiement Romain

Les Romains devraient se déployer avant les Belges.

Rome, commandée par le Proconsul Caius Julius Caesar

Chaque légion est composée d'un Légat [4.22], de son Aquila, de 10 Cohortes et d'une Catapulte.

Les légions VII à XII sont des vétérans ; les XIII et XIV sont des recrues. Voir plus loin pour les règles de Déploiement des Légions.

<i>Unités</i>	<i>Hexs</i>
Jules César	3726 ou 3026
Frondeurs Baléares (3)	Au Nord de la rive, dans un rayon de 3 hexs celle-ci
Archers Numides (5) et Archers Crétois (3)	Dans le camp ; il ne peut y avoir qu'une unité par hex de Tour (ex : 3015) dans le Fort.
RC Gaulois (2) et LN Gaulois (4) ; 2 Légats	Au Sud de, dans un rayon de 3 hexs de celle-ci, et pas adjacent à une autre unité. Pas de déploiement dans les Bois ^[b, c]
VII Aquila, Catapulte, Légat	3911
XII Aquila, Catapulte, Légat	3212
VIII Aquila, Catapulte, Légat	2417
XI Aquila, Catapulte, Légat	2623
IX Aquila, Catapulte, Légat	3026
X Aquila, Catapulte, Labienus ^[a]	3726

[a] = Labienus commence au commandement de la légion X, mais à l'arrivée des légions XIII et XIV il a assumé le statut de « commandant en second » pour ces deux légions. Si les joueurs font pareil, ils réassigneront probablement un des nouveaux Légats à la X.

[b] = César supposait que son écran de cavalerie serait une protection suffisante. Ca ne s'est pas passé ainsi. La charge initiale des Belges l'a balayée ; et elle ne semble pas avoir eu un réel impact sur la bataille (ce qui ne veut pas dire que ce fut vraiment le cas, c'est juste que César ne l'a pas mentionné). Il a noté que les cavaliers Treveri qu'il avait employé et assigné au convoi de ravitaillement sont repartis chez eux dès qu'ils ont vu la bataille. Par conséquent, nous les avons laissés de côté. Ce qui est étonnant, c'est qu'aucun des éclaireurs n'a remarqué le camp Belge, à moins de 800 mètres vers l'arrière !

[c] = La Cavalerie Romaine ne peut pas se placer dans un hex adjacent à un hex où peut se déployer une unité Belge. Voir leur déploiement plus bas.

Déploiement des Légions Romaines

Chaque Légion a quatre cohortes déployées contre le mur extérieur du fort. Les six cohortes qui restent cherchent du bois. Le joueur Romain choisit où se trouvent les unités de chaque

légion, en respectant les limitations de placement. Le jeu commence sans que les Romains ne soient en ligne quelconque—comme on peut le voir sur les cartes de diverses sources—mais dispersés autour du fort. C’est le travail de César de les remettre rapidement en ligne de défense.

Procédure :

Chaque légion est divisée en deux groupes : les Ramasseurs et les Constructeurs. Ces derniers sont placés comme indiqué. Les Ramasseurs placent une cohorte avec l’Aquila de la légion (au-dessus) ; les cohortes qui restent sont placées dans un rayon de deux hexs de la cohorte centrale, aucune cohorte ne devant être adjacente à une autre cohorte de la même légion. Les cohortes de Constructeurs sont placées adjacentes au mur en construction. Il n’y a pas d’empilement pour le placement initial. Ne mettez aucune unité à l’intérieur du fort Romain.

<i>Légion</i>	<i>Hexs de Déploiement</i>
VII 4 cohortes de Constructeurs* 6 cohortes de Ramasseurs	3814-3514 inclus rayon de 2 hexs depuis 3911
XII 4 cohortes de Constructeurs* 6 cohortes de Ramasseurs	3414-3114 inclus rayon de 2 hexs depuis 3212
VIII 4 cohortes de Constructeurs* 6 cohortes de Ramasseurs	2914-2917 inclus rayon de 2 hexs depuis 2417
XI 4 cohortes de Constructeurs* 6 cohortes de Ramasseurs	2918-2921 inclus rayon de 2 hexs depuis 2623
IX 4 cohortes de Constructeurs* 6 cohortes de Ramasseurs	3023-3322 inclus rayon de 2 hexs depuis 3026
X 4 cohortes de Constructeurs* 6 cohortes de Ramasseurs	3423-3722 inclus rayon de 2 hexs depuis 3726

* = Creusons pour une Gaule meilleure. Toutes les unités de constructeurs doivent avoir un côté d’hex de mur dans un de leur espace frontal, au choix du joueur. Donc une cohorte de constructeurs de la VII^e légion en 3514 doit faire face à 3415 ou 3515.

Pour chaque cohorte de ramasseurs, lancez le dé et orientez l’unité selon le diagramme de dispersion.

Renforts Romains

Le convoi de ravitaillement Romain est escorté sur la carte au début de la bataille. Les Belges ont eu des informations spécifiques—mais, malheureusement pour cette bataille, imprécises—qui leur disaient où les Romains étaient les plus vulnérables lorsqu’ils étaient en colonne, car chaque légion devait être séparée de la suivante par son convoi de ravitaillement. C’était la doctrine Romaine normale, et les Belges ont décidé d’utiliser l’arrivée du convoi de ravitaillement comme signal pour lancer l’attaque. Malheureusement pour les Belges, César avait amalgamé tous les convois de ravitaillement en une seule entité, et fait voyager léger les six légions de vétérans pour qu’elles puissent établir le camp, les légions XIII et XIV ayant reçu une mission d’escorte.

Tour d’Entrée : Le convoi de ravitaillement (4 pions double-taille) et les légions XIII et XIV avec leurs Légats, catapultes, etc., commencent à entrer sur la carte au tour 4 par les hexs 4216 à 4222 inclus.

Entrée Aléatoire Optionnelle : Les joueurs désirant un peu d’incertitude peuvent lancer un dé pour l’arrivée des renforts Romains. Au début de chaque tour à partir du tour 3, le joueur Romain lance un dé pour ses renforts. Il ajoute au résultat le nombre de fois où il a déjà lancé le dé et « échoué ». S’il obtient un résultat modifié entre 7 et 9, les renforts arrivent. Sinon, essayez au prochain tour (cette règle peut aider les Belges ; utilisez là si vous jouez en compétition).

Ordre de Marche pour la Garde du Convoi : L’ordre d’entrée exact des légions XIII et XIV est laissé à la discrétion du joueur Romain. Historiquement, les renforts sont entrés en « une seule file », avec deux cohortes de la XIII à l’avant, suivies par le convoi, puis le reste de la XIII et enfin la XIV. La cavalerie Gauloise (des Treveri) gardait les flancs, mais, comme indiqué, elle s’est enfuie au premier signe de bataille.

Le Convoi de Ravitaillement Romain

Le Convoi de Ravitaillement est composé de quatre (4) pions chariots double-taille.

Les chariots doivent faire face à un côté d’hex (et non un angle) et seul l’hex directement devant eux est leur hex de front.

Les chariots sont toujours orientés comme indiqué précédemment ; ils ne peuvent jamais s’orienter différemment ni changer d’orientation. Ils ne peuvent pas se déplacer « latéralement » ni vers l’arrière, ni ne peuvent changer de direction sans avoir avancé d’un hex.

Les chariots ne peuvent entrer que dans leur hex de front ou dans un hex de flanc adjacent à l’hex frontal. Le mouvement dans un hex de flanc-front n’est pas considéré comme un changement d’orientation ; la partie arrière du pion sera ajustée comme il le faut lorsque le chariot change de direction.

Les chariots ne peuvent pas s’empiler avec un autre type d’unité, ils ne peuvent pas non plus utiliser la Retraite Ordonnée.

Un chariot est détruit s’il est attaqué seul dans un hex par une unité Belge.

- Si les Belges détruisent une unité de ravitaillement, retirez 2 pertes à toutes les unités Belges se trouvant dans un rayon de 10 hexs du chariot capturé.
- Si les Belges détruisent les quatre chariots, ils gagnent.

Déploiement Belge

Les Nervii et les Artebates^[a]

<i>Unités</i>	<i>Hexs de Bord d’Entrée</i>
BI Nervii (30)	Bois de Niveau 3
Boduognatus (CT), Flemmus	hexs entre 1607 et 1018
BI Artebates (18)	en ligne double 1335-1737
Gowanus (CT), Commius ^[b]	et 1236-1738

Les Belges peuvent empiler deux BI par hex pendant le déploiement initial. Les Belges ne peuvent pas se placer dans des hexs adjacents à des unités de cavalerie Romaine.

[a] = Il apparaît que, bien que Boduognatus soit le seul chef mentionné en rapport avec cette bataille, l’armée Belge n’était rien de plus qu’une « vague » confédération, chaque tribu ayant

son propre chef. Cependant, ce n'était pas le plan d'origine. Les Sussions—leur précédent roi, Diviacus, était considéré comme le dirigeant le plus puissant de toute la Gaule—voulait mettre au « commandement suprême » leur nouveau roi, Galba. Galba avait promis de lancer 50000 hommes dans la bataille. Néanmoins, cela ne s'est jamais produit. La majorité de la dizaine de tribus n'avait aucune intention de se sacrifier. Les plus grandes pertes ont été subies par les Bellovaci, dont JC a dit qu'ils étaient « ...les plus forts de tous, en valeur, en prestige et en population... »

[b] = César ne mentionne pas le Commius historique comme étant présent à cette bataille. Cependant, juste après la bataille, JC fit de Commius le Chef des Atrebatés ; donc les chances qu'il ait été là sont assez bonnes. Le reste des chefs n'est que fiction.

Renforts Belges

Les Viromandui et les Aduatuci (?)

Historique : Toutes les unités de Viromandui—Grummix (CT), Ammoco et 14 BI—entrent par n'importe quels hexs entre 1019 et 1031 inclus, n'importe quand pendant le premier tour (ou plus tard si le joueur le désire).

Règle Optionnelle : Les Nervii avaient persuadé trois tribus de se joindre à eux ; les Aduatuci ne s'étaient pas encore montrés, mais devaient arriver incessamment. Si cette règle, qui aide le joueur Belge à atteindre un certain équilibre de jeu est utilisée, celui-ci lance de dé pour l'arrivée des Aduatuci (qui entrent par les mêmes hexs que les Viromandui) à partir du tour suivant l'arrivée du Convoi de Ravitaillement Romain. Utilisez le même système de jet que pour l'entrée Romaine aléatoire. Les Aduatuci sont composés de leur CT (fictionnel) Dicex, plus 10 BI.

NOTE DE CONCEPTION : César indique que les Aduatuci avaient promis 19000 hommes pour aider à battre les Romains. Pour ceux qui se sont montrés, selon JC, les nombres sont 50000 pour les Nervii ; 15000 pour les Atrebatés ; 10000 pour les Viromandui—mais ils étaient combinés avec les Veliocasses. Il est permis avec Delbruk de douter que ces nombres aient approché la réalité. A cause de leur lenteur pour arriver, nous avons réduit le nombre possible d'Aduatuci à la moitié de ce qu'ils auraient dû être s'ils étaient arrivés à temps.

Règles Spéciales : Romains

Fort Partiellement Construit : Le camp fortifié n'est pas terminé. Il a juste été esquissé—c'est la première chose que font les légions lorsqu'elles s'arrêtent—mais les « murs » ne fournissent aucun bénéfice défensif.

Le seul effet pour ce scénario est que les côtés d'hexs de Murs peuvent être traversés par n'importe quelle unité avec un coût de +2 PM. Les Tours aussi sont partiellement construites, n'offrant qu'un niveau supplémentaire aux unités qui s'y trouvent.

Réaction à la Surprise des Auxiliaires

Toute la cavalerie Romaine plus les frondeurs (SK) étaient en activité d'éclaireur. La première fois où l'un de ces événements survient :

- Le joueur Romain déplace n'importe laquelle des unités susmentionnées, ou

- Une unité a une LDV délogée vers une unité Belge (ceci devrait arriver assez rapidement).

Le joueur Romain fait un Test de QT pour cette unité. Si elle le rate, elle est éliminée ; si elle le « réussit », elle subit 2 pertes. Le test est fait au moment où l'un des événements survient ; il peut même se produire pendant le mouvement Belge.

Contrôle de Commandement Etendu

Cette bataille était plutôt confuse, mais les troupes Romaines n'ont pas combattu en formation avec une grande efficacité grâce à leur discipline exemplaire.

Un Légat peut commander n'importe quelle cohorte Romaine, quelle que soit sa légion avec un Ordre Individuel. Les cohortes Romaines qui doivent faire un test de moral lorsqu'elles sont hors de portée du contrôle de commandement normal de leur légion doivent ajouter un à leur Test de QT.

Reformer les Rangs

Toutes les cohortes Romaines, sauf celles empilées avec leur Aquila, subissent 1 Perte de Cohésion lorsqu'elles se déplacent (comme en 6.13) jusqu'à ce qu'elles soient Reformées. Utilisez les marqueurs « Moved » pour vous aider. De plus, lorsqu'elles sont dans ce mode, le joueur Romain doit ajouter deux (+2) à tout test de QT jusqu'à ce qu'elles soient reformées. Une cohorte Romaine peut se Reformier en traversant l'espace contenant son Aquila et en dépensant 1 PM. L'unité Reformée ne peut plus se déplacer volontairement pendant ce tour. Lorsqu'elle est Reformée, l'unité peut agir normalement.

Règles Spéciales : Les Belges

Initiative Belge : Quelle que soit sa valeur d'Initiative, le joueur Belge commence la partie en déplaçant n'importe quelle tribu de son choix (en entier). Ensuite, le jeu commence normalement. Si le joueur Belge souhaite à nouveau déplacer cette tribu, cela sera considéré comme un mouvement de « Court-Circuit », même si ce n'est pas dans la séquence exacte. Toutes les tribus commencent avec l'Impétuosité [6.8].

Direction de Retraite

- Les Romains qui ne peuvent pas retraiter vers leur Aquila ou le camp retraitent vers le bord nord de la carte.
- Les Belges retraitent vers le bord sud de la carte. Ils n'ont pas de camp (il est hors carte).

Victoire

Automatique : Les Belges gagnent dès qu'ils ont détruit les quatre pions de chariots de ravitaillement, quelle que soit la situation générale.

Déroute d'Armée

- L'Armée Romaine déroute lorsqu'elle atteint 220 Points de Déroute.
- Les Nervii déroutent lorsqu'ils atteignent 70 PD.
- Les Viromandui déroutent lorsqu'ils atteignent 20 PD.
- Les Atrebatés déroutent lorsqu'ils atteignent 30 PD.
- Les Aduatuci déroutent lorsqu'ils atteignent 15 PD.

Taille et Niveaux de QT^[a]

Joueur	Taille	Points de QT	Rapport de Déroute
Romain	436	557	40%
Nervii	210	205	35%
Viromandui	98	84	25%
Atrebates	126	102	30%
Aduatuci	70	57	25%

[a] = Les Germains (pour le scénario du Rhin) apparaissent comme étant meilleurs que les Belges, mais ceci est une erreur. Chaque unité Belge contient au moins le double d'hommes que les unités Germanes.

NOTE HISTORIQUE : Il est très difficile de déterminer la taille exacte de ces tribus. La règle utilisée est que 1,5 kilomètre carré de terre mal cultivée génère entre 1 et 2 guerriers. Ce qui mène le total des forces Belges entre 30 et 40000 hommes, bien en dessous des estimations que César donne dans ses commentaires. Delbrück, encore lui, insiste sur le fait que les Romains étaient bien plus nombreux que toutes les tribus combinées.

Suggestions pour le Jeu en Compétition

1. La méthode d'Enchères aux Points de Déroute.
2. Utilisez les Renforts Romaines Aléatoires.
3. Autorisez les Aduatuci à entrer en jeu.

Les points 2 et 3 rendront le jeu assez équilibré, bien que les Romains soient toujours légèrement favorisés.

La Baie de Biscaye

Eaux côtières près de la Bretagne ; 56 avant J.C.

Decimus Junius Brutus contre les Venetis**Arrière-Plan Historique**

Vers la fin du printemps 56 avant J.C., César lança une campagne contre les tribus d'Armorique habitants le quart nord ouest de la Gaule. Les Armoriciens, et particulièrement les Venetis, contrôlaient les routes de commerce vers la Manche et l'Angleterre. Il n'a pas fallu longtemps à César pour s'apercevoir que les Venetis ne pourraient jamais être amenés à combattre sur terre. Lors de l'approche des légions, ils se retiraient rapidement dans leurs châteaux faciles à défendre sur des promontoires qui s'étendaient dans la mer, d'où ils pouvaient débarquer lorsque les choses empiraient. Il était évident que César devrait avoir à combattre sur l'eau.

Pour cela, César lança la construction d'une flotte de birèmes Liburniennes—le nombre exact n'a jamais été mentionné—à partir de rien. Il a fallu environ 2 mois aux Romains pour cela—ce qui est plutôt étonnant quand vous considérez le temps qu'il faut à une compagnie moderne pour réparer 800 mètres d'autoroute—et vers la fin de l'été, César était prêt à prendre la mer. Pour commander cette flotte, César choisit un de ses plus jeunes Légats, Decimus Junius Brutus (qui devint célèbre plus tard, en tant qu'un des conspirateurs clé contre César). César s'est contenté de regarder l'affaire se dérouler depuis une colline près de la côte.

Cependant, Brutus avait un problème. La flotte Veneti était entièrement composée de navires à voile, une méthode de

locomotion navale adaptées aux difficiles eaux des mers du nord, et non à celles plus calmes du sud de la Méditerranée. A cause de leur construction à base d'épaisses doubles coques, les navires Venetis étaient à l'épreuve de l'éperonnage. De plus, leurs ponts étaient considérablement plus hauts que ceux des galères à fond plat. Ce qui donnait un avantage majeur aux Venetis en terme de tirs.

Pour contrer ceci, les Romains ont trouvé une solution plutôt intéressante : ils ont construit une flopée de faux de la longueur d'une sarisse, qu'ils ont donné à bon nombre de marins à bord de chaque birème. Lorsque les Romains grappinaient leurs faux allongées pour couper les cordes des voiles, ce qui immobilisait le navire Veneti et en facilitait l'abordage. (En une génération, cette idée fut améliorée à un tel point que les Romains avaient des catapultes pour lancer des grappins et autres objets désagréables).

Ensuite, comme si les choses n'allaient pas déjà suffisamment mal pour les Venetis, le vent s'est totalement arrêté. Puis ce fut la déroute.

Note sur le Combat Naval

Ce scénario utilise une version abrégée des règles de War Galley (incluses). Cependant, ces règles sont ajustées au fait que les Venetis n'utilisaient que des navires à voiles.

NOTE DE CONCEPTION : Nous considérons ce scénario comme un « bonus », pour voir si nous pouvons étendre les limites du système GBoH.

NOTE HISTORIQUE & DE CONCEPTION POUR LES ROMAINS : La flotte de César construite spécialement pour l'occasion était principalement composée de Liburniens (une forme de birème). Ed Smith, dans son jeu Trireme, donne à César des quadrirèmes et trirèmes cataphractaires, et même un pentakonter. Néanmoins, il n'y a aucune preuve d'une telle variété. Il est douteux que César ait perdu du temps à construire toute une variété de navires.

NOTE HISTORIQUE & DE CONCEPTION POUR LES VENETIS : Pratiquement les seuls navires à voiles—ou, pour être plus précis, les seuls navires utilisant des voiles pendant les batailles—à l'époque, étaient ceux des Venetis, plus quelques marchands, etc. Les Venetis et leur grande flotte étaient comme un goulot d'étranglement sur les routes commerciales le long de la côte de Bretagne vers l'Angleterre. Voyager dans ces eaux assez turbulentes signifiait pour les galères à fond plat propulsées à la main une vitesse lente (un facteur important pour comparer la conception des navires « du nord » par rapport à ceux « du sud »).

Notes

Équilibre : Comme pour les batailles terrestres, celle-ci favorise les Romains. Et beaucoup. Les Venetis devront utiliser leurs capacités de tir et leur Avantage de Hauteur au mieux pour dépasser les peu nombreux mais néanmoins importants avantages Romains. Les deux camps peuvent attendre que Mère Nature se déchaîne, puis procéder à la curée.

Difficulté : Un nouveau système, et qui couvre une bataille navale assez inhabituelle. Toutefois, les règles sont assez courtes.

Durée du Jeu : Environ 2 ou 3 heures.

La Carte

La bataille s'est déroulée au large des côtes de Bretagne, suffisamment près pour que César et ses légions puissent suivre son déroulement depuis le sommet d'une colline. Cependant, aucune carte spécifique n'est fournie pour cette bataille. Pour cela, vous devrez vous procurer la surface de jeu. La carte devrait être de la même taille qu'une carte complète des batailles fournies dans cette boîte. Cependant, le « grain »—la direction des hexs—devrait être court. Nous voulons dire que les hexs devraient se suivre sur le bord court (et pas sur le bord long, comme pour les cartes de bataille). Nous nous excusons d'avance pour avoir eu à faire cela, mais nous pensons que c'est un compromis valable par rapport à ce que ce scénario apporte au jeu. N'oubliez pas, c'est un scénario « bonus ».

Pour jouer cette bataille, vous aurez besoin d'une carte (vierge ou non) avec :

- des hexs de 19mm (comme pour les batailles terrestres).
- un grain court (sur le bord 55cm)

Exemple : La carte du module « Jugurtha » sera parfaite.

Déploiement Initial

La Flotte Veneti, commandée par l'Amiral Tsunamix^[a]

La flotte Veneti est composée de :

- 22 navires à voile
- l'Amiral Tsunamix et 3 chefs d'escadrons génériques.

La flotte Veneti est placée comme l'entend le joueur Gaulois, avec les restrictions suivantes :

- Toute la flotte doit être déployée sur 4 lignes sur un des bords long de la carte.
- Aucun navire ne peut être à moins de 10 hexs d'un bord court de la carte.

Les Venetis se déploient en premier.

[a] = et si vous croyez à ce nom, je vous enverrai ma collection de jeux 3W.

Rome, commandée par l'Amiral Decimus Junius Brutus

La flotte Romaine est composée de :

- 16 birèmes Liburniennes
- l'Amiral Brutus, 2 chefs d'escadrons génériques.

La flotte Romaine est déployée comme l'entend le joueur, avec les mêmes restrictions que pour le Veneti, sauf qu'elle se déploie sur le bord de carte opposé.

Ligne de Côte

Le flanc droit des Romains, et le flanc gauche des Venetis est la côte de Bretagne. Toute unité entrant dans un hex adjacent à ce bord de carte est considérée comme s'étant écrasée contre les rochers et coulée.

Le Vent et la Mer

La partie commence avec le vent soufflant à force '4' directement dans l'arrière des navires Venetis et face à la flotte Romaine : du nord au sud. Donc, placez un marqueur '4' disons

en 1200 (le bord où s'est déployée la flotte Veneti) pointant directement vers 1201.

Mouvement Hors Carte

Nous pensons qu'une carte suffit pour manœuvrer les navires. Toutefois, si vous pensez que c'est nécessaire, vous pouvez ajouter une autre carte sur la gauche Romaine/droite Veneti (mais pas vers l'arrière d'aucune flotte). Avec cela en tête, tout navire qui quitte la carte est éliminé.

Règles Spéciales

Eperonnage : Les navires à voiles ne peuvent utiliser que le Grappinage/Abordage et le Tir ; ils n'ont pas de capacités d'Eperonnage. De plus, les birèmes Romaines ne peuvent pas non plus tenter d'Eperonner. Par conséquent, les règles de WG fournies ici n'incluent pas cette possibilité.

Avantage de Hauteur : Les navires Venetis étaient plutôt haut sur l'eau ; ils avaient donc un avantage de hauteur. Les Romains sont désavantagés.

NOTE DE JEU : Les Liburniens utilisaient souvent des tours (voir War Galley). Cependant, César n'en a probablement pas construit, car il mentionne clairement ses navires comme ayant un grand désavantage de hauteur.

Feux : Les galères Romaines ont la capacité de tirer des projectiles enflammés, pas les Venetis.

Faux Infernale : Les Romains avaient un gadget qui leur permettait d'annuler l'avantage de hauteur des navires à voiles : une longue lance de la taille d'une sarisse au bout de laquelle était fixée une faux. En se rapprochant bord à bord et en utilisant les faux, les Romaines pouvaient découper les voiles Venetis et rendre les navires immobiles, après quoi ils étaient facilement abordés.

Pour représenter ceci, le joueur Romain fait tout ce qu'il doit pour grappiner, mais à la place, il annonce sa tentative pour découper les voiles. Pour cela il lance un dé.

- Si le résultat est 1-4, il a découpé la voile. Le navire Veneti est maintenant immobilisé. Retournez-le sur sa face Pas de Mouvement. Le Romain ne peut pas tenter de grappiner avant le prochain tour.
- Si le résultat est 5-6, la tentative a raté, il n'y a aucun autre effet.

Victoire

Pour déterminer la victoire, chaque

- navire Veneti vaut 3 PV.
- birème Romaine vaut 4 PV.

Les joueurs gagnent des PV en coulant ou en capturant des navires ennemis.

La bataille se termine et le vainqueur est déclaré lorsqu'un joueur a accumulé

- 30 PV, et
- son total de PV est au moins le double de celui de son adversaire.

Si ceci ne se produit jamais, le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait éliminé tous les navires ennemis, ou jusqu'à ce qu'on puisse juger la situation comme étant désespérée et arrêter.

L’Invasion de l’Angleterre

Au sud est de la côte du Kent ; septembre, 55 avant J.C.

César contre les Britanniques

Arrière-Plan Historique

Vers la fin de l’été 55 avant J.C., César décida de lancer une expédition à travers la manche, ostensiblement pour voir s’il pouvait conquérir les tribus Britanniques. Il s’est aussi laissé dire qu’être le premier Romain à pouvoir faire cela ne serait pas une mauvaise chose. Malheureusement, les Britanniques ont eu vent de l’expédition et ils n’étaient pas prêts à s’agenouiller simplement parce que les Romains allaient se montrer.

Pour la « reconnaissance en force », César fit embarquer 2 légions, quelques auxiliaires et un groupe de cavalerie dans des transports et, avec leur escorte de galères, ils traversèrent la manche rapidement. Le seul problème fut que le transport de la cavalerie subit une tempête typique de la manche, ce qui les mis hors course et hors de combat pour l’invasion.

Le débarquement initial eut lieu au nord est de l’actuelle Douvres, et César, en voyant les falaises, ordonna à sa flotte de 80 navires de se diriger vers l’est jusqu’à trouver des plages plus appropriées, probablement juste au sud de Deal. C’est ce qu’ils firent, remontant la côte de plusieurs kilomètres, et lorsque les transports accostèrent, deux choses se produisirent :

1. Peu familiarisés avec la profondeur de l’eau, la plupart des navires ne purent atteindre la plage, restant à une certaine distance de la côte, et

2. Du haut des collines surplombant la plage vint une horde de Britanniques hurlants et peinturlurés, dont la majorité était de l’infanterie légère montée sur des chariots, plus une poignée de cavalerie.

Pendant que ses légats luttèrent pour faire accoster leurs légions et former une ligne viable, César emmena quelques transports plus loin pour finir de débarquer. Il envoya ses galères de guerre près de la côte pour que les auxiliaires et les catapultes à bord harassent les Britanniques et les gardent à distance.

Lorsque les deux légions (VII et X) établirent leur formation, ils trouvèrent que battre les Britanniques très légèrement armés était une tâche plutôt facile (quand ils pouvaient les attraper). Sans cavalerie, César n’avait aucune capacité de poursuite. Les Britanniques, voyant qu’ils ne pouvaient rien faire contre les légions, se dispersèrent et rentrèrent chez eux, tandis que quelques chefs restaient en arrière pour offrir une reddition qui dura jusqu’à ce que César s’en aille, quelques jours plus tard.

Notes

Equilibre : Si les Britanniques ne font pas un massacre pendant les premiers tours, pendant que les Romains débarquent et sans formation solide, les légions les balaieront, quel que soit le nombre de LI n’ayant pas fui la bataille.

Difficulté : C’est un scénario qui utilise quelques règles inhabituelles, nécessitant toute une nouvelle façon de penser de la part des joueurs. Ces mêmes règles spéciales rendent la partie difficile à gagner, quel que soit le camp.

Durée du Jeu : Une session.

La Carte

Bien que nous connaissions la localisation approximative du premier débarquement de César en Angleterre, personne ne l’a indiqué exactement. C’est pour cela que la carte est juste représentative de la région, elle n’est pas précise.

Déploiement Britannique

Une vague Confédération de Tribus du Kent

Les hommes qui saluèrent César sur la plage étaient un rassemblement des tribus locales du Kent, très probablement toutes du sud est de la Tamise. La plus grande tribu était celle des Cantii. Plusieurs tribus de Belges, y compris les Atrebates, exerçaient une présence majeure à l’ouest, et il y eut beaucoup d’interaction entre les tribus Britanniques et Gauloises. Cassivellaunus, le chef de l’opposition étendue face à la seconde invasion de César n’est pas engagé ici.

Le joueur Britannique déploie ses forces—22 LI dans 22 CH, plus 4 unités de cavalerie—en trois groupes séparés, répartis entre les 3 chefs comme il l’entend. La cavalerie et la LI peuvent être dans le même groupe. Il n’y a pas de Chef de Tribu (CT); chaque groupe est commandé séparément et indépendamment.

Unités

Cingetorix^[a] ; Groupe A
Taximagulus^[a] ; Groupe B

Hexs

Toutes les unités doivent être placées dans un hex de niveau 3 ou plus. Les unités placées dans les bois peuvent rester cachées jusqu’à ce qu’elles soient activées.

Segovax^[a] ; Groupe C

Avec A & B

[a] = Ce sont les noms historiques des chefs de tribus.

Déploiement Caché

Les unités Britanniques sont déployées « cachées », comme indiqué plus haut ; elles ne sont pas placées sur la carte avant d’avoir été activées. Pour cela, le joueur Britannique note sur une feuille de papier la position de ses unités. Lorsqu’elles sont activées, placez-les sur la carte et commencez à les déplacer. Bien sur, vous n’êtes pas obligé de cacher toutes les unités (voir même aucune).

Force d’Invasion Romaine

Légions VII et X, commandées par le Proconsul Caius Julius Caesar

Le joueur Romain dispose des unités suivantes :

- Les légions VII et X avec leur Aquila, mais pas les catapultes
- 2 Légats (mais pas Labienus)
- 3 Archers SK
- 4 Transports
- 3 Galères de Guerre (birèmes Liburniennes)

Aucune unité Romaine ne commence la partie sur la carte. César doit placer toutes ses unités sur ses navires : les légions sur les transports (5 cohortes par transport), les auxiliaires (1

par birème) et César aussi sur une birème. Il place ensuite sa flotte près du bord ouest de la carte, prête à entrer par les hexs 3327 ou 3428.

Lorsque le Britannique a terminé son déploiement, le joueur Romain peut maintenant commencer sa Phase de Mouvement Naval (initiale).

Règles Navales

NOTE DE JEU : Ce scénario n'utilise que les mécanismes de mouvement des règles navales.

Phase de Mouvement Naval Romain : Il faut l'ajouter au début de la séquence de jeu normale de chaque tour, avant la Phase des Auxiliaires. Tous les mouvements des galères ont lieu pendant cette phase et nulle part ailleurs. Aucune initiative n'est nécessaire ; le Joueur Romain peut simplement déplacer ses galères comme il le désire, en respectant les règles.

Mouvement des Galères : Pour ce scénario, les birèmes ont une vitesse de croisière de '8' (ignorez la vitesse Max) ; et les transports '7'.

Débarquement des Unités

S'échouer : Les eaux côtières de cette région n'étaient pas cartographiées par les Romains, et étaient donc quelque peu traîtresses. Donc, lorsqu'une galère entre dans un hex d'eau Modérée ou Peu Profonde, comme expliqué plus bas, il y a une chance pour qu'elle s'échoue.

A chaque fois qu'une galère Romaine entre dans un hex de Mer Modérée adjacent à un hex d'eau Peu Profonde, le joueur Romain lance un dé pour vérifier s'il s'échoue. Il doit le faire à chaque fois qu'il se déplace. Si sa vitesse est '6' ou plus, il ajoute la différence entre sa vitesse et '5' au jet de dé. Par exemple, une vitesse de '7' donne un DRM +2.

- Si le résultat est entre 7 et 9, le navire s'est échoué et doit s'arrêter. Il ne peut plus se déplacer jusqu'à la fin de la partie. Un résultat entre 0 et 6 ne produit aucun effet, et le navire peut continuer de se déplacer.

A chaque fois qu'une galère Romaine entre dans un hex d'eau Peu Profonde qui n'est pas un hex côtier ou de plage, que le navire soit totalement ou non dans l'eau peu profonde (ex : 2922-3023), le joueur Romain doit lancer un dé (n'oubliez pas le DRM de vitesse) pour vérifier s'il s'échoue. Il doit le faire à chaque fois qu'il se déplace.

- Si le résultat est entre 5 et 9, le navire s'est échoué et doit s'arrêter. Il ne peut plus se déplacer jusqu'à la fin de la partie. Un résultat entre 0 et 4 ne produit aucun effet, et le navire peut continuer de se déplacer.

Accoster : Une galère peut accoster en se déplaçant dans un hex côtier ou de plage de façon à ce que sa proue soit face à la plage (et non à un côté d'hex séparant deux hexs de plage). Si cela est fait, quelle que soit la vitesse, le navire a maintenant accosté et ne peut plus se déplacer jusqu'à la fin de la partie.

Lâcher l'Ancre : Une galère qui se trouve dans un hex d'eau Peu Profonde mais pas dans un hex Côtier peut cesser son mouvement en Lâchant l'Ancre. Pour lâcher l'ancre, une galère doit se déplacer à une vitesse de '3' ou moins. Il n'y a pas de coût pour lâcher l'ancre, et la galère peut lever l'ancre et se déplacer à nouveau, ce faisant, elle commencera avec une vitesse de '2'.

Débarquer : Les unités à bord peuvent débarquer dans tout hex adjacent aux flancs du navire ; soit une possibilité de 6 hexs de débarquement différents, mais jamais dans les hexs de front ou arrière, et il n'y a pas d'empilement lors du débarquement. Le joueur Romain ne peut débarquer qu'une seule unité par activation dans chaque hex de flanc. Les Aquilae peuvent débarquer avec n'importe quelle cohorte (traitez les deux unités comme une seule. Toute unité laissée à bord ne peut pas se déplacer avant que son chef n'obtienne une seconde activation. Une unité ne peut débarquer que dans un hex inoccupé.

Le débarquement est un mouvement. Les coûts pour débarquer sont les suivants :

Hex de Débarquement	Coût en PM	Perte de Cohésion
Eau Modérée	3 PM	4 (2 pour les SK)
Eau Peu Profonde	2 PM	2 (0 pour les SK)
Hex de Plage	1 PM	1 (0 pour les SK)

Aucune unité terrestre ne peut se déplacer ni débarquer dans un hex de Pleine Mer ni dans un hex de Niveau 1.

Les unités peuvent se déplacer après le débarquement. Les coûts d'entrée dans les hexs de mer sont donnés dans le Tableau de Mouvement.

NOTE DE JEU : Pour que toutes les cohortes de la même légion puissent débarquer en même temps, le transport doit être à portée de commandement du Légat ou du navire amiral de César.

EXEMPLE : Un transport avec 5 cohortes commence la Phase de Mouvement Naval dans les hexs 3129-3220 face à l'est avec une vitesse de '5'. Le joueur Romain augmente la vitesse à '6' et commence son mouvement ainsi :

- en avant en 3218-9 ; coût = 1 PM.
- à tribord, en 3117-3218 ; coût = 2 PM.
- en avant, en 3017-3117 ; coût = 1 PM. Il s'arrête pour vérifier s'il s'échoue. Il obtient un '3', donc même en ajoutant le DRM +1 (pour vitesse excessive), il continue son mouvement.
- en avant en 2916-3017 ; coût = 1 PM. Maintenant il doit vérifier s'il s'échoue dans l'eau Peu Profonde. Il obtient un '4', ce qui veut dire qu'avec le DRM +1 il s'est échoué et doit s'arrêter là où il se trouve (en 2916-3107, face à la plage).

Pendant une Phase d'Activation suivante, le joueur débarque ses cohortes du transport. Il place une cohorte dans les hexs 2817, 2917, 2915 et 3016. Il choisit de laisser la 5^e cohorte à bord au lieu de la placer en eau Modérée. Les unités débarquées peuvent ensuite avancer sur terre, selon les coûts indiqués plus haut.

Capacités de Tir des Galères

Chaque galère (y compris les transports) a une unité de catapultes intégrée à sa proue. Elle est utilisée comme une unité de catapultes normale. De plus, les unités de SK peuvent tirer depuis le pont des galères.

Les tribus ne peuvent pas attaquer les galères ni les transports. (Simpliste ? Peut-être, mais nous essayons de garder les choses gérables).

Activation Britannique

Les unités Britanniques ne peuvent pas bouger avant leur première Activation suite à l'entrée d'une galère Romaine dans un hex de Mer Modérée, même si elle n'y reste pas.

Chariots Britanniques

Les chariots utilisés par les tribus Britanniques n'étaient en aucun cas considérés comme des armes. Ils n'étaient utilisés que pour le transport. La seule ressemblance avec les chariots de guerre « des jours anciens » est qu'ils avaient des roues. Donc, ignorez les références aux chariots dans les Tables de Combat. Les chariots Britanniques ressemblaient plus à des chariots de ravitaillement miniatures qu'à autre chose. Cependant, les tribus étaient assez adeptes de leur utilisation et des avantages qu'ils pouvaient leur offrir.

Les chariots n'ont qu'une Capacité de Mouvement. Ils n'ont pas de Taille ni de valeur de QT.

Chaque chariot peut transporter une unité de LI. Il ne coûte aucun PM (ni Pertes) à une LI pour monter ou descendre d'un chariot (ils étaient remarquablement adroits pour cela). Cependant, lorsque la LI quitte le CH, ce dernier s'arrête et ne peut aller plus loin. La LI peut descendre dans un hex adjacent quelle que soit la distance précédemment parcourue par la combinaison LI+CH. Toutefois, la LI ne peut continuer à se déplacer que si la combinaison LI+CH s'est déplacée de moins de la moitié de la CM de la LI seule. Le nombre de PM à dépenser est égal à la différence. Inversement, une LI qui monte dans un CH peut continuer à se déplacer (comme une LI+CH) d'un nombre de PM égal à la CM de l'unité de CH moins le nombre de PM dépensés par la LI avant de monter à bord.

Les CH ne peuvent pas se déplacer seuls—y compris en Retraite Ordonnée—à moins de transporter une LI. Si une unité de combat Romaine (de n'importe quel type) entre dans un hex adjacent à un CH inoccupé, ce dernier est immédiatement détruit.

La LI à bord des chariots ne subit pas de pertes à cause du mouvement pour se déplacer une seconde (ou troisième) fois au cours d'un tour, si elle passe toute la Phase d'Activation à bord du chariot.

Les CH (et les LI passagers) ne subissent pas de pertes de cohésion pour le mouvement/terrain. Ils dépensent 2 PM pour entrer dans un hex de Bois (ceci n'est pas indiqué sur le Tableau). Les CH ne peuvent pas entrer dans un hex de plage ni dans un hex entièrement rempli d'eau.

La LI peut lancer ses javelots depuis les chariots. La LI qui tire de cette façon ne devient jamais Missile Low (ou No). Elle ne risque ceci que lorsqu'elle n'est pas dans un chariot.

Les LI+CH peuvent utiliser le Harassement & Dispersion. Dans ce cas, on les traite comme de la LI, sauf que, lors du jet de dé d'arrêt (8.65), ne prenez pas en compte la différence de QT comme DRM. Si la LI+CH est arrêtée, le CH est considéré comme détruit.

NOTE DE JEU : Cela signifie de façon pragmatique que le joueur Romain aura besoin d'un jet de 8 ou 9 pour « arrêter » la LI+CH en H&D. Néanmoins, on peut clairement dire que toute LI arrêtée est maintenant de la « viande froide ».

La LI+CH ne peut pas attaquer en Choc. Elle se défend normalement en tant que LI.

Combat Terrestre dans les Hexs de Mer

Choc : Les ajustements suivants sur la Table de Choc se produisent si au moins une des unités en combat se trouve dans un hex d'eau (ou de plage).

Ajustement de colonne	Situation
3G	Toutes les unités en pleine mer, l'attaquant en eau profonde.
3D	Toutes les unités en pleine mer, le défenseur en eau profonde.
2G	Tous les attaquants en eau Peu Profonde, tous les défenseurs dans des hexs de plage.
2D	Tous les défenseurs en eau Peu Profonde, tous les attaquants dans des hexs de plage.
1G	Tous les attaquants dans des hexs de plage, tous les défenseurs sur la terre ferme.
1D	Tous les défenseurs dans des hexs de plage, tous les attaquants sur la terre ferme.

Projectiles : L'eau Peu Profonde n'a aucun effet sur le tir des projectiles, sauf que des unités dans un hex entièrement rempli d'eau ne peuvent pas tirer. Cependant, soustrayez deux (-2) à tout tir contre des unités en Eau Modérée (il est douteux qu'un tel tir arrive à passer).

Déroute : Les unités en eau Peu Profonde ou Modérée (mais pas dans des hexs de plage) qui Déroulent sont éliminées.

Poursuite de Cavalerie

Ignorez cette règle. La cavalerie victorieuse avance comme si elle était à pied.

Direction de Retraite

- Les Romains qui ne peuvent pas retraire vers leur Aquila retraitent vers le transport le plus proche. Lorsqu'ils sont dans le transport, ils ne peuvent pas être ralliés.
- Les Britanniques retraitent vers le bord nord de la carte.

Victoire

Automatique : A la fin de n'importe quelle activation après que les Romains aient débarqué, s'il n'y a aucune LI Britannique qui n'est pas en déroute au Niveau 1 (les LC et CH ne comptent pas), alors les Romains gagnent automatiquement.

Déroute d'Armée

- L'Armée Romaine : 55 Points de Déroute.
- Les Britanniques : 40 Points de Déroute.

Taille et Niveaux de QT

Joueur	Taille	Points de QT	Rapport de Déroute
Romain	103	151	35% ^[a]
Britannique	104	159	25%

[a] = Le Rapport de Déroute Romain est légèrement inférieur à la normale à cause de la nature de l'opération.

Suggestions pour le Jeu en Compétition

1. La méthode d'enchères aux Points de Déroute.
2. Donnez des grenades à main aux Britanniques.
3. Forcez les Romains à manger de la nourriture Britannique.

La Bataille de Paris

Lutèce, 52 avant J.C.

Labienus contre les Parisii, Aulerici et Senones

Arrière-Plan Historique

Avec une rébellion de toute une province sur le point d'éclater, César apprit que les tribus sur la Sequana, centrées autour de l'oppidum des Parisii (Lutèce) se rassemblaient pour combattre, il envoya donc Labienus et quatre légions pour les défaire.

Les Parisii et les autres tribus locales récoltaient leur avoine, et tout en faisant du foin pendant que César était occupé au sud, ils appelèrent quelques alliés, en choisissant le populaire Camelogenus roi des Aulerici comme chef. C'est pendant qu'ils discutaient de leur stratégie que Labienus est arrivé.

Labienus, sentant qu'il aurait un gros problème, décida d'utiliser quelques ruses pour séparer les forces Gauloises. Il s'ensuivit une série de traversées et de retraversées de rivières, avec des leurres envoyés en amont et en aval. Tout cela causa une grande consternation dans le camp Gaulois à propos de ce qu'il se passait. Donc plutôt que de rester assis et de le découvrir par email, Camelogenus marcha avec la majorité de son armée (aucune indication de taille) pour rencontrer comme il l'espérait une armée Romaine plutôt réduite.

Et bien, elle était réduite, mais Labienus avait toujours 3 légions sous son commandement. Et elles étaient très fortes pour les Parisii et cie. Les Gaulois chargèrent, en se débrouillant plutôt bien contre la gauche Romaine. Cependant, la droite Romaine à proprement balayé son opposition, puis tourna à gauche et prit de flanc toute l'armée Gauloise. Ensuite, ce fut le sauve qui peut général vers l'oppidum, pour s'apercevoir que Labienus l'avait entièrement brûlé (il est évident que cela est dû à son incapacité à avoir eu une réservation à la Tour d'Argent). Après avoir battu une nouvelle fois les Gaulois, Labienus se dirigea vers le sud pour rejoindre César juste à temps pour Alésia.

Notes

Equilibre : C'est une bataille assez linéaire, et ce n'est pas le type de combat où les Gaulois s'en sont bien sorti, même s'ils sont plus nombreux que les Romains d'environ 35%. Les Romains sont fortement favorisés.

Difficulté : A cause du nombre de troupes relativement faible, et de l'absence de règles spéciales, c'est la bataille la plus accessible de la boîte, et c'est celle que les joueurs devraient essayer en premier s'ils ne sont pas familiarisés avec le système.

Durée du Jeu : 3-4 heures.

La Carte

Tout ce que nous savons, c'est qu'elle est centrée sur l'île de l'oppidum des Parisii, Lutèce, aujourd'hui Paris. Néanmoins, la bataille ne s'y est pas déroulée, elle a eu lieu un peu plus en amont. Tout ce que nous avons c'est l'absence de description du terrain, en dehors du fait que les rives étaient marécageuses. La rivière Sequana est sur le bord nord de la carte.

Déploiement Romain

Un Détachement en Force, commandé par le Légat Titus Labienus

Toutes les légions^[a] sont des vétérans ; il n'y a pas de catapultes.

Les légions sont en déploiement standard 4-3-3 ; par conséquent, seules les 4 premières cohortes sont indiquées. Le joueur Romain devrait placer les six autres (et leur Aquila) derrière la première ligne, en deux lignes de trois. Les Légats et Aquilae de chaque légion sont placés dans un rayon d'un hex de n'importe quelle cohorte. La rangée d'hexs 60xx est le bord est de la carte.

Unités

Labienus^[b]

Cohortes 1-4, Légion XII

Cohortes 1-4, Légion IX

Cohortes 1-4, Légion VII

1 RC, 2 LN, Légat

2 Frondeurs, 2 Archers

Hexs

N'importe où

La première ligne de cohortes est placée dans n'importe quelle ligne se trouvant dans les 4 hexs du bord est.

Comme la XII ci-dessus

Comme la XII ci-dessus

N'importe où dans les 2 hexs d'une cohorte.

N'importe où dans les 2 hexs d'une cohorte.

[a] = Labienus commandait 4 légions. L'une d'entre elle a été utilisée pour préparer la ruse (voir plus haut) et garder le camp à l'arrière. Seulement 3 légions ont participé à la bataille. Les catapultes ont très probablement été assignées aux navires de rivière que Labienus avait construit.

[b] = Labienus ne commande pas qu'une seule légion ; il commande l'armée. En tant que tel, il est traité comme s'il était un Proconsul.

Déploiement Gaulois

Les Parisii, Aulerici et Senones, commandés par Camulogenus, Roi des Aulerici

Toutes les unités BI Gauloises—Parisii, Aulerici et Senones—sont placées dans les rangées 3600 et 3700, en deux lignes de 15 unités. La cavalerie peut être placée dans n'importe quel(s) hex(s) dans un rayon de 2 hexs de la ligne de front (rangée 3700).

NOTE HISTORIQUE : Les deux tribus que César mentionne sont les Parisii et les Aulerici, néanmoins il indique qu'il y en avait plus. Les tribus du nord de la Sequana (la Seine) étaient Belges, et il est peu probable qu'elles aient rejoint les Parisii. La tribu la plus proche des deux premières était celle des Senones, donc nous leur avons permis de voir un peu d'action. Camulogenus—choisi pour le commandant grâce à sa réputation—et Cavarinus sont les chefs historiques.

Direction de Retraite

- Les Romains qui ne retraitent pas vers leur Aquila retraitent vers le bord est de la carte.

- Les Gaulois retraitent vers le bord ouest de la carte.

Victoire

Déroute d'Armée

- L'Armée Romaine déroute lorsqu'elle atteint 80 Points de Déroute.
- Les Gaulois déroutent lorsqu'ils atteignent 50 Points de Déroute.

NOTE DE JEU : Comme les Gaulois sont sous un commandement unifié (Camulogenus), ils ne déroutent pas en tribus individuelles.

Taille et Niveaux de QT

Joueur	Taille	Points de	
		QT	Rapport de Déroute
Romain	166	234	35% ^[a]
Gaulois	219	195	25%

[a] = Inférieur aux autres batailles parce que César n'est pas présent. Labienus était bon, mais, comme l'a démontré la Guerre Civile, il n'était pas César (particulièrement en termes de charisme, etc.).

Sources

Il y a une bibliographie complète dans *Caesar, Vol. IV*. En plus de ces livres, les plus importants sont ceux sur César de Théodore Dodge et T. Rice Holmes, ce dernier traitant spécialement de la Guerre des Gaules.

Les sources principales pour les informations navales (voir les scénarios) sont :

Nelson, R.B. *Warfleets of Antiquity* (Heritage Models, Inc., 1979). Ecrit pour les concepteurs (ou pour les joueurs de figurines). Beaucoup d'informations et de bons dessins.

Rodgers, W.L. *Greek and Roman Naval Warfare* (Naval Institute Press, Maryland 1964). La « bible » pour les fans de combats de galères.

Smith Ed, *Trireme* (Heritage, 197 ?). Le jeu, réimprimé ensuite par Avalon Hill. Comme pour le livre de Nelson, il est utile pour savoir comment le concepteur a représenté certains aspects, etc. L'OdB pour les Romains à Biscaye est quelque peu suspect.

... ainsi qu'un dialogue très constructif sur le QG virtuel du wargame sur internet (www.consimworld.com). Nous remercions ceux qui nous ont librement donné leurs idées (et qui n'ont pas perdu leur calme).

Crédits

Système d'Origine Conçu par : **Mark Herman**
 Système de Jeu Conçu par : **Richard H. Berg & Mark Herman**
 Scénario Sabis Conçu par : **Mark Herman**
 Autres Scénarios Conçus par : **Richard H. Berg**
 Développeur de la 2è Edition : **Alan Ray**
 Commentaire Historique : **Richard H. Berg & Mark Herman**
 Règles Ecrites par : **Richard H. Berg**
 Edition (1^{ère} Edition) : **Gene Billingsley, Dan Verssen**
 Direction Artistique/Illustrations : **Rodger B. MacGowan**
 Pions : **Rodger B. MacGowan**
 Cartes : **Mark Simonitch**
 Testeurs : **Sam Coleridge, Vinnie Bellini et David Fox**
 Coordination de Production : **Tony curtis**
 Producteurs : **Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley et Mark Simonitch**
 Traduction : **Noël Haubry**
 Relecture VF : **Frédéric Velasco**