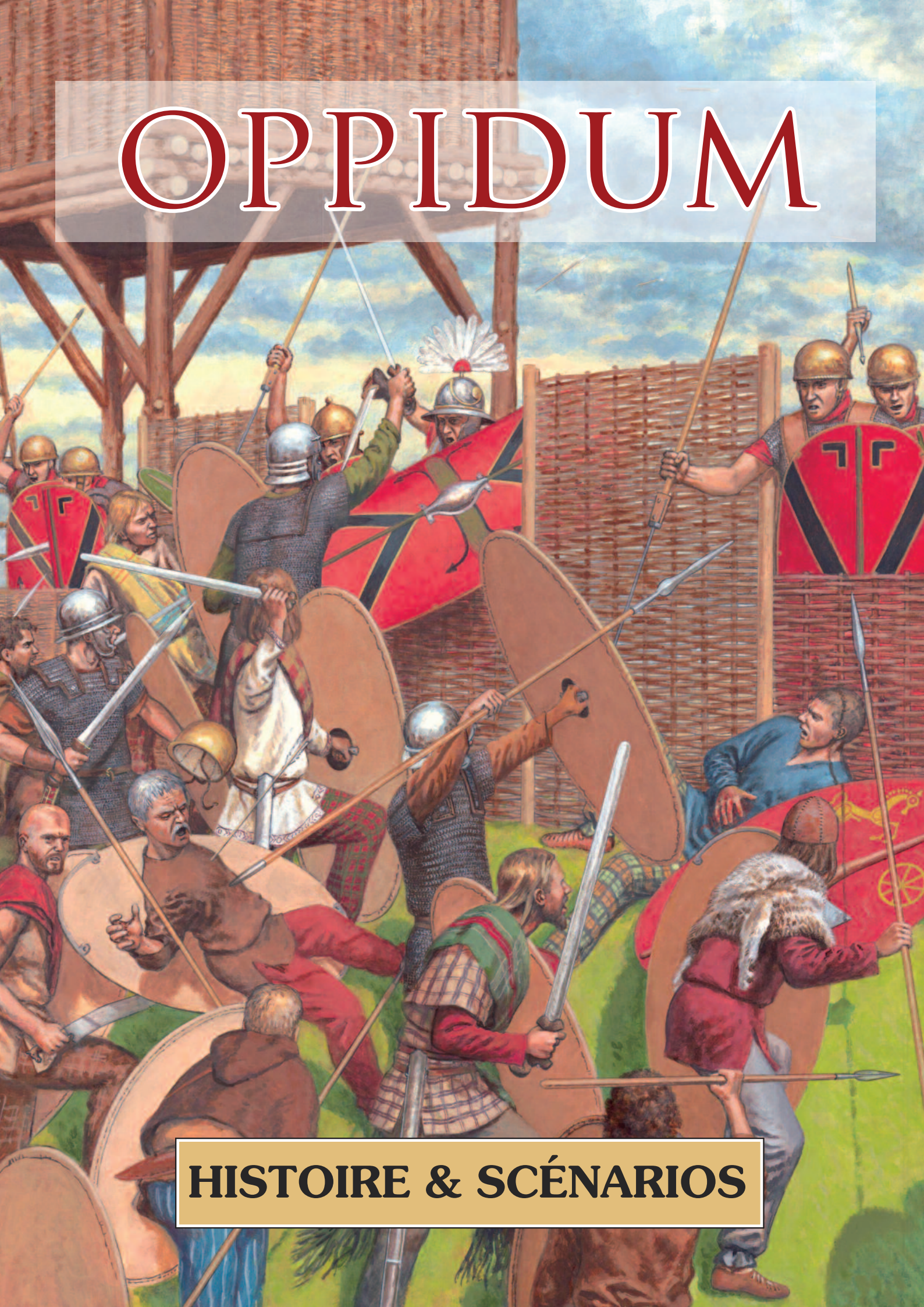


OPPIDUM



HISTOIRE & SCÉNARIOS

Historique

La Guerre des Gaules

1 - Le contexte historique

L'ambition d'un seul homme et les jeux politiques de Rome ont conduit à l'un des conflits les plus importants du monde antique. Il a permis de doubler la taille de la République romaine et ajouté de vastes étendues de bonnes terres arables pour accroître la richesse de Rome. Les tribus gauloises, qui ont subi d'énormes pertes au cours de cette guerre de neuf ans, n'étaient pas aussi primitives que César le laisse entendre dans ses *Commentaires*, avec de grandes villes, une économie florissante, des avancées technologiques, un système politique élaboré et une puissante force militaire. Pourtant, cela n'a pas suffi à décourager l'ambitieux César.

1.1 - La Gaule et la Grande-Bretagne avant la Guerre des Gaules

La culture celtique connue sous le nom de « La Tène » (du nom d'un village de Suisse où les premières découvertes archéologiques ont été faites en 1857) s'est constituée à partir de nombreuses influences des civilisations grecque, phénicienne et étrusque et s'est développée à partir de 450 avant J.-C. sur un vaste territoire couvrant la France moderne, la Suisse, l'Italie, l'Autriche, le sud-ouest de l'Allemagne, la Bohême, la Moravie, la Slovaquie et la Hongrie. Les tribus des Gaules étaient civilisées et riches. Au cours du I^{er} siècle, certaines parties de la Gaule se sont urbanisées avec des villes semblables à celles du pourtour méditerranéen. Les Gaulois frappaient des pièces de monnaie et commerçaient beaucoup avec Rome, fournissant du fer, des céréales et de nombreux esclaves. Des peuples non celtes vivaient le long de la côte méditerranéenne, comme les Grecs et les Phéniciens, qui avaient établi des avant-postes comme *Massilia* (actuelle Marseille) ou les Ligures. Au II^e siècle avant J.-C., les marchands grecs et phéniciens disposaient d'une économie prospère soutenue par un réseau de multiples centres urbains qui conduisit une coalition de Gaulois et de Ligures à les attaquer. Rome leur vint en aide en 154 et 125 avant J.-C. et décida de rester en Gaule et de conquérir les territoires des tribus gauloises qu'ils avaient vaincues. En conséquence, en 122 avant J.-C., Rome contrôlait un territoire allant des Pyrénées au sud-ouest jusqu'au Léman à l'est appelé la *Provincia* et qui s'appellera bientôt la Gaule Narbonnaise.

Au nord de la *Provincia* romaine se trouvait la *Gallia Comata* (Gaule Chevelue) que César divisait en 3 grands groupes : les Gaulois Aquitains à l'ouest, les Belges au nord et les Gaulois. Les villes du nord de la Gaule comprenaient *Avaricum* (Bourges), *Cenabum* (Orléans), *Autricum* (Chartres) et Bibracte près d'Autun en Saône-et-Loire, ainsi qu'un certain nombre de cités fortifiées nommées *oppida* (au singulier *oppidum*) utilisées en temps de guerre.

Ces tribus étaient structurées autour de clans, dirigés par un conseil d'anciens et, initialement, un roi devenu plus tard un magistrat élu annuellement, à l'instar du vergobret des Éduens. Au-dessus des clans, il n'existait pas de système unifié, ce qui est une des raisons pour lesquelles les Gaulois ne se sont jamais battus en tant que nation. César savait jouer avec les divisions des différents clans et de nombreux Gaulois combattirent dans son armée contre l'insurrection menée par Vercingétorix.

Des peuples celtes ont migré en Grande-Bretagne sur une période de 500 ans, entre -1300 et -800 avant J.-C., à l'âge du bronze. Comme sur le continent, l'ancienne Grande-Bretagne était composée de nombreux clans et royaumes, associés à divers forts construits au sommet de collines. Certains clans du Sud entretenaient des liens étroits avec l'Europe continentale, notamment la Gaule et la Belgique, et frappaient leurs propres pièces de monnaie.

1.2 - La Germanie avant la Guerre des Gaules

Les peuples germaniques se sont installés en Europe du Nord-Ouest et centrale ainsi qu'en Scandinavie après 500 avant J.-C et parlaient une langue indo-européenne. Les Romains ont nommé Germanie, la zone appartenant à l'Europe centrale et du nord et s'étendant d'est en ouest entre la Vistule et le Rhin et du Nord au Sud, du sud de la Scandinavie jusqu'au Danube supérieur dans laquelle vivaient ces peuples germaniques. Depuis le nord de l'Allemagne et le sud de la Scandinavie, les peuples germaniques se sont étendus vers le sud, l'est et l'ouest, entrant en contact avec les peuples celtes, iraniens, baltes et slaves.

La culture germanique n'était pas aussi archaïque que ce que suggèrent les sources romaines. Ils avaient un système social élaboré avec une économie florissante. Leur système politique reposait sur une assemblée populaire appelée le « Thing », avec des rois et des chefs de guerre.

À la fin du II^e siècle avant notre ère, les Cimbres, les Teutons et les Ambrones migrèrent à travers certaines parties de la Gaule, de l'Italie et de l'Hispanie. Rome affronta ces groupes pendant la guerre des Cimbres (113-101 avant notre ère). Malgré plusieurs défaites face aux Teutons et aux Cimbres, les armées romaines sortirent finalement victorieuses.

Au I^{er} siècle avant notre ère, les peuples germaniques étendirent leurs territoires aux dépens des tribus de langue celtique du sud de l'Allemagne moderne et de la République tchèque. Avant 60 avant notre ère, Arioviste, roi des Germains, mena une force comprenant des Suèves à travers le Rhin en Gaule près de Besançon, aidant avec succès les Séquanes contre leurs ennemis les Éduens à la bataille de Magetobriga.

1.3 - 59 avant J.-C. : Jules César voit une opportunité

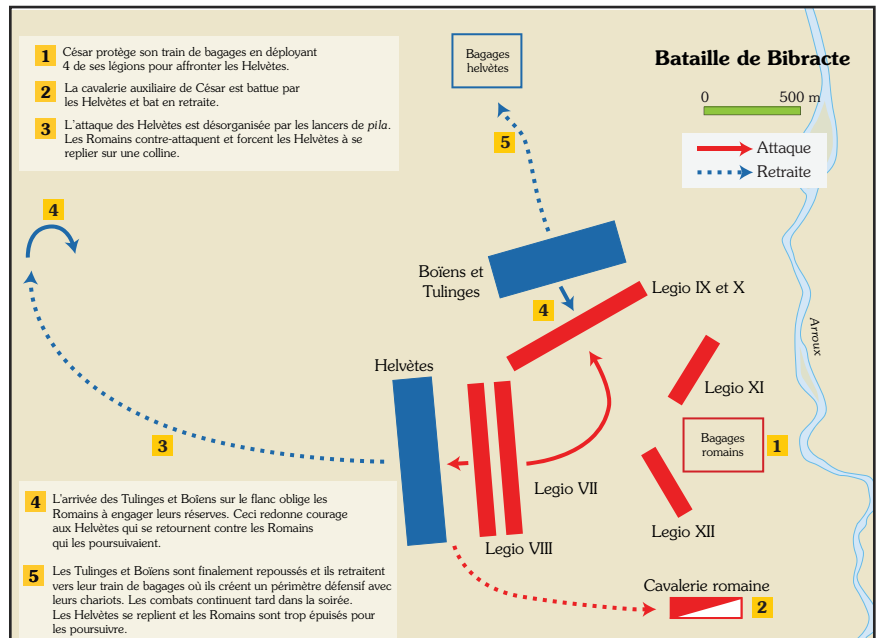
César terminait son mandat de consul avec de nombreuses dettes. Il tira parti de sa position au sein du premier triumvirat pour se voir attribuer le poste de gouverneur de la Gaule cisalpine et de l'Illyrie pour les cinq prochaines années. Avec quatre légions de vétérans sous ses ordres (les VII, VIII, IX et X), il planifiait une guerre de conquête contre le royaume de Dacie. Mais il changea ses plans à la mort subite du gouverneur de la Gaule transalpine et réussit à obtenir également le poste de gouverneur de cette province.

Peu de temps après, il reçut une demande des Helvètes pour traverser la province romaine. Cette tribu était une confédération gauloise établie dans la Suisse moderne. Ils étaient constamment attaqués par les tribus germaniques et envisageaient de migrer massivement vers l'Ouest à travers la Gaule transalpine et le territoire des Éduens, tribu alliée de Rome. Craignant les perturbations potentielles en Gaule et la probable prise de contrôle des terres helvètes par des tribus germaniques belliqueuses, César rejeta leur demande de passer par la Gaule transalpine. Les Helvètes décidèrent de poursuivre malgré tout leur projet de migration, évitant le territoire romain, en empruntant une route plus au Nord.

Jules César comprit rapidement qu'attaquer et vaincre les Helvètes migrants pouvait à la fois accroître son prestige à Rome et remplir ses

coffres vides avec le butin de guerre. Tout en négociant leur passage avec la tribu gauloise, il rassembla également 2 légions supplémentaires de Gaule cisalpine. Une fois qu'il eut près de 30 000 soldats sous ses ordres, César se lança à la poursuite des Helvètes, qui marchaient désormais vers le Nord. Il rattrapa les migrants alors qu'ils étaient en train de traverser la Saône, les trois quarts d'entre eux ayant déjà traversé le fleuve. Il massacra ceux encore sur la rive orientale puis traversa la rivière sur un pont flottant pour chasser les Helvètes restants.

La poursuite amena les armées adverses près de Bibracte, l'oppidum des Éduens. Des négociations échouèrent, car les conditions exigées par César étaient trop dures. Les Helvètes y virent une opportunité d'attaquer alors que les légions modifiaient leur itinéraire pour tenir compte de leur faible niveau de ravitaillement. La bataille entre les légions bien organisées et les Gaulois féroces, mais individualistes dura toute la journée. Bien qu'elles aient été encerclées à un moment donné, les légions firent la différence par leur discipline et les Helvètes vaincus furent contraints de retourner sur leurs terres où ils occupèrent une zone tampon entre Rome et les redoutables tribus germaniques.



1.4 - La menace germanique

Les Éduens, tribu alliée de longue date à Rome et qui se sentait menacée par la migration des Helvètes, félicitèrent César pour sa victoire. Ils demandèrent ensuite au consul d'attaquer les Suèves germaniques qui avaient émigré il y a plusieurs années sur le territoire des Séquanes gaulois, où on leur offrit des terres en échange d'une assistance militaire contre les Éduens. À mesure que de plus en plus de Germains arrivaient, la crainte était qu'ils finissent par s'emparer de tout le territoire séquane et menacent ensuite toute la Gaule.

César se trouvait face à un problème politique, car le roi suève Arioviste était un allié de Rome.

Cependant, cette autre opportunité d'étendre ses conquêtes était trop belle pour César et il présenta à Arioviste une liste d'exigences excessives : rendre tous les otages que les Germains avaient pris, protéger les alliés de Rome comme les Éduens, et se retirer sur la rive orientale du Rhin et ne jamais revenir en Gaule. Arioviste repoussa les exigences romaines, arguant que César n'avait aucune autorité pour les formuler. Les attaques contre les Éduens se poursuivirent tandis que de plus en plus de Germains traversaient le Rhin. César tenait maintenant son *casus belli*.

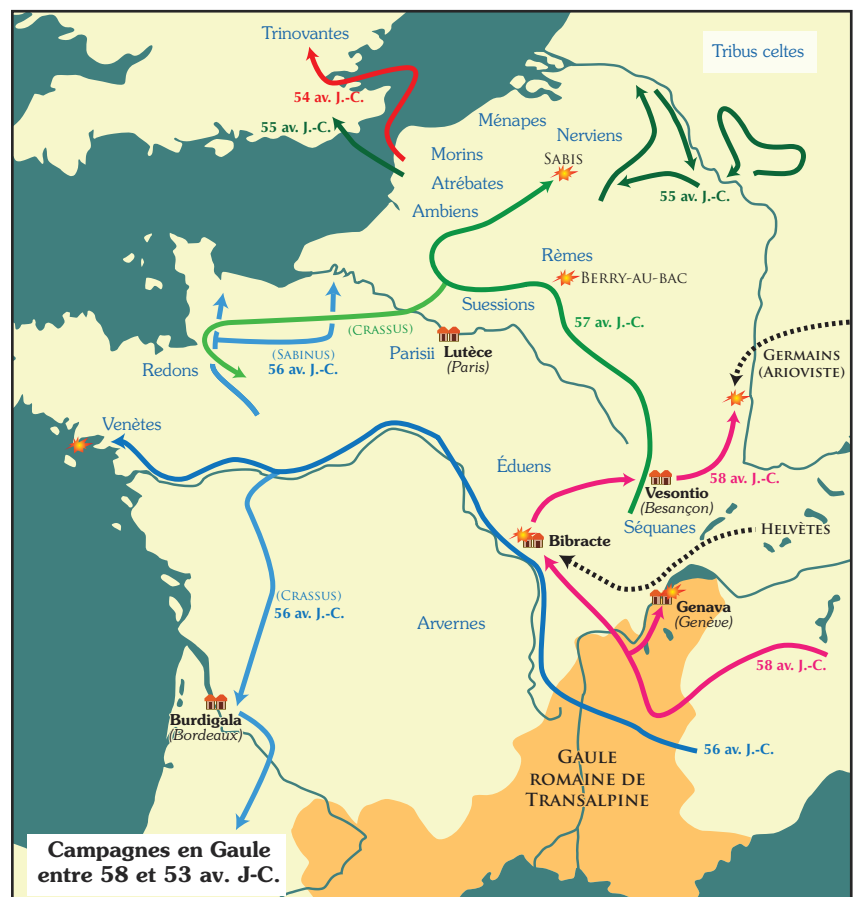
1.5 - La bataille de Vesontio

Les Romains furent informés qu'Arioviste voulait s'emparer de Vesontio (l'actuelle Besançon), la plus grande ville des Séquanes. Ils avancèrent vers la ville à marches forcées et arrivèrent les premiers. Les jours suivants furent consacrés à des négociations trompeuses tandis que les deux parties tentaient de s'inciter mutuellement à la guerre. Pendant ce temps, les Suèves coupèrent les lignes de ravitaillement de César en marchant derrière son camp. Pour forcer Arioviste au combat, le consul romain rapprocha son camp.

Arioviste lança une attaque contre le camp de César, mais fut repoussé (voir **scénario 1**). Le lendemain matin, les deux armées se rassemblèrent à nouveau pour livrer bataille. Comme d'habitude, les Romains gagnèrent, cette fois grâce à une charge de cavalerie dirigée par Publius Crassus, fils de l'autre consul. Les Suèves subirent de lourdes pertes et se retirèrent de l'autre côté du Rhin, marquant la fin de la saison de campagne de 58 av. J.-C. César retourna en Gaule cisalpine tout en envisageant de conquérir toute la Gaule.

1.6 - 57 avant J.-C. : Au tour des Belges

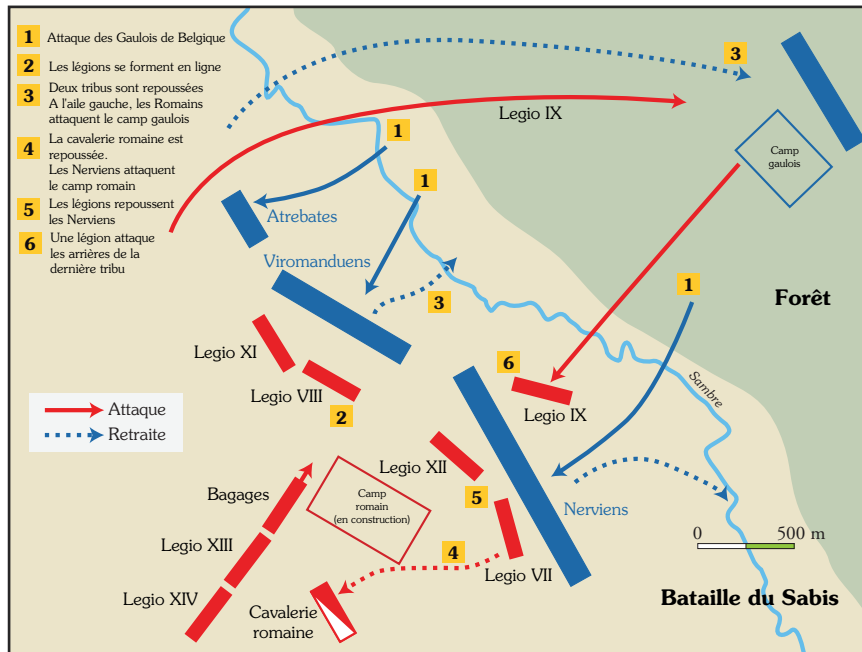
Au début de l'année suivante (57 av. J.-C.), César est de nouveau sollicité pour intervenir dans un autre conflit entre deux tribus gauloises lorsque les Rèmes, tribu alliée de Rome, sont attaqués par la confédération belge voisine. Après avoir échoué à prendre Bibrax, la plus grande ville des Rèmes, les Belges



campèrent à proximité. Romains comme Belges manquaient de ravitaillement. César décida de construire un camp au bord de l'Aisne à Berry-au-Bac, pour renforcer sa position. Les Belges choisirent d'attaquer de l'autre côté du fleuve, mais ils furent dispersés par les troupes auxiliaires de César (voir **scénario 2**). Cela contraignit les Belges à rentrer chez eux pour se réapprovisionner et attendre une meilleure opportunité.

César profita de son avantage pour assiéger l'oppidum des Suessions. Les Belges s'attendaient à contrer son mouvement en se faulant dans la ville la nuit, mais les techniques de siège romaines étaient si supérieures que les Gaulois se rendirent rapidement. Après le siège, de nombreuses tribus belges comme les Bellovaques et les Ambiens se rendirent, mais d'autres tribus voulaient toujours se battre.

1.7 - L'embuscade des Nerviens



Les Belges, Nerviens, Atrébates et Viromanduiens disposaient de 60 000 guerriers encore prêts à combattre et ils préparèrent une embuscade contre les Romains. César ordonna à ses légions de camper au bord de la rivière Sabis (aujourd'hui la Sambre). Lorsque les Nerviens furent détectés, César envoya une partie de ses troupes de l'autre côté du fleuve pour retarder les Belges pendant que le reste de ses forces fortifiait sa position. Mais voyant qu'aucun soldat ne protégeait les légionnaires qui construisaient le camp, les Nerviens se précipitèrent de l'autre côté de la rivière et les attaquèrent avant qu'ils ne soient prêts au combat, alors que deux des légions de César étaient toujours en approche.

La discipline romaine, l'entraînement inégalé des légionnaires et leur moral renforcé par la présence de César au milieu de ses troupes leur sauvèrent la mise. L'arrivée tardive des deux légions restantes fit pencher la balance en faveur des Romains (voir **scénario 3**). La campagne contre les Belges permit de rassembler un énorme butin avec lequel César pu rembourser

ses dettes, et accroître sa renommée et son influence politique à Rome. Le Sénat lui accorda des actions de grâce de 15 jours qui furent les plus longues jamais vu. César passa ensuite l'hiver en Gaule transalpine tandis que ses légions restaient en Gaule du Nord, où les tribus furent contraintes de les loger et de les nourrir.

1.8 - 56 avant J.-C. : Bataille navale contre les Vénètes

Le cantonnement de son armée parmi les Gaulois présentait des avantages, mais cela créait également beaucoup de ressentiment. Des officiers romains, envoyés pour réquisitionner les céréales chez les Vénètes - une confédération tribale maritime de la Normandie et de la Bretagne modernes - furent capturés et emprisonnés. Les Vénètes commencèrent alors à fortifier leurs villages, dont la plupart n'étaient accessibles que par la mer. Les navires de guerre romains n'étaient pas adaptés pour des opérations dans les eaux agitées de la Manche, et César dut laisser une grande partie de son armée derrière lui pour surveiller les Germains et les Belges. En conséquence, les Vénètes eurent le dessus pendant la majeure partie de la campagne.

César réalisa que le seul moyen de les vaincre était de remporter un engagement naval. La bataille se déroula finalement au large des côtes bretonnes. Il semble que les Vénètes disposaient d'une flotte beaucoup plus nombreuse, mais que leurs navires n'étaient propulsés qu'à la voile. Les navires romains à rames étaient donc capables d'attaquer les navires vénètes lorsque le vent tombait. De surcroît, les Romains utilisaient des grappins pour déchirer les voiles ennemies et aborder leurs navires en masse. Leur flotte étant détruite, les Vénètes se rendirent. Comme c'était désormais devenu sa pratique habituelle, César fit exécuter les dirigeants vénètes et vendit le reste de la tribu comme esclaves avant de procéder à la soumission du reste des tribus côtières.

1.9 - 55-53 av. J.-C. : Des ponts sur le Rhin

Au début du printemps 55 avant J.-C., les soldats de Jules César massacrèrent un important groupe de réfugiés celtes qui avaient traversé le Rhin lors d'un armistice. Cette action fut largement condamnée à Rome et par le Sénat. Dans l'espoir de restaurer son image, de distraire le public et de dissuader les Germains de lancer des raids en Gaule, César se lança dans une nouvelle série de campagnes. En seulement 10 jours, ses hommes construisirent le premier pont sur le Rhin. Ils le traversèrent ensuite et passèrent quelques jours à incendier des villages germains abandonnés. Satisfait de sa démonstration de la puissance romaine et ayant appris que les Germains massaient une armée, César retourna en Gaule après avoir brûlé le pont.

En 53 avant J.-C., César répéta la même opération consistant à franchir le Rhin, à incendier des villages et à se retirer sans livrer bataille. Le but de ces incursions était de démontrer aux Germains que le Rhin ne les protégerait pas de la puissance romaine. Cette action servit également à redorer l'image de César à Rome. Jamais auparavant un pont n'avait enjambé le Rhin et jamais auparavant une armée romaine n'avait pénétré en Germanie. Le mandat initial de cinq ans de César en tant que gouverneur de l'Illyrie, de la Gaule cisalpine et de la Gaule transalpine prenant fin, il avait besoin du soutien de Rome pour prolonger son mandat.

1.10 - 55-54 avant J.-C. : Débarquements en Grande-Bretagne

À la fin de 55 avant J.-C., César lança également une attaque à travers la Manche vers la *Britannia*. Selon César, les Bretons avaient aidé les Vénètes dans leur lutte contre Rome l'année précédente, mais il est probable que le véritable motif était d'impressionner Rome avec un premier débarquement sur l'île. Cette première campagne faillit se terminer par un désastre, car la flotte romaine fut endommagée par une tempête, la cavalerie étant incapable de traverser. Les Bretons attendaient les envahisseurs sur la plage avec

leurs chars et leur cavalerie, ce qui impressionna les Romains et les empêcha de débarquer. Le courage de l'*aquilifer* (porte-étendard) de la X^e légion qui sauta à la mer sauva la situation, car le reste de l'armée le suivit pour s'assurer que l'étendard ne serait pas pris par les Bretons (voir **scénario 4**). César construisit un camp et envoya la VII^e légion trouver du ravitaillement, mais elle fut prise en embuscade par les Bretons (voir **scénario 5**). Il put les secourir avec son autre légion et se retira dans le camp que les Bretons attaquèrent. Cependant, ils n'étaient pas à la hauteur de l'art de la guerre romain et furent mis en déroute. Une fois que sa flotte put revenir, César se replia de l'autre côté de la Manche. Bien que cette campagne eut peu de résultats, César fut quand même fêté en héros à Rome, avec 20 jours d'action de grâce.

Une invasion plus importante fut lancée en 54 avant J.-C. avec 5 légions et 2 000 cavaliers. La résistance bretonne fut féroce, mais les Romains avancèrent beaucoup plus loin dans la campagne. Ils durent néanmoins regagner la côte, car une violente tempête avait détruit la majeure partie de leur flotte. Les différentes tribus bretonnes étaient unies par Cassivellaunos, roi d'un clan au nord de la Tamise. Il envoya de petits groupes de cavalerie et de chars pour harceler la cavalerie romaine, se retirant rapidement lorsque les envahisseurs contre-attaquaient. Mais la division des tribus bretonnes joua en faveur de César, puisque six d'entre elles décidèrent de s'allier aux Romains. Les terres de Cassivellaunos étant ravagées par les légions, il se soumit finalement à César, ce qui mit fin à la saison de campagne. César décida de traverser la Manche alors qu'il recevait des informations faisant état de troubles croissants en Gaule. Dans l'ensemble, les invasions de la Grande-Bretagne élargirent la sphère d'influence de Rome et ajoutèrent une nouvelle clientèle à César, tout en faisant progresser sa carrière politique à Rome.

1.11 - 54-53 avant J.-C. : La révolte de la Gaule belge

L'occupation romaine et les mauvaises récoltes provoquèrent un vif mécontentement croissant en Gaule. Et le cantonnement des troupes de César au milieu des Gaulois durant l'hiver n'a fit qu'empirer les choses. Les Éburons, tribu belge du nord-est de la Gaule dirigée par Ambiorix, lancèrent une attaque-surprise contre les forces romaines campées sur leur territoire. Après avoir encerclé le camp romain, Ambiorix offrit aux Romains un passage sûr vers l'un des autres forts romains à proximité. Après un débat acharné, les Romains choisirent d'accepter l'offre. Une fois sortis de leur camp et entrés dans un ravin, ils furent encerclés et massacrés par les Gaulois. Ce fut la pire défaite subie par les Romains lors de la guerre des Gaules.

Cette victoire convainquit davantage de tribus belges de se révolter et d'assiéger les camps romains sur leur territoire. Ils essayèrent de les attirer hors de leurs camps pour les vaincre de la même manière qu'Ambiorix, mais ils ne réussirent pas. César fut finalement informé d'un des sièges et marcha avec deux légions pour secourir ses hommes. Les Gaulois tentèrent de l'arrêter, mais ils furent mis en déroute.

1.12 - 53 avant J.-C. : À la poursuite d'Ambiorix

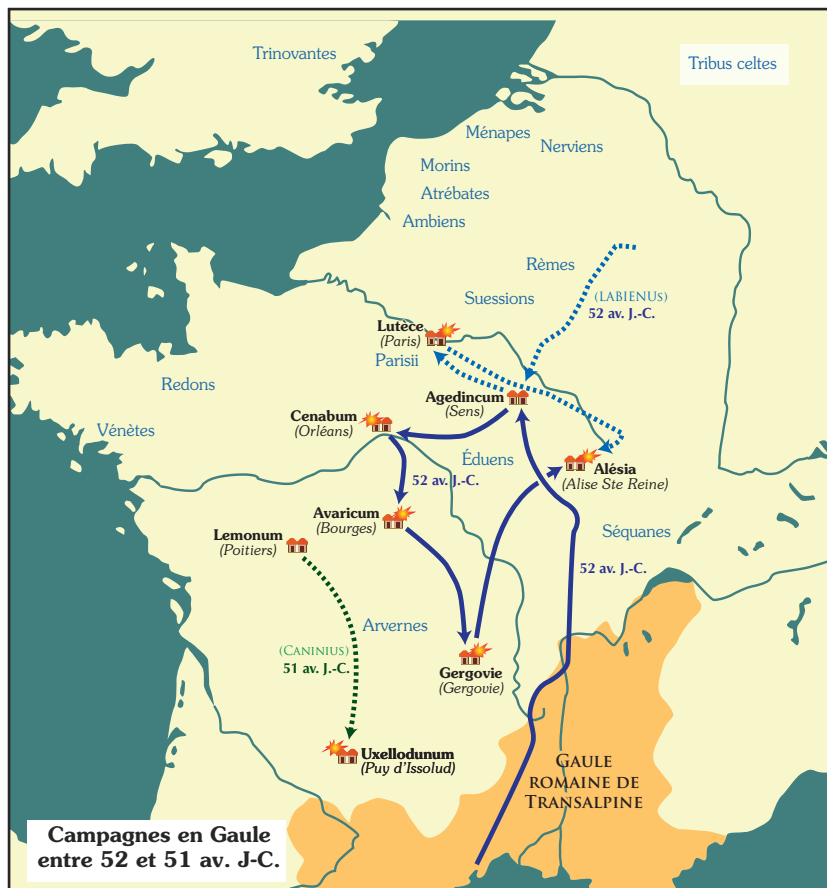
Pour cette nouvelle année de campagne, César décida de punir les différentes tribus rebelles en incendiant leurs villages, en pillant le bétail et en faisant des prisonniers. En conséquence, toutes les tribus se rendirent les unes après les autres. C'est à cette époque que César traversa une seconde fois la Germanie pour dissuader les Germains d'aider les tribus belges. Mais la colère de César visait principalement les Éburons qui avaient anéanti la légion romaine l'année précédente. Les Romains dévastèrent tellement leur territoire que les Éburons, massacrés, cessèrent d'exister. Ambiorix et ses partisans réussirent à s'échapper à travers le Rhin jusqu'en Germanie, où ils disparurent finalement et personne n'entendit plus jamais parler d'eux (voir **scénario 6**).

Pendant ce temps, à Rome, le premier triumvirat était dissous avec la mort de Crassus en Parthie et la mort de Julia, fille de César et mariée à Pompée. Bien que très lointains, ces événements menaçaient l'issue de la guerre des Gaules.

1.13 - 52 avant J.-C. : La grande révolte gauloise

La volonté de transformer la Gaule en une province romaine soumise à la religion et aux lois romaines déclencha une révolte générale, car les Gaulois craignaient que la forêt sacrée des Carnutes où les druides se rassemblaient chaque année pour servir d'intermédiaire entre les tribus ne soit détruite. Le premier acte eut lieu à *Cenabum* (aujourd'hui Orléans) en janvier lorsque tous les commerçants romains furent massacrés (voir **scénario 7**). La nouvelle parvint rapidement sur le territoire des Arvernes où un jeune noble, Vercingétorix, convainquit son peuple de se révolter. De nombreuses autres tribus gauloises rejoignirent les Arvernes et confièrent à Vercingétorix la direction de la révolte. Entre-temps, César avait quitté la Gaule transalpine pour traverser les Cévennes durant l'hiver et arrivait sur le territoire des Bituriges en Gaule centrale. Une troupe de 600 cavaliers germains qu'il avait recrutés préalablement pour cette campagne l'aida à conquérir l'oppidum de *Noviodunum* (voir **scénario 8**). Le proconsul marcha ensuite sur *Avaricum* (aujourd'hui Bourges), la plus grande ville des Bituriges.

Vercingétorix se rendit vite compte qu'il ne pouvait pas vaincre les Romains dans une bataille rangée. Il adopta une politique de terre brûlée en trouvant refuge derrière des positions fortifiées. Son espoir était de couper les Romains de toutes sources de ra-



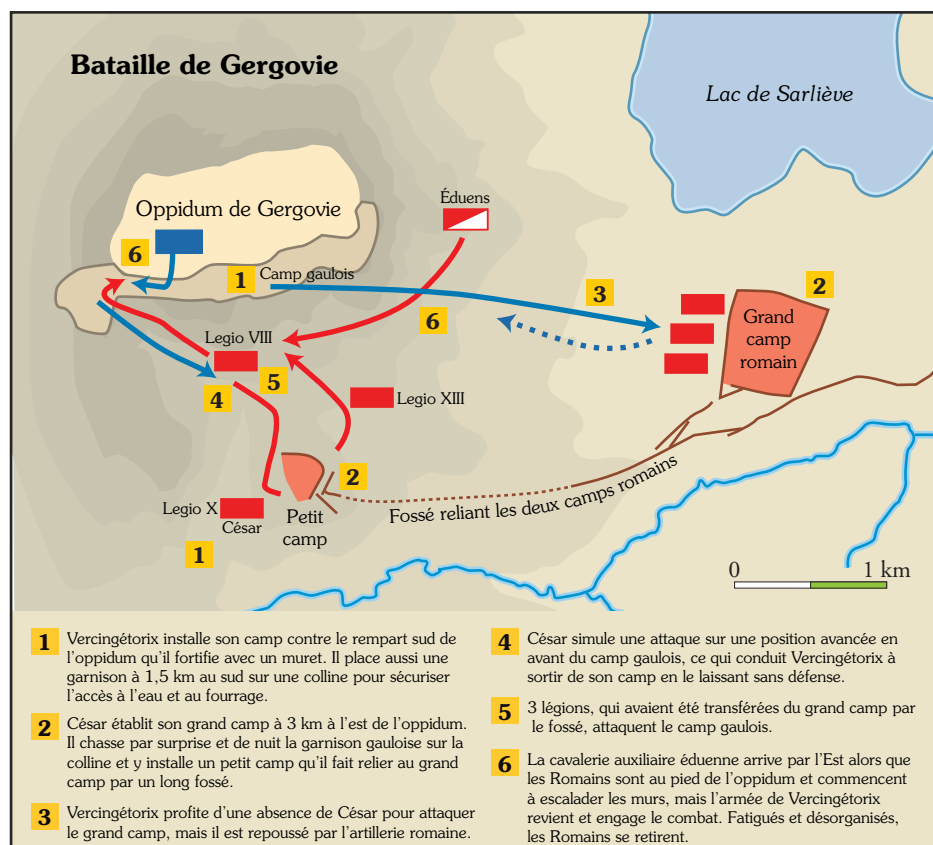
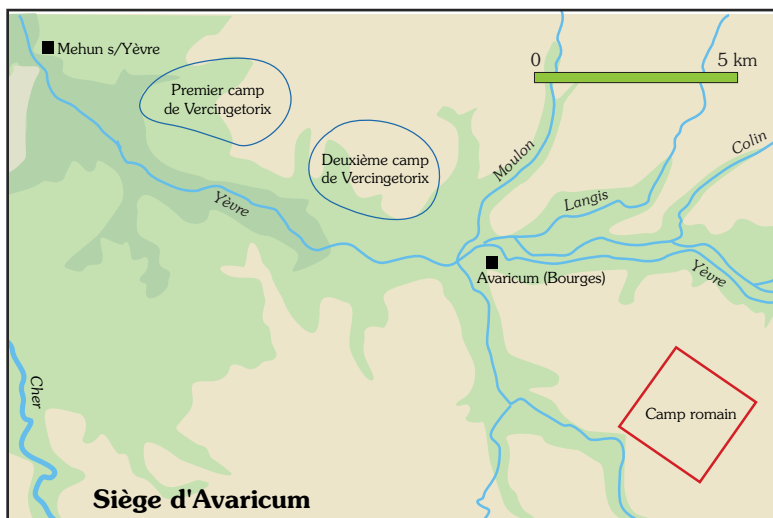
vitaillement et de les forcer à battre en retraite. Alors que de nombreuses villes et villages furent détruits par l'armée gauloise, la ville d'*Avaricum* fut épargnée, car ses habitants refusèrent d'évacuer. Lorsque les Romains arrivèrent pour assiéger la ville, Vercingétorix mena une guérilla contre les fourrageurs, mais n'entra pas dans la ville. Le siège d'*Avaricum* dura 25 jours et obligea les Romains à entreprendre de lourds travaux avec des rampes et des tours de siège tout en étant confrontés à de graves pénuries de nourriture. L'assaut final eut lieu pendant une tempête. Les Romains ne firent aucun prisonnier et massacrèrent tous les 40 000 habitants de la ville, sauf 800 (voir **scénario 9**).

1.14 - La retraite de César

Jules César poursuivit ensuite Vercingétorix jusqu'à la ville de Gergovie, l'oppidum des Arvernes. Les Romains assiégèrent et construisirent 2 camps reliés par un double fossé. L'assaut romain fut repoussé avec de lourdes pertes, obligeant César à se retirer tandis que Vercingétorix le poursuivait (voir **scénario 10**). La révolte continua à s'étendre à d'autres tribus, y compris les Éduens qui avaient été jusqu'à présent les alliés les plus fidèles des Romains.

César, qui avait envoyé son lieutenant Labienus plus au nord avec 4 légions pour combattre les Parisii à Lutèce, marchait pour le rejoindre et atteindre le territoire des Lingons, une des dernières tribus encore alliées à lui. Son plan était de se retirer ensuite vers la *Provincia* romaine alors que l'opposition grandissait au Sénat romain à propos de ses initiatives de conquête.

Vercingétorix mit fin à sa politique de la terre brûlée et décida d'anéantir les légions en retraite avant qu'elles ne puissent atteindre la *Provincia* romaine (voir **scénario 11**). Il lança sa cavalerie de 15 000 hommes contre la tête de l'armée. Mais les légionnaires résistèrent, obtinrent des renforts et, la cavalerie germanique nouvellement recrutée, fit des merveilles et remporta la victoire (voir **scénario 12**). Les Gaulois vaincus se replièrent dans la ville voisine d'Alésia, oppidum des Mandubiens, où César parvint finalement à piéger Vercingétorix et son armée. César construisit des murs de circonvallation (21 km) et de contrevallation (16 km) autour d'Alésia pour empêcher Vercingétorix de s'échapper ou de recevoir des renforts.



1.15 - La bataille décisive

Avant que les murs ne soient achevés, Vercingétorix avait réussi à envoyer des messagers qui levèrent une armée de secours de 80 000 à 250 000 hommes qui arrivèrent 6 semaines plus tard. La cavalerie de l'armée de secours, renforcée d'archers et d'infanterie légère, se répandit dans la plaine. César ordonna à sa cavalerie d'attaquer et une fois de plus, la cavalerie germanique fit la différence, massacrant les archers à pied et poursuivant les survivants en fuite jusqu'à dans leur camp (voir **scénario 13**). Le lendemain matin, l'armée de secours construisit des passerelles, des crochets et des échelles et attaqua la circonvallation en pleine nuit (voir **scénario 14**). Les deux camps subirent de lourdes pertes, mais les Gaulois se retirèrent avant l'aube, car ils craignaient une contre-attaque sur leurs arrières par les légionnaires d'un camp voisin. Vercingétorix à Alésia perdit trop

de temps à assembler ses armes d'assaut et ne put atteindre la contrevallation avant la retraite de l'armée de secours, l'obligeant à se replier sur Alésia. La dernière tentative vit un assaut de toutes parts qui submergea presque les Romains, mais une sortie de la cavalerie romaine sur l'arrière des Gaulois les mit en déroute et les obligea à fuir (voir **scénario 15**).

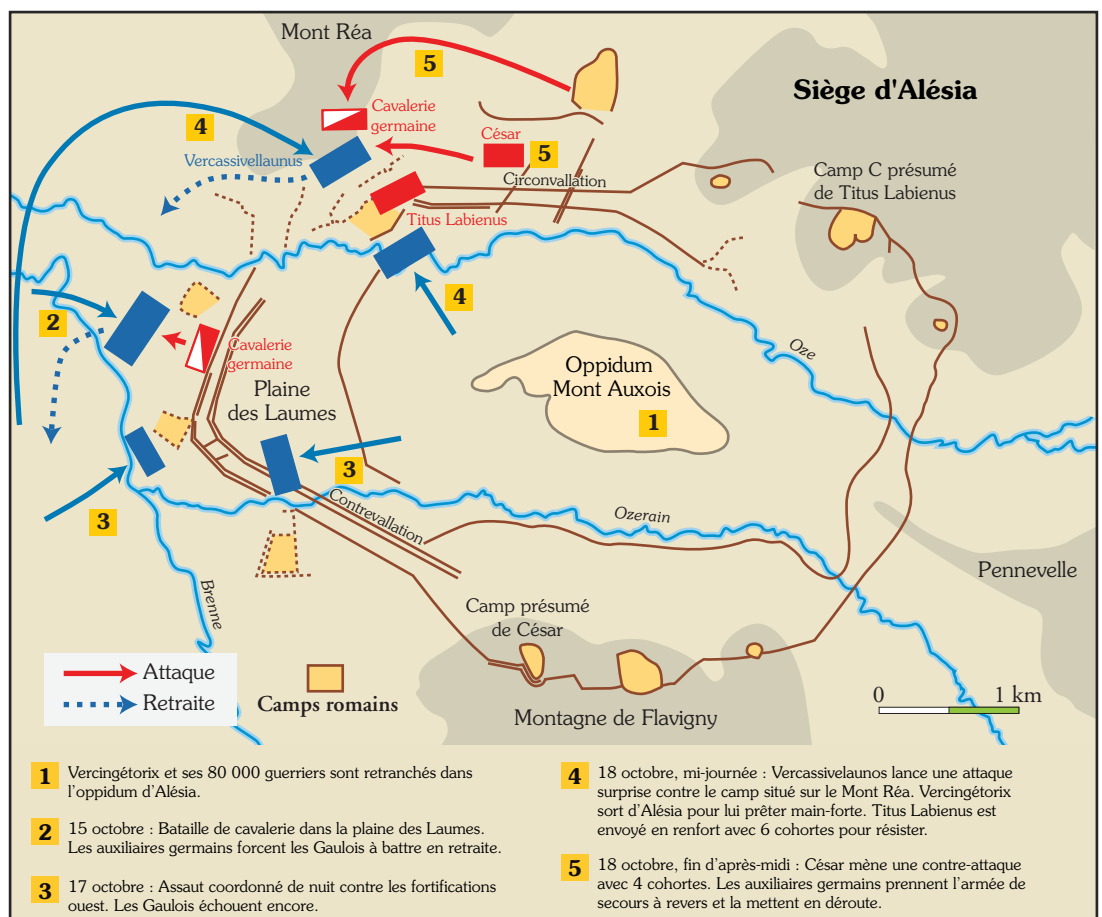
Vercingétorix fut contraint de se rendre le lendemain. Détenu prisonnier pendant les six années suivantes et exhibé lors du triomphe de César à Rome, il fut exécuté dans la prison de Tullianum en 46 av. J.-C. Avec la chute d'Alésia, les combats majeurs en Gaule prirent fin, même si les opérations de nettoyage se poursuivirent jusqu'en 50 avant J.-C., notamment dans le sud-ouest de la Gaule qui n'était pas pacifiée.

1.16 - 51 et 50 avant J.-C. : Pacification des derniers Gaulois

Le printemps de 51 avant J.-C. vit les légions faire campagne parmi les tribus belges pour éliminer toute tentative de révolte, et les Romains parvinrent à la paix. Cependant, deux chefs du sud-ouest de la Gaule, Drappes et Lucterius, restèrent ouvertement hostiles

aux Romains et fortifièrent le formidable oppidum d'Uxellodunum. Gaius Caninius Rebilus, rejoint plus tard par César, encercla l'oppidum et assiégea la ville, en se s'appuyant une série de camps, une circonvallation et en parvenant à limiter l'accès à l'eau aux assiégés. Plaçant des archers, des frondeurs et des armes de siège à chaque point d'eau, les Romains empêchèrent les habitants de pouvoir se ravitailler (voir **scénario 16**). Après plusieurs tentatives infructueuses pour détruire les défenses romaines, les Gaulois se rendirent finalement. César choisit de ne pas massacrer les défenseurs, mais de leur couper les mains à titre d'exemple.

Les légions passèrent de nouveau l'hiver en Gaule, mais peu de troubles se produisirent. Toutes les tribus s'étaient rendues aux Romains et peu de campagnes eurent lieu en 50 avant J.-C. Les légions de Gaule furent finalement retirées la même année, à l'approche de la guerre civile, car César en avait besoin pour vaincre ses ennemis dans la capitale. Les Gaulois n'étaient pas totalement soumis et ne faisaient pas encore officiellement partie du domaine romain. La Gaule ne sera transformée en province romaine que sous le règne d'Auguste en 27 av. J.-C. Plusieurs rébellions eurent lieu par la suite, sans doute jusqu'en 70 après J.-C., et des troupes romaines restèrent stationnées dans toute la Gaule.



50 avant J.-C. Les légions de Gaule furent finalement retirées la même année, à l'approche de la guerre civile, car César en avait besoin pour vaincre ses ennemis dans la capitale. Les Gaulois n'étaient pas totalement soumis et ne faisaient pas encore officiellement partie du domaine romain. La Gaule ne sera transformée en province romaine que sous le règne d'Auguste en 27 av. J.-C. Plusieurs rébellions eurent lieu par la suite, sans doute jusqu'en 70 après J.-C., et des troupes romaines restèrent stationnées dans toute la Gaule.

1.17 - Le bilan de la Guerre des Gaules

Les pertes cumulées sur la période sont assez impressionnantes : avec une population gauloise estimée à 10 millions, le nombre de morts était probablement d'un million et les prisonniers réduits en esclavage, qui constituaient une importante source de richesse, d'un autre million.

La conquête de la Gaule a amené de vastes ressources sous le contrôle de Rome et a relié pour la première fois le monde méditerranéen à l'Europe continentale. En l'espace de huit ans, César a conquis toute la Gaule et une partie de la Grande-Bretagne et il est considéré aujourd'hui comme l'un des plus grands commandants militaires de l'Histoire. Il était devenu fabuleusement riche et avait acquis une réputation légendaire. Cependant, ce conflit hâta également la fin de la République romaine, les rivaux de César s'inquiétant de son pouvoir grandissant. Ordonné de dissoudre son armée et de retourner à Rome pour y être jugé, Jules César choisit plutôt de franchir le Rubicon et de marcher sur la ville. La guerre civile qui en résulta mit fin à la République et conduisit à la création de l'Empire romain.

1.18 - Bibliographie

Commentarii de Bello Gallico – Jules César

Roman Legionary 58 BC – AD 69 – Osprey – 2003

Alesia 52 BC – The final struggle for Gaul – Nic Fields / Peter Dennis – Osprey – 2014

Sabis 57 av. J.-C. – Florent Vincent / Alain Arcq – Historic'One – 2014

L'armée de César pendant la Guerre des Gaules – François Gilbert / Florent Vincent – Historic'One – 2016

Gergovie – Eriamel / Serge Mogère / Bruno Marivain / Jean-Marie Woehrel – OREP Editions – 2017

Berry-au-Bac 57 av. J.-C. – Fabrice Delaître – Historic'One – 2019

Alésia, l'alliance brisée – Eriamel / Jean Maris Michaud / Serge Mogère – 2020

Roman Legionary versus Gallic Warrior – David Campbell – Osprey – 2021

Armies of Julius Caesar 58-44 BC – Raffaele D'Amato & François Gilbert / Florent Vincent – 2021

2 - Les personnages

2.1 - Les Celtes



2.1.1 - La cavalerie moyenne (Ccm)

Les hommes au service des chefs de tribu étaient les plus riches et les plus éminents des guerriers celtiques. C'étaient des guerriers à cheval et cette cavalerie était l'une des meilleures des temps anciens. Leur équipement était fait d'armes et d'armures finement travaillées, car les Celtes étaient experts en métallurgie. Leur cotte de mailles a ensuite été adoptée par les Romains, ainsi que leur casque avec protège-joues. Leur épée était longue, tranchante et avec une pointe arrondie pour tailler plutôt que transpercer. Leur selle avait quatre cornes pour assurer la stabilité en l'absence d'étriers, une autre invention celtique qui a ensuite été copiée par les Romains. Leur tactique préférée était la charge, prouvant leur moral élevé, mais leur nature indisciplinée les rendait difficiles à contrôler ou à rallier après l'engagement initial.



2.1.2 - La cavalerie légère (Ccl)

Tous les Celtes ne pouvaient pas s'offrir une cotte de mailles coûteuse, mais cela ne les empêchait pas de se battre à cheval, avec seulement un bouclier et un casque. Outre l'épée distinctive, leur arme principale était la lance, qui pouvait être lancée, mais était principalement utilisée pour enfoncer.



2.1.3 - L'infanterie moyenne (Cim)

De nombreux Celtes aimaient se battre à pied et leur équipement n'est pas différent de celui décrit pour les cavaliers.



2.1.4 - L'infanterie légère (Cil)

La plupart des guerriers celtes étaient des fantassins qui ne pouvaient pas s'offrir un équipement coûteux. La lance était leur arme principale et au-delà de leur bouclier, leur seule protection était un épais manteau de laine.



2.1.5 - Les Bretons

Les Celtes insulaires n'avaient pas été exposés à la culture romaine avant les expéditions de César en 55 et 54 av. J.-C., c'est pourquoi ils affichaient encore des styles archaïques, comme la poitrine nue avec des peintures de pastel ou leurs cheveux décolorés à la chaux et coiffés en pointes avec de la graisse animale pour avoir l'air plus effrayants.



2.1.5.1- Les guerriers nus (Cin)

Mais le plus caractéristique était l'habitude de se battre nu, quelque chose que les Celtes du continent avaient abandonné plusieurs centaines d'années auparavant. C'était à la fois un moyen d'impressionner leurs adversaires et de se vanter de leur courage et de leur intrépidité.



2.1.6 - Les chariots

Le char est une autre spécialité celtique qui n'a survécu qu'en *Britannia* à l'époque de la Guerre des Gaules. César a été très impressionné par leur utilisation tactique par les Bretons. Ce char doit être plus vu comme un taxi de combat que comme un char de guerre utilisé par d'autres civilisations anciennes. Le conducteur du char était un expert pour conduire au galop les deux poneys attelés. Selon César, il pouvait même courir le long du timon du char, se tenir sur le joug et remonter dans le char. Sur le champ de bataille, les chars étaient principalement utilisés pour semer la panique, le conducteur du char se précipitant vers les lignes ennemies tandis que le guerrier passager, généralement un noble, lançait des javelots. Le char s'arrêtait alors et le guerrier descendait pour combattre à pied tandis que le char attendait à une distance de sécurité, prêt à emporter le guerrier en cas de danger.



2.1.7 - Le carnyx (Cil)

Cette trompe allongée en forme de S était utilisée pour soutenir le moral ou signaler le lancement d'une attaque.



2.1.8 - Les archers (Cia)

Ils étaient utilisés en soutien aux charges d'infanterie et surtout de cavalerie pour affaiblir les lignes ennemies avant l'assaut. À Alésia, la cavalerie gauloise fut renforcée d'archers pour couvrir toute retraite potentielle.



2.1.9 - Les frondeurs (Cis)

Les frondeurs étaient utilisés de la même manière que les archers.



2.1.10 - Le druide (Cic)

Les Celtes étaient des gens très religieux et croyaient à des pratiques superstitieuses. Les dieux les plus importants étaient Teutatès, Esus et Taranis. Les druides étaient une caste sacerdotale qui supervisait toutes les cérémonies religieuses, mais arbitraient également les litiges et jugeaient les affaires criminelles. Les druides étaient très instruits et passaient de nombreuses années à étudier. Pour garder leur enseignement secret, ils les gardaient en mémoire, ce qui est une autre raison pour laquelle les Celtes n'avaient pas de langue écrite.

2.1.11 - Les paysans (Cip)



Les paysans celtes étaient libres. À moins de se marier en dehors de leur clan ou d'étudier pour devenir artisan, barde, prêtre druide ou guerrier, ils n'avaient aucune raison de s'aventurer très loin de leur ferme. En plus de la chasse et de la pêche, les hommes effectuaient le travail pénible dans les fermes et étaient d'excellents agriculteurs. Les femmes cueillaient des baies et d'autres aliments qui pouvaient être récoltés. Elles cuisinaient, nettoyaient, cousaient et s'occupaient des enfants.

2.2 - Les Romains



2.2.1 - La cavalerie romaine (Ccm)

La cavalerie n'a pas joué un grand rôle pendant la République romaine, car la priorité était donnée aux formations d'infanterie. La plupart des cavaliers appartenaient à la classe des *equites* et étaient nobles. Leur rôle tactique se limitait au renseignement. La couleur de base de la cape et de la tunique de la cavalerie était le bleu. Leur bouclier était oblong ou rond (*parma equestris*) et fait de peau de bœuf.

2.2.2 - La cavalerie auxiliaire



2.2.2.1 - La cavalerie gauloise (Ccl)

César s'appuyait principalement sur des tribus gauloises alliées comme les Eduens pour ses forces montées. Ils n'ont jamais dépassé 4 à 5 000 hommes. Ils ont été utilisés contre leurs congénères, pour organiser des embuscades, poursuivre des fugitifs ou défendre des convois de ravitaillement.



2.2.2.2 - La cavalerie ibère (Rcl)

Ces Espagnols portaient de lourdes vestes en cuir. La tunique blanche avec un bandeau violet est typique de la péninsule ibérique. Ils ne portaient pas de casque. Leur arme principale était la lance, mais ils disposaient aussi d'une épée romaine.



2.2.2.3 - La cavalerie germanique (Gcl)

César avait recruté une force de 600 cavaliers germaniques qui firent des merveilles au cours de sa campagne de 52 av. J.-C. : ils forcèrent la cavalerie gauloise à battre en retraite lors du siège de *Noviodunum*. Ils ont vaincu l'armée gauloise deux fois devant Alésia.

2.2.3 - L'infanterie romaine

2.2.3.1 - Les légionnaires (Rig)



Ces soldats payés qui se portaient volontaires pour servir, étaient généralement d'origine modeste. Ils portaient un *pilum* (*pila* au pluriel) qui était un javelot à courte portée. Celui-ci se composait d'un manche en bois d'environ 1,5 m de long, dans lequel était insérée une fine tige métallique de plus courte longueur avec un grand pouvoir de pénétration. S'il perçait un bouclier, soit il se brisait à la jonction du manche et de la tige, soit ce dernier se pliait, rendant le bouclier inutile et l'ennemi devait s'en débarrasser, le rendant vulnérable. Après avoir jeté leur *pilum*, les légionnaires chargeaient glaive (*gladius*) en main. Leurs casques étaient soit de style Montefortino étrusque, soit de style Coolus/Manheim plus moderne, soit même de style Port d'inspiration gauloise. Leur protection corporelle était soit la *lorica hamata*, qui était une copie de la cote de mailles celtique, soit une simple veste en cuir rembourrée. Le bouclier était le *scutum* ovale et oblong renforcé d'une armature centrale surélevée.



2.2.3.2 - Les centurions (Rit)

Ils commandaient une seule centurie de 60 à 80 hommes. Ils ont été promus des rangs pour leur bravoure ou leur habileté aux armes, de sorte que la plupart avaient une origine sociale humble. Ils pouvaient être payés jusqu'à 10 fois plus que le légionnaire ordinaire.



2.2.3.3 - Les Principales (Rip)

Ce terme regroupe plusieurs soldats de haut rang, classés entre les légionnaires et les centurions. Parmi eux se trouvait l'*aquilifer*, un porte-étendard portant l'aigle de la légion ou le *buccinator* qui supervisait les saluts aux officiers et les ordres sonores à la légion avec leur *cornu* ou *buccina*. Ils marchaient toujours à la tête des centuries.

2.2.4 - Les machines de siège



2.2.4.1 - Les scorpions

Les scorpions sont des lanceurs de projectile à torsion. Leurs carreaux de 70 cm étaient mortels avec une portée qui pouvait atteindre 400 m lorsqu'ils étaient installés dans des tours de garde comme on le voit à Alésia. Ils étaient manipulés par 2 servants.

2.2.5 - L'infanterie auxiliaire

Bien que César ait surtout fait l'éloge de ses légionnaires romains pour toute action de combat, la moitié de son armée était probablement composée d'alliés d'autres provinces de la République romaine qui étaient mandatés pour servir dans l'armée.



2.2.5.1 - L'infanterie numide (Rij)

Ces fantassins légers étaient utilisés pour provoquer des escarmouches entre les lignes de bataille avec des javelots. Leur seule protection était un bouclier recouvert d'une épaisse peau d'éléphant.



2.2.5.2 - Les frondeurs des Baléares (Ris)

Les frondeurs des îles Baléares étaient célèbres dans l'Antiquité et étaient utilisés par les armées romaines depuis les guerres puniques. Ils portaient plusieurs frondes de rechange en cuir ou en corde tressée, dont une attachée autour de leur tête. Ils portaient leurs balles en pierre ou en plomb coulé dans une sacoche. Leurs boucliers étaient recouverts de peau de chèvre.



2.2.5.3 - Les archers crétois (Ria)

L'île de Crète a fourni beaucoup d'archers. Ils utilisaient un arc composite puissant à double courbure. Les pointes de flèches étaient

généralement barbelées pour être plus difficiles à extraire de la chair. Les flèches étaient portées sur le dos dans un carquois de cuir. Ils portaient leur béret en feutre blanc typique nommé *kausia*.



2.2.6 - Les civils romains (Ric)

Certaines parties de la Gaule étaient sous influence romaine depuis longtemps, et des marchands ou des fermiers romains habitaient certaines parties de la Gaule. Le jeu comprend une femme, un citoyen ordinaire portant une tunique à manches courtes descendant jusqu'aux genoux, un homme noble avec sa toge en laine et un magistrat qui ajoute une large bordure violette à sa toge.

2.3 - Les tribus germaniques



2.3.1 - L'infanterie germane (Gil)

Les guerriers germaniques ne portaient ni cotte de mailles ni casque, mais ils étaient protégés par des vêtements faits de peaux d'animaux sauvages. Leurs armes étaient des lances ou des javalots assez simples, plus rarement des épées avec des boucliers en bois, mais ils étaient redoutables. Beaucoup d'entre eux avaient les cheveux noués sur le côté, ce qu'on appelle le nœud souabe.



2.3.2 - La cavalerie germane (Gcl)

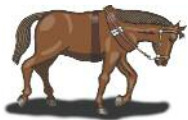
Leurs chevaux étaient très petits et trapus, même selon les normes de l'époque, mais ils étaient robustes. Pendant l'action, les cavaliers germaniques sautaient fréquemment de leurs montures et se battaient à pied tandis que leurs chevaux étaient entraînés à se tenir exactement là où ils étaient laissés. Les Germains n'utilisaient pas non plus de selle gauloise, car ils considéraient tout équipement pour chevaux comme efféminé.



2.3.3 - Les lanceurs de javalot (Gij)

Au combat, le lanceur de javalot germanique courait aux côtés de son cavalier, s'accrochant à la crinière du cheval pour suivre le rythme. Il protégeait les flancs du cavalier et poignardait le cheval ennemi.

2.4 - Le transport de marchandises



2.4.1 - Les chevaux de bât

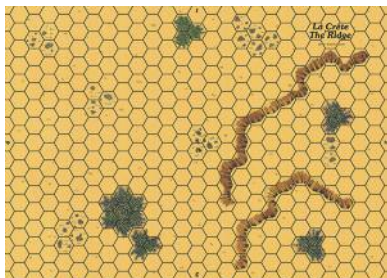
Ces chevaux étaient utilisés pour tirer des véhicules à roues comme les charrettes qui suivaient les légions avec leurs fournitures ou étaient utilisés pour des missions de recherche de nourriture.



2.4.2 - Les chariots

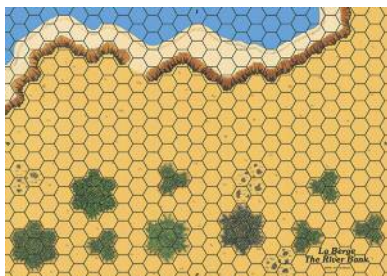
Le bois, le cuir et le métal ont été utilisés pour construire les chariots et les rendre suffisamment solides pour être tirés. Les chariots avaient également des roues en bronze et en fer, ainsi que des armatures conçues pour être légères, mais solides. Cela leur permettait de manœuvrer facilement dans les rues pavées.

3 - Les cartes



3.1 - La crête

Terrain ouvert avec deux pentes successives qui constituent une configuration parfaite pour toute position défensive contre un groupe ennemi plus important.



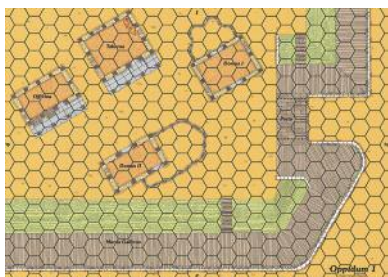
3.2 - La berge

Depuis l'eau, une plage de sable laisse place à une pente pour accéder à un terrain ouvert avec une ligne d'arbres en arrière-plan.



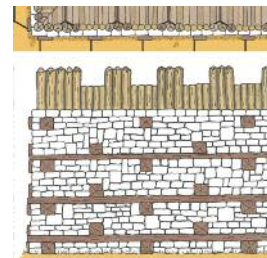
3.3 - La source

Une petite source coule d'un affleurement rocheux et serpente à travers quelques arbres pour se jeter dans l'estuaire marécageux d'une rivière voisine.

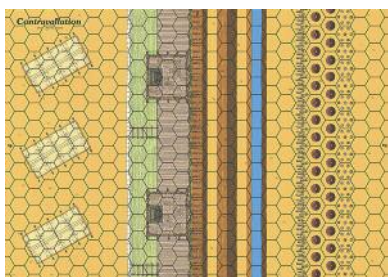


3.4 - L'oppidum 1

Cette section d'un oppidum celtique présente une porte dans le massif *murus gallicus*, un rempart renforcé par des rondins de bois horizontaux. Les pentes intérieures sont recouvertes de gazon pour éviter les dégâts liés au ruissellement d'eau. Les maisons celtiques disposent soit d'une cour clôturée pour garder le bétail, soit d'un porche avec des dalles de pierre que les marchands peuvent utiliser pour installer leurs étals. Les bâtiments sont vus verticalement. Les murs sont représentés par des poutres de bois verticales séparées par du torchis, tandis que le sol est illustré par de la terre. La saleté indique également la présence

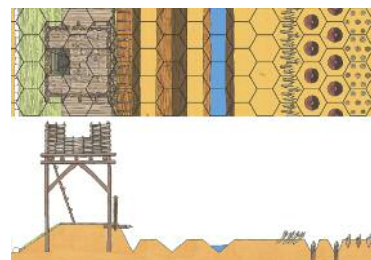


d'un toit. Les fenêtres sont illustrées par leurs cadres horizontaux en bois. Les portes sont de simples passages à travers les murs.

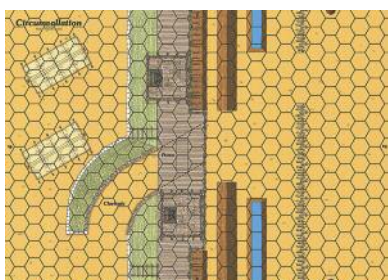


3.5 - La contrevallation

Cette section des ouvrages de siège romains à Alésia était destinée à empêcher les Gaulois assiégés dans l'oppidum de s'échapper. Une série d'obstacles ont été érigés devant le rempart pour entraver l'avancée de l'ennemi. De droite à gauche : les *stimuli* (éperons), de courts pieux en bois avec des pointes en fer barbelé ; les *lilia* (lys), fosses circulaires en damier abritant un piquet aiguisé ; les *cippi* (pierres tombales), plusieurs rangées de branches dont les extrémités ont été coupées et aiguisées, et 3 fossés successifs en forme de V,



celui qui est extérieur étant inondé par l'eau d'une rivière voisine. Le fossé intérieur avait des piquets horizontaux aiguisés encastrés dans le haut du remblai pour empêcher toute tentative de l'escalader. Le rempart de terre engazonné et surmonté d'une palissade de planches était équipé de tours d'observation en bois. Des tentes pour la garnison étaient dressées à l'arrière du rempart.



3.6 - La circonvallation

Pour repousser une probable armée de secours gauloise, César ordonna à ses hommes de construire une fortification parallèle tournée vers l'extérieur. Le même type de travail défensif a été utilisé. Une porte équipée d'une porte à deux vantaux a été ajoutée pour permettre les sorties de cavalerie. Une clavicule incurvée vers l'intérieur offrait une protection supplémentaire à la porte.



3.7 - L'oppidum celtique

Cette extension peut être achetée séparément. Elle contient 3 cartes additionnelles et un livret de 4 scénarios. Ces cartes peuvent être combinées avec la carte Oppidum 1 pour former une ville plus grande. L'élément principal de la carte Oppidum 2 est une grande villa, le domaine d'un chef celtique avec plusieurs petits bâtiments (étiquetés de A à F) et des cours regroupés en un complexe. Il est possible de tirer depuis les fenêtres du deuxième étage de la plus grande maison (étiquetée F) sur les autres bâtiments et murs du complexe. Oppidum 3 ajoute des maisons alors qu'Oppidum 4 contient un sanctuaire celtique.

Les scénarios

Ces 16 scénarios sont classés par ordre chronologique et couvrent toute la durée de la Guerre des Gaules. Pour vous aider à vous familiariser avec les différents concepts de jeu, nous les avons classés en 4 groupes de difficulté croissante :

Groupes	Type de règles	Scénarios (de difficulté croissante)
1	Règles standard + Chariots	2, 3, 6, 1, 11 & 12
2	Règles standard + Scorpions et Chars celtiques	16, 4 & 5
3	Règles standard + Bâtiments	7, 9 & 8
4	Règles standard + Fortifications	10, 13, 14 & 15

Scénarios

Scénario 1 : Le pari d'Arioviste.....	13
Scénario 2 : La charge héroïque de César	14
Scénario 3 : Embuscade au Sabis	15
Scénario 4 : "The Eagle has landed"	16
Scénario 5 : Les vivres manquent	17
Scénario 6 : La fuite d'Ambiorix	19
Scénario 7 : La pucelle de <i>Cenabum</i>	20
Scénario 8 : <i>Noviodunum</i>	21
Scénario 9 : La dernière nuit d' <i>Avaricum</i>	23
Scénario 10 : Le camp de César est attaqué	24
Scénario 11 : Harcèlement	25
Scénario 12 : Choc de cavaleries	26
Scénario 13 : La plaine sanglante	28
Scénario 14 : Travaux de terrassement	29
Scénario 15 : Entre le marteau et l'enclume	30
Scénario 16 : La source d' <i>Uxellodunum</i>	33
Table d'achats	35

La table d'achat proposée à la fin de ce fascicule vous permet de créer vos propres scénarios en équilibrant les forces en présence. Un utilitaire sous Excel est disponible sur www.cryhavocfan.org pour vous permettre de mettre en place vos scénarios plus facilement.

Scénario 1 : Le pari d'Arioviste

L'histoire

58 avant J.-C. : César intervient au pays des Séquanes (actuelle Franche-Comté) pour repousser les clans suèves du roi germain Arioviste qui veulent s'y installer aux dépens des Éduens, tribu gauloise alliée aux Romains. Lorsque les deux armées se rejoignent, la trêve négociée est violée par les Suèves, rendant la bataille inévitable. Arioviste marche pendant 2 jours et établit son camp à 3,2 km derrière César, coupant les lignes de ravitaillement avec ses alliés. La bataille décisive se déroule dans une plaine proche du Rhin.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Germains sont placés à moins de 10 cases du côté 4 des deux cartes, avec les chariots attelés derrière eux (pour empêcher leur fuite vers le côté supérieur de la carte).

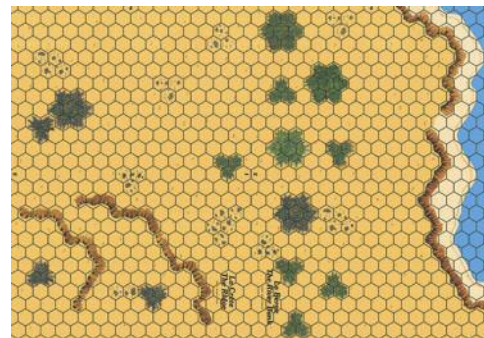
Les auxiliaires éduens sont placés à moins de 10 cases du côté 2 de la carte **La Berge**.

Les autres Romains sont déployés à moins de 10 cases du côté 2 de la carte **La Crête**.

Les Romains déploient en premier.

Les Germains jouent en premier.

La partie se joue en 8 tours.



Les pions

Les Romains

 Antonius Pontius Lucius Cassius Cavalier romain - Rcm		 Decimus Vorenus Centurions - Rit		 Quintus Claudius Servius Légionnaires - Rig		 Gaius Domitius Légionnaires - Rig	
 Magnus Aquilifer - Rip		 Aelius Cornicen - Rip		 Sabinus Aemilius Légionnaires - Rig		 Acumis Bituitos Luernios Acurio Drutalos Damos Auxiliaires Eduens - Cil	

Les Germains

 Segimer Aldo Hengest Curt Gero Wolf Deomar Cavalerie légère - Gcl		 Waldo Raban Javelots - Gij		 2 Chariots		 2 Chevaux de trait	
 Kuno Carl Earnest Folki Agilo Eriulfus Infanterie - Gil		 Sten Sueridus Infanterie - Gil		 Rocco Ricimer Infanterie - Gil		 Manno Odo Wido Infanterie - Gil	

Conditions de victoire

Les Germains doivent quitter le terrain de jeu par les côtés 2 des 2 cartes. Les Romains doivent les en empêcher.

À la fin des 8 tours, on compte le nombre de Germains (hors chariots) ayant réussi à quitter le terrain de jeu par le sud :

- > 13 et plus : Victoire décisive des Germains - Les Éduens ont perdu une partie importante de leurs terres ancestrales.
- > Entre 10 et 12 : Victoire marginale des Germains - Malgré l'aide romaine, Arioviste pourra continuer sa pression sur le territoire éduen.
- > Entre 7 et 9 : Égalité - Une autre bataille est probable dans les prochains jours car ce combat n'a rien résolu.
- > Entre 4 et 6 : Victoire marginale des Romains - Les guerriers d'Arioviste doivent battre en retraite car la défense romaine était forte.
- > 3 ou moins : Victoire décisive des Romains - Les Germains sont écrasés et fuient le champ de bataille, poursuivis par les Romains.

Épilogue

Les auxiliaires éduens situés sur l'aile droite sont engagés dès le début dans une furieuse mêlée. L'attaque est si soudaine que les Romains n'ont même pas le temps d'utiliser leurs armes de jet. L'aile gauche est attaquée aussi et faiblit lorsque Publius Crassus, un jeune lieutenant de cavalerie de César, prend l'initiative d'envoyer la troisième ligne des légions en renfort. Sous le choc, les Germains lâchent prise et s'enfuient, laissant de nombreux morts sur le terrain.

Scénario 2 : La charge héroïque de César

L'histoire

57 avant J.-C. : César s'est installé en Gaule Belgique après avoir défait les Germains. La présence des légions romaines inquiète tellement les tribus belges, à l'exception des Rèmes, qu'elles décident de déclarer une guerre préventive. Elles se mettent en campagne au printemps, commandées par Galba, roi des Suessions. Après avoir assiégé sans succès Bibrax, oppidum des Rèmes, l'armée belge se range en ordre de bataille devant les légions romaines déployées sur une colline au-delà de la rivière Aisne. Plutôt que de lancer un assaut direct, Galba décide de contourner le dispositif romain par la droite en franchissant la rivière par des gués pour couper leurs axes de ravitaillement. Voyant cela, César lance sa cavalerie épaulée par ses troupes auxiliaires légères pour les arrêter.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Belges se déploient sur la carte **La Source**, à plus de 5 cases du bord 1.
Les Romains et Rèmes entrent au premier tour par le bord 3 de la carte La Berge.
Les Belges jouent en premier.
La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Romains & Rèmes

 Cavalerie moyenne - Rcm	Antonius Pontius Lucius Fabius	 Cavalerie légère rème - Ccl	Tasco Dacouiros	 Cavalerie ibérique - Rcl	Turibas Budar
 Archers crétois - Ria	Alkaïos Kleon Niketes	 Frondeurs des Baléares - Ris	Mago Bocchus Tuccius	 Peltastes numides - Rij	Adherbal Massiva Hiempsal

Les Belges

 Cavalerie moyenne à pied - Ccm	Orgetorix Ducarios Commios	 Cavalerie légère à pied - Ccl	Abudinos Sentios Oclino	 Infanterie moyenne - Cim	Sumaros Ateratos Crixus Garos Tasgetios	 Infanterie moyenne - Cim	Uenopis Samus Ambigatos
 Infanterie légère - Cil	Drutalos Damos Matulo Catiscos Excincos	 Infanterie légère - Cil	Surato Cattos Cassitalos Acumis Bituitos Luernios	 Carnyx - Cil	Subitio Sucabo		

Conditions de victoire

Les Belges doivent traverser la rivière et sortir du terrain de jeu par le bord 3 de la carte La Berge. Les Romains doivent les en empêcher. À l'issue du 12^e tour, on compte le nombre de Belges ayant réussi à sortir de la carte :

- > 22 et plus : Victoire décisive des Belges - Les Romains sont totalement surpris et doivent fuir pour se regrouper.
- > De 17 à 21 : Victoire marginale des Belges - Les approvisionnements romains sont presque coupés, obligeant César à arrêter sa progression.
- > De 12 à 16 : Égalité - La bataille acharnée n'a servi à rien. Les deux parties se retirent, s'attendant à un nouveau combat le lendemain.
- > De 7 à 11 : Victoire marginale des Romains - Les Belges ne parviennent pas à franchir les lignes romaines et doivent se retirer.
- > Moins de 7 : Victoire décisive des Romains - La charge belge est stoppée et les rebelles doivent se retirer avec de nombreux morts.

Épilogue

La charge des cavaleries romaine et rème arrête net l'armée belge au milieu du gué. Criblés de traits par les auxiliaires romains, les Belges malgré leur courage doivent se replier, laissant de nombreux morts derrière eux.

Source

Berry-au-Bac, 57 av. J.-C. – Fabrice Delaître – Historic'One.

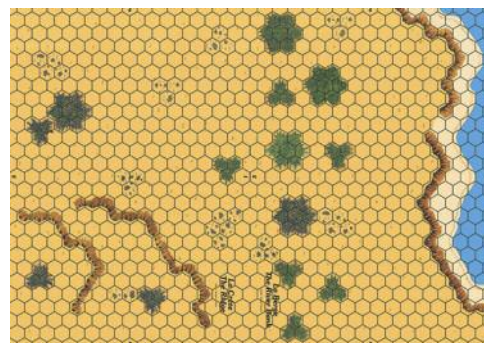
Scénario 3 : Embuscade au Sabis

L'histoire

13 août 57 avant J.-C. : César et ses 6 légions arrivent avec leur train de bagages à l'emplacement choisi pour construire leur camp, sur une colline surplombant la rivière Sabis. C'est là que les guerriers belges les attendent avec une forte armée composée d'Atrébates, de Viromanduels et de Nerviens cachés dans la forêt qui s'étend au-delà de la rivière. Les Atrébates occupent le nord du dispositif. Leurs éclaireurs narguent des cavaliers romains épaulés par des auxiliaires qui se sont avancés au bord de la rivière alors que les premiers Romains, membres de la X^e Légion, arrivés sur la colline commencent les travaux de construction du camp. Soudain, la cavalerie belge traverse la rivière et fonce vers les Romains.

Assemblage des cartes & positions de départ

La cavalerie romaine et ses auxiliaires (cavalerie ibère, peltastes numides et frondeurs des Baléares) sont placés sur la carte **La Berge** à au moins 3 cases de toute case de rivière. Les légionnaires romains et les chariots sont placés sur la carte **La Crête**. Les Belges entrent au premier tour sur la carte La Berge par les cases de rivière du côté 1. Les Belges jouent en premier. La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Romains					
	Fabius Publius		Turibas		2
	Flavius Decimus		Titus Livius Vettius		Gaius Domitius Tiberius
	Porcius Pullo Horatius		Adherbal Massiva Hiempsal		Mago Bocchus Tuccius
	Orgetorix Cotuatos Ambiorix Ducarios Commios Ulidorix		Tasco Dacouiros		Abudinos Litaviccus Sentios Abalanis Oclino Talos
Les Belges					
			Quintus Claudius Servius		

Règle spéciale

Les légionnaires romains sont surpris par l'attaque alors qu'ils sont en train de construire le camp et leur armement n'est pas à côté d'eux. Pendant les 5 premiers tours, les résultats de combat des légionnaires sont décalés d'une colonne vers la gauche.

Conditions de victoire

Les Belges doivent tuer autant de Romains que possible. À l'issue du 12^e tour, on compte le nombre de Romains tués :

- > 20 et plus : Victoire décisive des Belges - Les Romains sont désorganisés et fuient le champ de bataille, mettant fin à la campagne annuelle de César. Le compte-rendu au Sénat de retour à Rome sera tendu.
- > De 15 à 19 : Victoire marginale des Belges - Les Romains ont dû se retirer et installer leur camp dans une position moins exposée. César devra discuter avec ses légats pour évaluer s'il peut reprendre sa campagne.
- > De 10 à 14 : Égalité - Les Belges ont bien arrêté les légions, mais ils préfèrent se retirer et attendre une meilleure occasion pour mettre fin à leur avancée.

> De 5 à 9 : Victoire marginale des Romains - Les Romains se sont battus vaillamment et ont repoussé la cavalerie belge. Mais le moral des légionnaires est ébranlé et ils auront besoin de quelques jours de repos pour récupérer.

> Moins de 5 : Victoire décisive des Romains - L'attaque surprise des Belges n'a pas réussi, et les légions peuvent désormais reprendre la construction de leur camp, qui est placé sur une excellente position pour contrôler les environs.

Épilogue

La charge des Belges bouscule les éclaireurs romains au bord de la rivière et ils foncent vers les soldats de la X^e Légion qui sont surpris. Mais ils reprennent le dessus grâce à leur discipline et repoussent les Belges jusqu'à leur camp sur l'autre rive de la rivière. Pendant ce temps, César avait galvanisé les autres légions qui affrontent les autres tribus belges. Une fois le camp belge capturé, la X^e Légion revient sur ses pas et prend les Nerviens à revers, achevant la victoire totale de César.

Source

Sabis, 57 av. J.C. – Florent Vincent – Historic'One

Roman Legionary versus Gallic Warrior – David Campbell – Osprey Publishing

Scénario 4 : « The Eagle has landed »

L'histoire

55 avant J.-C. : César lance une expédition en Bretagne (l'actuelle Grande Bretagne) à la fin de l'été avec 2 légions. La côte près des falaises de Douvres étant gardée par les Bretons, le général romain tente un débarquement sur une plage un peu plus loin, mais les Bretons l'y attendent. L'aquilifer de la X^e légion saute à l'eau, suivi par toute la légion car la perte de leur Aigle serait le plus grand déshonneur.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Romains sont placés dans l'eau ou entrent par les cases d'eau du côté 1 de la carte

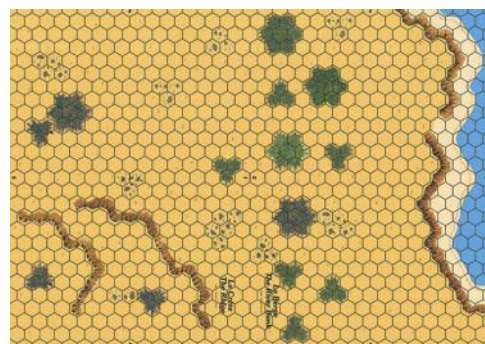
La Berge. L'aquilifer doit être adjacent à une case de plage.

La cavalerie et les chariots bretons sont placés sur la carte **La Berge**.

L'infanterie bretonne est placée sur la carte **La Crête**.

Les Romains jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Romains

Magnus Aquilifer - Rip	Flavius Vorenus Centurions - Rit	Quintus Claudius Servius Légionnaires - Rig	Gaius Domitius Tiberius Légionnaires - Rig
Sabinus Aemilius Paullus Légionnaires - Rig	Saevius Marcus Decius Légionnaires - Rig	Porcius Pullo Horatius Légionnaires - Rig	Titus Livius Vettius Légionnaires - Rig

Les Bretons

Brocio Gutuater Chars	Commios Ulidorix Orgetorix Cavalerie moyenne - Ccm	Sumaros Ateratos Infanterie moyenne - Cim	Oclino Talos Sentios Abalanis Cavalerie légère - Ccl
Acurio Drutalos Surato Cassitalos Infanterie légère - Cil	Moltonei Brennos Burdo Guerriers nus - Cin	Samo Contessilo Archers - Cia	Stamulos Dallo Frondeurs - Cis

Règle spéciale

L'utilisation des tactiques romaines (section 10.1 des règles) est fortement recommandée pour assurer un bon équilibre du scénario.

Conditions de victoire

À l'issue des 12 tours, on compte le nombre de Romains se trouvant à moins de 5 hexs du côté 3 sur la carte La Berge ou sur la carte La Crête.

- > 15 et plus : Victoire romaine décisive - Les légionnaires ont suivi leur vaillant *aquilifer* sur la plage et ont repoussé les assauts des Bretons. Ils vont construire leur premier camp sur le sol de *Britannia* ce soir.
- > De 11 à 14 : Victoire marginale des Romains - La bataille a été rude, mais la tête de pont est désormais établie. César envoie des éclaireurs dans toutes les directions pour s'assurer qu'une autre armée bretonne n'est pas prête à attaquer.
- > De 7 à 10 : Égalité - La nuit est venue et, pendant que les Romains tiennent la plage, les Bretons sont prêts pour le prochain assaut.
- > De 3 à 6 : Victoire marginale des Bretons - Les Romains n'ont pas pu tenir la plage et ont regagné leurs navires. Les Bretons vont continuer à patrouiller la côte pour s'assurer qu'ils ne tenteront pas un autre débarquement demain.
- > Moins de 3 : Victoire décisive des Bretons - L'aigle est perdu, et les Romains doivent retourner sur le continent. La Bretagne restera longtemps hors de la domination romaine.

Condition de victoire alternative : La mort de l'héroïque *aquilifer* et la capture de son Aigle sapent le moral des Romains. Tout Breton à pied qui tue l'*aquilifer* peut effectuer une Action Courte pour capturer son Aigle. Les Bretons gagnent si le guerrier qui porte l'Aigle peut sortir de la carte La Crête par son côté 3.

Épilogue

Subjugués par le courage de l'*aquilifer*, les Romains prennent pied sur la plage et font refluer les Bretons. Mais les navires transportant la cavalerie ayant été retardés, ils ne peuvent pas poursuivre leur ennemi.

Note : Le titre est un jeu de mots qui fonctionne mieux en anglais, en faisant le parallèle avec la célèbre citation de Neil Armstrong quand il a aluni en donnant le nom de sa capsule qui s'appelait l'Aigle en français.

Scénario 5 : Les vivres manquent

L'histoire

55 avant J.-C. : Une partie des navires de César a été détruite par une tempête, le bloquant en Bretagne sans provisions. La mission de la VII^e légion envoyée pour trouver du ravitaillement devient donc essentielle. Mais les Bretons ne cessent de la harceler.

Assemblage des cartes & positions de départ

12 légionnaires conduits par le centurion Decimus et les chariots entrent par le côté 4 de la carte **La Berge**.

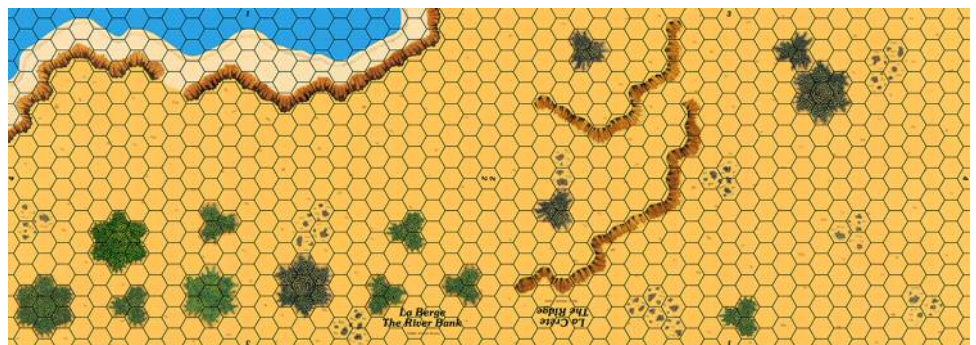
Les cavaliers et chariots bretons entrent par le côté 3 de la carte **La Crête**.

L'infanterie bretonne entre par le côté 3 de la carte La Berge.

Les Romains jouent en premier.

Les autres légionnaires conduits par le centurion Vorenus entrent au tour 6 par le côté 3 de la carte La Crête.

La partie se joue en 14 tours.



Les pions

Les Romains

 Chariots		 Chevaux de trait		 Aquilifer - Rip		 Centurions - Rit	
 Légionnaires - Rig		 Légionnaires - Rig		 Légionnaires - Rig		 Légionnaires - Rig	
 Légionnaires - Rig		 Légionnaires - Rig		 Servants - Rie			
Quintus Claudius Servius		Gaius Domitius Tiberius		Porcius Pullo Horatius		Titus Livius Vettius	
Sabinus Aemilius Paullus		Saevius Marcus Decius		Cornelius Aulius			
2		2		Magnus		Decimus Vorenus	

Les Bretons

   Chars  Infanterie légère - Cil	Brocio Gutuater Acurio Damos Surato Cassitalos	 Cavalerie moyenne - Ccm  Guerriers nus - Cin	Commios Ullidorix Cotuatos Brennos Adbugio Uxouinos	 Infanterie moyenne - Cim  Archers - Cia	Sumaros Ateratos Cilurnos Albios	 Cavalerie légère - Ccl  Frondeurs - Cis	Sentios Abalanis Oclino Boios Dallo
--	---	--	--	---	---	---	---

Règle spéciale

Les Bretons ne peuvent pas tuer les chevaux de trait tirant les chariots (car ils veulent voler le ravitaillement).

Conditions de victoire

- > Si 2 chariots ont quitté le terrain comme indiqué ci-dessus : Victoire décisive pour les Romains - Un ravitaillement abondant sera ramené au camp, ce qui permettra à César de mener une longue expédition en territoire ennemi.
- > Si un seul chariot réussit : Victoire marginale pour les Romains - Les légions pourront manger ce soir. Mais tout sera à refaire demain.
- > Si aucun chariot ne réussit et qu'au moins 5 Romains meurent : Victoire marginale pour les Bretons - Avec ce type d'attrition quotidienne, César pourrait décider de se retirer plus tôt que prévu.
- > Si aucun chariot ne réussit et qu'au moins 10 Romains sont morts : Victoire décisive pour les Bretons - Les ventres vides sont un meilleur moyen qu'un combat hasardeux pour chasser les Romains de Bretagne.

Épilogue

César sort de son camp pour venir en aide à la VII^e légion, conduisant les Bretons à se retirer.

Scénario 6 : La fuite d'Ambiorix

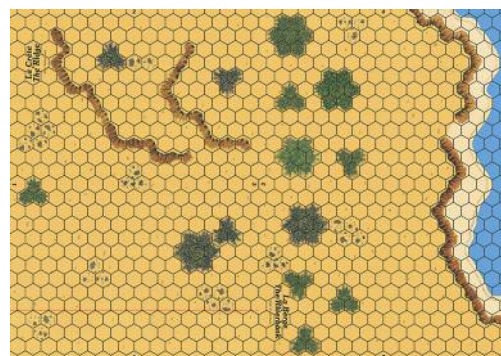
L'histoire

53 avant J.-C. : Ambiorix, chef des Éburons, peuple de la Gaule Belgique, a attiré la XIV^e légion romaine dans un guet-apens et l'anéantit. Il échoue ensuite à s'emparer du camp romain et doit fuir. En représailles, César déporte le peuple éburon qui est vendu comme esclaves. Cependant Ambiorix a réussi à s'enfuir et a trouvé refuge chez les Germains. Mais son refuge dans la forêt est découvert et Basilus reçoit l'ordre de l'attaquer avec ses cavaliers.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les cavaliers éburons commencent la partie à pied. Ils sont placés en dessous de la ligne rouge sur la carte **La Crête**. Leurs chevaux sont gardés entre les deux talus de la carte La Crête par les deux paysans qui vont les ramener en cas de danger. Les cavaliers romains entrent au premier tour par le côté 2 de la carte **La Berge**. Les cavaliers germains et ibères entrent au premier tour par le côté 4 de la carte La Berge. Les Eburons se placent en premier. Les Romains jouent en premier. La partie se joue en 8 tours.

Les pions



Les Romains

 Cavalerie romaine - Rcm	Antonius Pontius Lucius Cassius Fabius	 Cavalerie germane - Gcl	Segimer Vallio Gero	 Cavalerie ibère - Rcl	Turibas Budar
---	--	---	---------------------------	---	------------------

Les Éburons

 Cavalier gaulois moyen - Ccm	Ambiorix Orgetorix Commios	 Cavalier gaulois léger - Ccl	Litavicos Sentios Oclino	 Cavalier moyen (Chevaux) - Ccm	Ambiorix Orgetorix Commios	 Cavalier léger (Chevaux) - Ccm	Litavicos Sentios Oclino
 Paysans - Cip	Damuio Correos	 Carnyx - Cil	Subitio	 Infanterie moyenne - Cim	Garos Tasgetios Ambigatos	 Infanterie légère - Cil	Surato Acumis Luernios Matulo Excincos
 Frondeurs - Cis	Stamulos	 Archers - Cia	Samo Cilumos				

Règle spéciale

Les Romains ne peuvent pas volontairement tuer les chevaux des Éburons.

Conditions de victoire

Ambiorix doit s'échapper à cheval par le côté 4 de la carte La Berge avant la fin des 8 tours.

Si à la fin des 8 tours :

- > Ambiorix parvient à s'échapper et n'est pas blessé : Victoire décisive des Eburons – Bien qu'il soit devenu l'homme à abattre, il pourra continuer le combat et mener une nouvelle insurrection.
- > Ambiorix est blessé dans sa fuite : Victoire marginale des Eburons - Ambiorix devra se remettre de ses blessures, mais il devrait pouvoir reprendre le combat dans un avenir pas trop lointain.
- > Ambiorix est toujours en bonne santé et sur la carte à la fin de la partie - Égalité. La poursuite va continuer, car les Romains sont déterminés à venger leurs camarades morts.
- > Ambiorix est blessé et sur la carte à la fin de la partie - Victoire marginale des Romains. Ambiorix devrait être facile à capturer car il ne peut pas aller très vite à cause de ses blessures. La poursuite des rebelles devrait prendre fin très bientôt.
- > Ambiorix est tué : Victoire décisive des Romains - La XIV^e Légion est vengée. Aucune autre tribu belge n'osera tenter un soulèvement après cela.

Épilogue

Les partisans d'Ambiorix s'opposèrent aux cavaliers de Basilus assez longtemps pour permettre au chef gaulois de s'échapper à cheval.

Scénario 7 : La pucelle de Cenabum

L'histoire

Décembre 53 avant J.-C. : *Cenabum* (l'actuelle Orléans) est la capitale des Carnutes. Sous protectorat romain depuis 5 ans, la ville est un important centre de stockage de céréales pour les légions de César. De nombreux marchands romains y résident comme Septimius et sa fille Livia, qui est secrètement amoureuse de Tasgetios, le fringant fils d'un noble gaulois. Mais les Carnutes fomentent une révolte pour retrouver leur indépendance. Un matin de décembre, une troupe de cavaliers fait irruption dans la ville avec pour objectif de tuer tous les Romains. Tasgetios va tenter de convaincre les habitants de les laisser vivre.

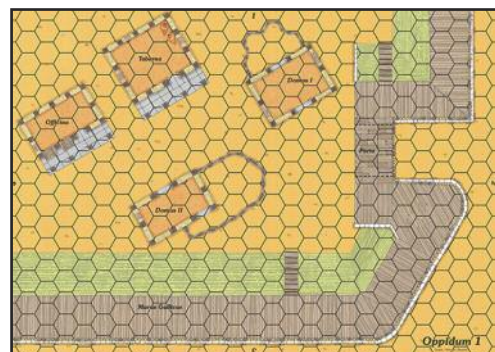
Assemblage des cartes & positions de départ

Les Romains et les Gaulois à pied sont installés à l'intérieur des murs de la ville. Les civils masculins sont chacun positionnés dans une des maisons (*Domus*). Livia et Tasgetios se trouvent sous le porche de l'auberge (*Taverna*). Les légionnaires et les fantassins gaulois sont dans les rues de la ville, à au moins un hexagone des bâtiments. Les Romains sont déployés en premier.

La cavalerie gauloise entre sur la carte au premier tour depuis le côté 2. Les portes de la ville sont ouvertes. Ils viennent pour tuer les Romains.

Tasgetios va tenter d'éviter le bain de sang en convainquant les habitants de *Cenabum* de laisser vivre les Romains. Les Romains jouent en premier, et Tasgetios est le premier personnage qui joue. Aucun personnage ne peut quitter la carte.

Le jeu se joue en 12 tours.

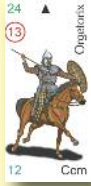


Les pions

Les Romains

 Légionnaires - Rig	Saevius Marcus Decius	 Civils - Ric	Rufus Septimius Marius Livia	 Légionnaires - Rig	Porcius Pullo Horatius	 Infanterie moyenne gauloise - Cim	Tasgetios
---	-----------------------------	---	---------------------------------------	---	------------------------------	--	-----------

Les Gaulois

 Cavalerie moyenne - Ccm	Orgetorix Cotuatos	 Cavalerie légère - Ccm	Sentios Abalanis	 Infanterie moyenne gauloise - Cim	Uenopis Ambigatos	 Civils - Cip	Damuio Correos Coria
 Infanterie légère gauloise - Cil	Luernios Damos Calicos						

Règle spéciale

Activation des habitants : Les Gaulois à pied représentent les habitants de *Cenabum*. Ils n'ont pas eu vent de l'attaque et leurs sentiments à l'égard des Romains sont mitigés. Les Gaulois à pied ne peuvent pas attaquer Tasgetios ou Livia, à moins qu'un d'entre eux n'attaque un autre Gaulois.

Tasgetios et Livia peuvent tenter de faire basculer les fantassins Gaulois du côté romain. Ils tentent alors une Action Courte dans un hexagone adjacent à un Gaulois à pied et lancent 1D10 :

- > 1-5 : Le Gaulois reste dans la rébellion.
- > 6-0 : Le Gaulois rejoint Tasgetios et protégera les Romains. Ce Gaulois sera alors contrôlé par le joueur Romain jusqu'à la fin de la partie. Chaque Gaulois ne peut être testé qu'une fois par partie.

Conditions de victoire

Le nombre de Romains survivants (à l'exclusion de Tasgetios et des autres Gaulois ralliés) décide de la victoire. A la fin des 12 tours, comptez le nombre de Romains encore en vie :

- > 8 et plus : Victoire romaine décisive – Au mieux, une bagarre de taverne entre ivrognes. César n'en entendra même pas parler.
- > 6-7 : Victoire romaine marginale – Les Gaulois qui ont aidé les Romains seront récompensés tandis que les assaillants seront pourchassés et jugés.

- > 4-5 : Égalité – C'est un problème sérieux. Pas sûr que la *Pax Romana* puisse être maintenue très longtemps après cela.
- > 2-3 : Victoire marginale des Gaulois – Les Romains ne feront plus de commerce à *Cenabum* après une telle journée.
- > Moins de 2 : Victoire décisive des Gaulois – Cet événement résonnera dans toute la Gaule et inspirera de nombreux autres soulèvements.

Épilogue

Tous les Romains sont massacrés, y compris Gaius Fufius Cita qui était un ami de César. Cette révolte est le prétexte qu'attendait César pour lancer sa septième campagne en Gaule.

Remarque : la romance entre Livia et Tasgetios est une pure invention. Mais le jeu de mots avec Jeanne d'Arc et Orléans était trop tentant !

Scénario 8 : Noviodunum

L'histoire

Avril 52 avant J.-C. Jules César assiège l'oppidum de *Noviodunum* (aujourd'hui Neung-sur-Beuvron, à 20 km au sud d'Orléans) en pays biturige. Les habitants décident de se rendre rapidement et des otages sont déjà devant la porte tandis que des légionnaires romains sont envoyés dans la ville pour rassembler les armes et les chevaux. À ce moment, apparaît au loin la cavalerie gauloise de Vercingétorix, redonnant courage aux assiégés. Ils décident alors de refermer les portes de l'oppidum et de résister à nouveau.

Assemblage des cartes & positions de départ

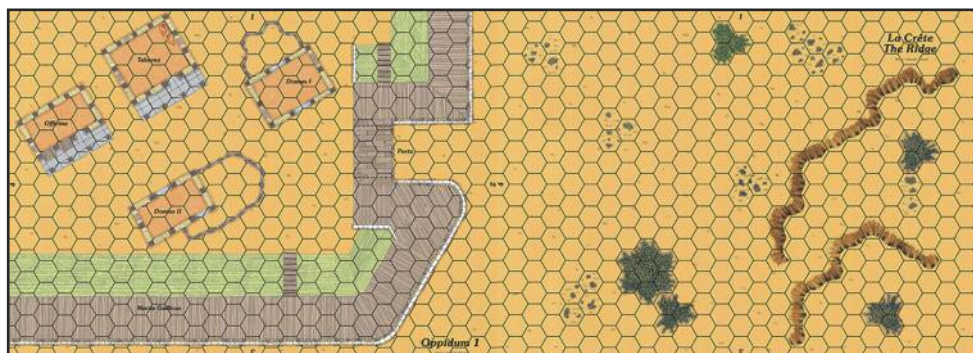
Les habitants de *Noviodunum* sont placés dans l'oppidum, la moitié d'entre eux sur les remparts.

Les collecteurs de tributs sont placés dans l'oppidum (mais pas sur les remparts).

Les otages sont placés devant les portes sur la carte **Oppidum 1**. Les portes sont ouvertes.

La légion de César est déployée sur la carte **La Crête**.

La cavalerie de Vercingétorix entre en jeu au 2^e tour par le côté 1 de la carte La Crête tandis que la cavalerie gauloise alliée entre au même tour par le côté 3. La cavalerie germane entre en jeu au tour 4 par le côté 3 de la carte La Crête. Les rebelles gaulois jouent en premier. Le jeu se joue en 12 tours.



Les pions

Les habitants de Noviodunum (Gaulois)

Garos Cim	Crixus Garos Tasgetios	Luernios Cil	Acumis Bituitos Luernios	Samo Cia	Samo Siluanos Contessilo	Stamulos Cis	Stamulos Boios Dallo
Infanterie moyenne - Cim		Infanterie légère - Cim		Archers - Cia		Frondeurs - Cis	

Les collecteurs de tributs (Romains)

Flavius Rit	Flavius	Titus Rig	Titus Livius Vettius	Sabinus Rig	Sabinus Aemilius Paullus		
Centurion - Rit		Légionnaires - Rig		Légionnaires - Rig			

La légion de César (Romains)

Vorenus Rit	Vorenus	Domitius Rig	Gaius Domitius Tiberius	Claudius Rig	Quintus Claudius Servius	Pullo Rig	Porcius Pullo Horatius
Centurion - Rit		Légionnaires - Rig		Légionnaires - Rig		Légionnaires - Rig	

Les otages (Gaulois)



Uenopis
Samus
Ambigatos

Infanterie
moyenne - Cim



Acurio
Drutalos
Damos

Infanterie
légère - Cim

Les cavaliers germains (Romains)



Segimer
Aldo

Cavalerie légère
- Gcl



Wolf
Deomar

Cavalerie légère
- Gcl

Les cavaliers de Vercingétorix (Gaulois)



Orgetorix
Cotuatos
Commios
Ulidorix

Cavalerie
moyenne - Ccm



Sentios
Abalanis

Cavalerie légère
- Ccl

Les cavaliers gaulois alliés (Romains)



Ambiorix
Ducarios

Cavalerie
moyenne - Ccm



Abudinos
Litavicos
Oclino
Talos

Cavalerie légère
- Ccl

Conditions de victoire

Le centurion Vorenus et ses hommes doivent sortir de l'oppidum tandis que les otages tentent d'y rentrer. La cavalerie de Vercingétorix doit vaincre à la fois les cavaleries alliées gauloises et germaniques.

À la fin des 12 tours :

- > Comparez le nombre d'otages gaulois survivants au nombre de collecteurs d'impôts romains survivants. Le camp avec le plus grand nombre de survivants marque 1 point de victoire, 2 si l'autre groupe a été éliminé ;
- > Comparez le nombre de survivants de la cavalerie de Vercingétorix au nombre de Gaulois alliés survivants. Le camp avec le plus grand nombre de survivants marque 1 point de victoire, 2 si l'autre groupe a été éliminé ;
- > Si au moins 3 Germains ont été tués, le camp gaulois marque un point de victoire supplémentaire, si aucun Germain n'a été tué, le camp romain marque un point de victoire supplémentaire.
- > Le camp avec le plus de points de victoire remporte une victoire marginale, ou une victoire décisive si au moins deux fois plus de points de victoire ont été marqués.

Épilogue

Le centurion conduisant le groupe à l'intérieur de l'oppidum prend la porte d'assaut et réussit à faire sortir ses hommes sans pertes. César lance alors sa cavalerie alliée gauloise contre les hommes de Vercingétorix. Ceux-ci ne parvenant pas à prendre le dessus, César décide de faire intervenir sa cavalerie germanique forte de 600 hommes. Les rebelles gaulois refluent en masse avec de lourdes pertes. Voyant cela, les assiégés se rendent une fois de plus et livrent aux Romains les meneurs de la révolte.

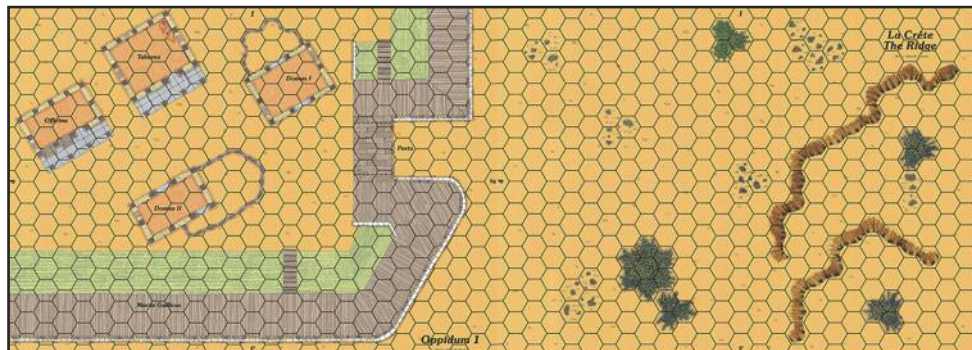
Scénario 9 : La dernière nuit d'Avaricum

L'histoire

Mai 52 avant J.-C. : César assiège Avaricum (aujourd'hui Bourges), la capitale des Bituriges depuis 25 jours. Il a fait construire une rampe pour approcher deux tours de siège. L'assaut final est donné sous une pluie diluvienne alors que les habitants veulent fuir pour rejoindre le camp de Vercingétorix situé à proximité. Lassés de la dureté du siège et toujours sous le choc du massacre de Cenabum, les Romains n'ont pas l'intention de faire de prisonniers. Le centurion Decimus a pris pied sur le mur d'enceinte et voit les habitants qui fuient dans les rues de la ville en direction d'une porte qui est gardée par sa cavalerie.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les légionnaires romains sont placés sur le mur d'enceinte ou à l'intérieur de la ville, à moins de 3 cases du rempart ou de la porte de la ville. La cavalerie romaine est placée sur les cases adjacentes à la porte, qui est ouverte. Les Bituriges sont placés dans la ville. Ils doivent être à au moins 5 cases du rempart ou de la porte. Les Romains jouent les premiers. La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Romains

Decimus	Gaius Domitius Tiberius	Quintus Claudius Servius	Porcius Pullo Horatius
Sabinus Aemilius Paullus	Antonius Pontius Lucius Cassius		

Les Bituriges

Crixus Garos Tasgetios	Orgetorix Cotuatos Ambiorix Ducarios Commios	Sumaros Ateratos	Uenopis Samus Ambigatos
Surato Cattos Cassitalos	Matulo Catiscos Excincos	Acumis Bituitos Luernios	Damuio Correos Eriappos Coria

Règle spéciale

Les demi-cases sur les côtés de la carte sont considérées comme des hexagones complets : Les personnages peuvent terminer leur déplacement dans ceux-ci.

Conditions de victoire

Les Bituriges doivent s'échapper par la porte et sortir par le côté 2 de la carte Oppidum.

A la fin du 12^e tour, comptez le nombre de Gaulois qui se sont échappés :

- > 11 et au-delà : Victoire décisive des Gaulois – Les habitants d'Avaricum viendront renforcer l'armée de Vercingétorix qui est déjà en mouvement pour stopper la progression de César.
- > Entre 8 et 10 : Victoire marginale des Gaulois – César doit lever le siège car son armée restante n'est plus assez forte pour résister à l'arrivée imminente de Vercingétorix.

- > Entre 5 et 7 : Égalité – *Avaricum* n'est plus une menace pour César, mais il devra diviser son armée pour surveiller les mouvements des habitants tandis que le reste de l'armée se dirigera vers le Sud.
- > Entre 3 et 4 : Victoire romaine marginale – L'oppidum est enfin pris après un long siège et César va pouvoir reprendre sa poursuite de l'armée de Vercingétorix.
- > 2 et moins : Victoire romaine décisive – La population de *Avaricum* est anéantie et les morts de *Cenabum* sont vengés.

Épilogue

Seuls 800 habitants sur les 40 000 que comptait *Avaricum* réussirent à s'échapper. Les autres furent impitoyablement massacrés.

Scénario 10 : Le camp de César est attaqué

L'histoire

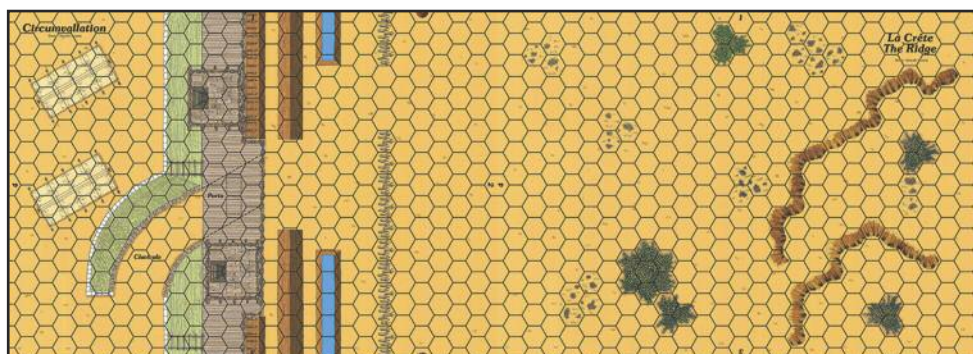
Juin 52 avant J.-C. : César est arrivé à Gergovie et a bâti un camp fortifié pour ses légions. Les Gaulois lancent des attaques répétées contre les portes et leurs archers font pleuvoir une pluie de projectiles sur les défenseurs. Le légat Fabius ordonne une sortie pour diminuer la pression sur une des portes du camp.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les scorpions et leurs servants sont placés sur les tours.

Le centurion Flavius et 12 légionnaires sont placés dans la clavicule et il ordonne d'ouvrir les portes. Les autres Romains sont déployés sur le rempart. Les Gaulois sont placés sur la carte **La Crête**. Ils jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Romains

 14 9 6 Rit Centurion - Rit	Flavius	 11 6 6 Rig Légionnaires - Rig	Gaius Domitius Tiberius	 10 7 6 Rig Légionnaires - Rig	Quintus Claudius Servius	 11 7 6 Rig Légionnaires - Rig	Porcius Pullo Horatius
 12 7 6 Rig Légionnaires - Rig	Sabinus Aemilius Paullus	 5 4 8 Ria Archers crétois - Ria	Alkaios Kleon Niketes	 Scorpions	2	 8 4 6 Rie Servants - Rie	Faustus Cornelius Marcellus Aulius

Les Gaulois

 24 12 12 Ccm Cavalerie moyenne - Ccm	Commios Ulidorix Orgetorix Cotuatios	 18 9 12 Ccl Cavalerie légère - Ccl	Oclino Talos Sentios Abalanis	 11 6 6 Cim Infanterie moyenne - Cim	Crixus Garos	 11 6 6 Cim Infanterie moyenne - Cim	Uenopis Ambigatos
 9 5 6 Cil Infanterie légère - Cil	Surato Catto Cassitalos	 9 4 6 Cil Infanterie légère - Cil	Acumis Bituitos Luernios	 7 5 8 Cia Archers - Cia	Cilurnos Samo Contessilo	 7 4 6 Cis Frondeurs - Cis	Stamulos Boios

Conditions de victoire

Les Romains doivent repousser les assauts des Gaulois. À la fin des 12 tours, comptez le nombre de morts de chaque côté et faites la différence. Un minimum de 8 ennemis morts est nécessaire pour être éligible aux conditions de victoire ci-dessous :

- > Au moins 3 Gaulois de plus tués : Victoire romaine éclatante – Les Gaulois abandonnent et sont épuisés après une résistance aussi acharnée.
- > Entre 1 et 2 Gaulois de plus tués : Victoire romaine partielle – Les Romains ont gagné la journée, mais les Gaulois reviendront probablement demain en plus grand nombre.
- > Même nombre de pertes : Égalité – Des pertes importantes de part et d'autre apporteront quelques jours de calme, jusqu'à un nouvel assaut.
- > Entre 1 et 2 Romains de plus tués : Victoire partielle des Gaulois – Le nombre de défenseurs est désormais très faible. Le prochain assaut devrait être le bon.
- > Au moins 3 Romains de plus tués : Victoire gauloise éclatante – Les Romains sont écrasés et le camp est sur le point de tomber.

Épilogue

L'assaut dure toute la journée et malgré de lourdes pertes, les Romains réussissent à tenir. Les combats s'arrêtent à la nuit tombée.

Scénario 11 : Harcèlement

L'histoire

Juillet 52 avant J.-C. : César a quitté Gergovie et remonte l'Allier puis l'Armançon en direction d'Agedincum (Sens aujourd'hui). La colonne s'étire en longueur, ralentie par les chariots qui suivent les légions. Les Gaulois en profitent pour attaquer l'arrière-garde.

Assemblage des cartes & positions de départ

Le côté droit de la carte **La Crête** n'est pas utilisé dans ce scénario.

Les chars, chacun avec 2 servants adjacents, sont placés sur la carte **La Berge** l'un derrière l'autre, avec leurs chevaux de trait tournés vers son côté 2.

Les autres Romains sont répartis autour des 2 chars pour former une colonne.

Les Gaulois à pied sont placés sur les cases Arbres de la carte La Berge.

Les Gaulois à cheval entrent sur la carte au tour 1 depuis le côté 3 de la carte La Crête.

Les Gaulois jouent en premier.

Le jeu se joue en 12 tours.



Les pions

Les Romains					
 Centurion - Rit	Flavius Vorenus	 Légionnaires - Rig	Gaius Domitius Tiberius	 Légionnaires - Rig	Quintus Claudius Servius
 Légionnaires - Rig	Saevius Marcus Decius	 Servants - Rie	Faustus Cornelius Marcellus Aulus	 Aquilifer - Rip	Magnus
 Chariots	2	 Chevaux de trait	2	 Légionnaires - Rig	Titus Livius Vettius
				 Buccinator - Rip	Aelius

Les Gaulois

 Commios Ulidorix Cotuatos Cavalerie moyenne - Ccm  Damos Drutalos Damos Infanterie légère - Cil	 Odino Talos Sentios Cavalerie légère - Ccl  Excincos Catiscos Excincos Infanterie légère - Cil	 Garos Crixos Garos Infanterie moyenne - Cim  Siluanos Albios Siluanos Archers - Cia	 Ambigatos Samus Ambigatos Infanterie moyenne - Cim  Dallo Boios Dallo Frondeurs - Cis
---	--	---	---

Règle spéciale

Les Gaulois ne peuvent pas volontairement tuer les chevaux de trait.

Conditions de victoire

Les Romains doivent se déplacer et sortir par le côté droit de la demie carte La Crête.

Les Gaulois doivent empêcher autant de Romains que possible de sortir par le côté droit de la demie carte La Crête.

Tout char qui peut quitter la carte obtient 2 points, tout Romain marque 1 point.

À la fin des 12 tours, comptez le nombre de points pour les Romains :

- > 9 ou plus : Victoire romaine décisive – Les attaques des Gaulois furent inefficaces pour ralentir la colonne. Les provisions transportées par les chars profiteront à l'armée de César.
- > 7 ou 8 : Victoire romaine marginale – La colonne a pris un peu de retard, mais la progression reprend désormais. Elle devrait rejoindre l'armée de César d'ici la fin de la journée.
- > 5 ou 6 : Égalité – Les Gaulois ne peuvent pas continuer à harceler la colonne, mais les Romains devront s'arrêter et se regrouper, retardant l'avancée de César.
- > 3 ou 4 : Victoire marginale des Gaulois – Les Romains ne sont plus une menace. Des renforts gaulois supplémentaires provenant de tribus nouvellement révoltées se joindront bientôt à l'offensive finale.
- > 2 ou moins : Victoire gauloise décisive – La colonne romaine ne pourra pas rejoindre les légions de César, ce qui mettra en péril la capacité du général romain à arrêter l'armée de Vercingétorix.

Épilogue

Plusieurs attaques ne suffisent pas à ralentir suffisamment la colonne qui poursuit sa route.

Scénario 12 : Choc de cavaleries

L'histoire

Juillet 52 avant J.-C. : César a fait sa jonction avec Labienus qui rentre d'une campagne victorieuse contre les Parisii et les Senons près d'Agedincum (Sens). Il se dirige avec ses légions vers le sud-est, le long de l'Armançon, en direction du pays des Mandubiens. Son armée vient juste d'être renforcée par un corps de cavaliers germains qu'il est allé recruter en Rhénanie. Vercingétorix fait converger 3 armées vers le Romain pour l'attaquer et mettre sa cavalerie hors d'état de nuire.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Romains sont positionnés sur la carte **La Crête**, entre le côté 1 et le premier talus.

Les Gaulois entrent sur la carte au tour 1 par 3 côtés :

- > La cavalerie légère entre par les cases d'eau sur la carte **La Berge** par le côté 1,
- > La cavalerie moyenne entre par les cases d'eau sur la carte La Berge depuis le côté 4,
- > L'infanterie entre par le côté 3 de la carte La Crête.

Les Germains entrent au tour 3 par le côté 3 des deux cartes.

Les Gaulois jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Romains

 Antonius Pontius Lucius Cassius Cavalie romaine - Rcm	 Turibas Budar Cavalie ibère - Rcl	 Quintus Claudius Servius Légionnaires - Rig	 Gaius Domitius Tiberius Légionnaires - Rig
 Saevius Marcus Decius Légionnaires - Rig	 Porcius Pullo Légionnaires - Rig	 Faustus Cornelius Marcellus Aulus Servants - Rie	
 Chariots	 Chevaux de trait	 Segimer Aldo Vallio Hengest Curt Gero Wolf Deomar Cavalie germane - Gcl	 Waldo Gaisio Raban Javelots - Gij

Les Gaulois

 Ambiorix Ducarios Commios Ulidorix Cavalie moyenne - Ccm	 Abudinos Litaviccus Sentios Abalanis Cavalie légère - Ccl	 Dacouiros Tasco Cavalie légère - Ccl	 Crixos Garos Tasgetios Infanterie moyenne - Cim
 Uenopis Samus Ambigatos Infanterie moyenne - Cim	 Matulo Catiscos Excincos Infanterie légère - Cil	 Acumis Bituitos Infanterie légère - Cil	 Cilurnos Samo Contessilo Archers - Cia
 Stamulos Boios Dallo Frondeurs - Cis	 Subitio Sucabo Carnyx - Cic		

Conditions de victoire

Les Romains doivent sortir par le côté 4 de la carte La Berge. Les Gaulois doivent empêcher un maximum de Romains de quitter le champ de bataille. Un char obtient 2 points s'il peut quitter la carte.

À la fin des 12 tours, comptez le nombre de Romains sortis par le côté 4 de la carte La Berge (ne comptez pas les auxiliaires germains) :

- > 18 ou plus : Victoire romaine décisive – Les Gaulois sont sévèrement vaincus par les Germains et doivent battre en retraite vers Alésia où ils seront piégés.
- > 14 à 17 : Victoire romaine marginale – Les Romains ont résisté à la tempête et malgré quelques pertes, ils pourront reprendre leur marche vers le sud en direction de la *Provincia*.
- > 10 à 13 : Égalité – Les Gaulois doivent battre en retraite, mais la marche des Romains est désormais arrêtée pour la journée le temps que les légionnaires soignent les blessés.
- > 6 à 9 : Victoire marginale des Gaulois – Les Romains doivent s'arrêter, et ils auront besoin de renforts s'ils veulent continuer.
- > 5 ou moins : Victoire gauloise décisive – La colonne romaine doit battre en retraite, et les renforts sont son seul espoir de survie dans un environnement aussi hostile.

Épilogue

Les cavaliers germains contournent une colline et attaquent les Gaulois dans leur dos. Ils leur infligent une lourde défaite les obligeant à refluer vers l'oppidum d'Alésia.

Scénario 13 : La plaine sanglante

L'histoire

Septembre 52 avant J.-C. : Une armée de secours arrive en vue d'Alésia. La cavalerie gauloise, épaulée par des archers, se lance en direction de la circonvallation. César fait sortir sa cavalerie pour les intercepter.

Assemblage des cartes & positions de départ

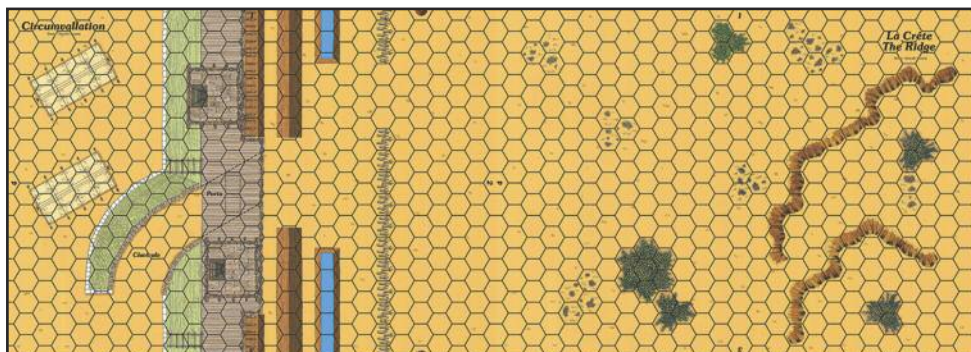
Les scorpions et leurs servants sont placés dans les tours. Les légionnaires et auxiliaires sont sur les murs. La cavalerie romaine est placée à l'avant des cippis. La porte est fermée.

Les Gaulois entrent par le côté 2 de la carte **La Crête**.

Les Germains entrent au tour 5 par le côté 1 de la carte La Crête.

Les Gaulois jouent les premiers.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Romains

 Cavalerie romaine - Rcm	Antonius Pontius Lucius Cassius Fabius Publius	 Cavalerie ibère - Rcl	Turibas Budar	 Cavalerie germanique - Gcl	Segimer Aldo Hagano Vallio Hengest Curt Gero Wolf Deomar	 Légionnaires - Rig	Aemilius Paullus
 Archers crétois - Ria	Kleon Niketes Alkaïos	 Frondeurs des Baléares - Ris	Bocchus Tuccius	 Scorpions	2	 Servants - Rie	Faustus Cornelius Marcellus Aulius

Les Gaulois

 Cavalerie moyenne - Ccm	Orgetorix Cotuatios Ducarios Ulidorix	 Cavalerie légère - Ccl	Tasco Dacouiros Abudinos Litaviccios Sentios Abalanis Oclino Talos	 Archers - Cia	Cilurnos Albios Samo Siluanos Contessilo
--	--	---	---	--	--

Conditions de victoire

Les Gaulois doivent éliminer un maximum d'assiégeants pour soulager la garnison d'Alésia.

À la fin des 12 tours, comptez le nombre de Romains et de Germains tués :

- > 15 ou plus : Victoire gauloise décisive – Les Romains sont écrasés et les portes de la circonvallation sont sur le point d'être ouvertes pour laisser affluer la cavalerie gauloise et faire encore plus de victimes.
- > 12 à 14 : Victoire marginale des Gaulois – Les pertes romaines importantes rendront cette section de la circonvallation très difficile à défendre contre un nouvel assaut gaulois.
- > 9 à 11 : Égalité – Les Romains et leurs auxiliaires germains doivent battre en retraite, mais la pluie incessante de traits provenant des parapets oblige les Gaulois à reculer également, mettant fin à une journée de combats meurtriers.
- > 6 à 8 : Victoire romaine marginale – Les Gaulois sont secoués par la contre-attaque germanique et reculent prudemment pour éviter de nouvelles pertes.
- > 5 ou moins : Victoire romaine décisive – Les Gaulois n'ont pas pu résister au choc de la cavalerie germanique et s'enfuient.
- > Alternativement, les Gaulois remportent une victoire décisive s'ils défoncent la porte ou si un Gaulois entre dans la circonvallation par la porte.

Épilogue

La cavalerie germanique arrive en soutien de la cavalerie romaine, obligeant les Gaulois à battre en retraite, mais leurs archers se font tailler en pièces par les Germains.

Scénario 14 : Travaux de terrassement

L'histoire

Septembre 52 avant J.-C. : Vercingétorix est assiégé dans Alésia. Les travaux d'encerclement de César sont terminés et tout assaut sur la contrevallation serait vain avec tous les ouvrages défensifs placés en avant. Une nuit, le chef arverne envoie des équipes pour tenter de combler les fossés et d'affaiblir les défenses.

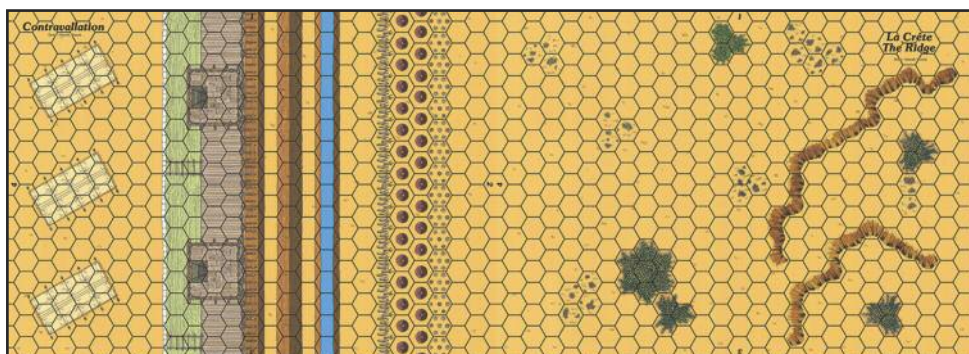
Assemblage des cartes & positions de départ

Les scorpions et leurs servants sont placés dans les tours. Les légionnaires sont sur les remparts.

Les Gaulois sont placés sur la carte **La Crête**, à moins de 2 cases de la plume centrale de la carte.

Les Gaulois jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Romains

 Centurion - Rit	Vorenus	 Légionnaires - Rig	Gaius Domitius Tiberius	 Peltastes numides - Rij	Adherbal Massiva Hiempsal	 Archers crétois - Rib	Alkaios Kleon Niketes
 Scorpions	2	 Servants - Rie	Faustus Cornelius Marcellus Aulius				

Les Gaulois

 Cavalerie moyenne (à pied) - Ccm	Orgetorix Cotuatos Ambiorix Ducarios Commios Ulidorix	 Cavalerie légère (à pied) - Ccl	Abudinos Litavicos Sentios Abalanis Oclino Talos Tasco Dacouiros	 Infanterie moyenne - Cim	Sumaros Ateratos Crixos Garos Tasgetios Uenopis Samus Ambigatos	 Infanterie légère - Cil	Surato Cattos Cassitalos Drutalos Damos Matulo Catiscos Excincos Acumis Bituitos Luernios Acurio
 Frondeurs - Cis	Stamulos Boios Dallo	 Archers - Cia	Cilurnos Albios Samo Siluanos Contessilo	 Paniers	6	 Fascinés	6
 Écrans	6	 Passerelles	2	 Échelles	4		

Règle spéciale

En raison de l'obscurité de la nuit, la précision des armes à distance est réduite. Ajoutez +2 au jet de dé pour atteindre la cible.

Conditions de victoire

Les Gaulois gagnent un point pour chaque hexagone de fossé ou de *lillia* comblé, ou pour toute passerelle ou échelle positionnée à travers un fossé.

À la fin des 12 tours, comptez le nombre de fossés comblés, de fascines remplissant les fossés, de passerelles/échelles traversant les fossés sur la carte. Tout équipement positionné et permettant de franchir le troisième fossé contre le rempart compte pour 2 points :

- > 15 ou plus : Victoire gauloise décisive – Le chemin est dégagé, avec de nombreuses opportunités pour atteindre le rempart. L'assaut à venir devrait être le bon !
- > 12 à 14 : Victoire marginale des Gaulois – Ce ne sera pas facile, mais il existe désormais un passage pour accéder au rempart.
- > 9 à 11 : Égalité – Pas sûr que les Gaulois aient accompli quoi que ce soit cette nuit. Il faudra encore beaucoup d'efforts comme celui-ci pour avoir une réelle chance d'atteindre le rempart.
- > 6 à 8 : Victoire romaine marginale – Il sera très facile aux armes de jet romaines d'atteindre les Gaulois attaquant avec une voie dégagée aussi étroite.
- > 5 ou moins : Victoire romaine décisive – Les Gaulois ne pourront pas venir à bout de la défense à cet endroit.

Note : Vous pouvez noter l'emplacement des équipements pour enchaîner avec le scénario suivant.

Épilogue

Le travail s'arrêta à l'aube, car il devenait trop dangereux de continuer, tandis que les scorpions devenaient plus précis avec la lumière du jour.

Scénario 15 : Entre le marteau et l'enclume

L'histoire

18 octobre 52 avant J.-C. : Vercassivellaunos, parent de Vercingétorix et l'un des chefs de l'armée de secours gauloise, lance une attaque sur la partie nord de la circonvallation tandis que Vercingétorix fait de même de l'autre côté. Les Romains sont largement en infériorité numérique, mais ils doivent résister en répartissant leurs forces sur 2 fronts opposés.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les scorpions et leurs servants sont placés dans les tours, un de chaque côté. Les légionnaires et les auxiliaires sont répartis sur les murs. Les assiégés entrent par le côté 2 de la carte **Contrevallation** au premier tour.

L'armée de secours entre par le côté 2 de la carte **Circonvallation** au premier tour.

Les cases comblées au scénario précédent sont placées sur la carte Contrevallation.

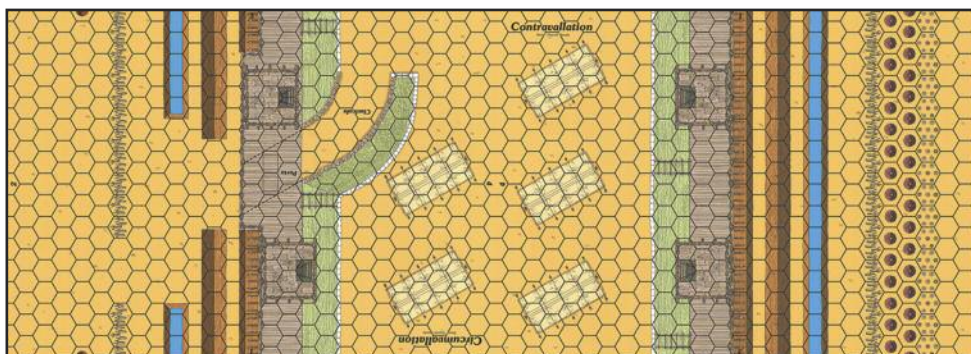
Si vous n'avez pas joué ce scénario, le joueur Gaulois prend 3 fascines, 3 fossés comblés (Filled Pit), 3 écrans, 1 passerelle et 2 échelles et les place sur la carte. Lancez 1D10 pour chaque fascine, passerelle ou échelle pour déterminer l'emplacement des équipements de siège :

- > 1 à 5 - sur une case de fossé inondé (échelle transportée (Carrying) dans ce cas),
- > 6 à 8 - sur une case de fossé (échelle transportée (Carrying) dans ce cas),
- > 9 à 10 - sur une case de fossé avec épieux avec un résultat de (échelle dressée (Against Wall) dans ce cas).

Les équipements restants seront transportés par les assiégés du côté de la carte Contrevallation.

Les Gaulois jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Romains

	Flavius Decimus		Magnus		Titus Livius Vettius		Porcius Pullo Horatius
Centurions - Rit		Aquifer - Rip		Légionnaires - Rig		Légionnaires - Rig	
	Adherbal Massiva Hiempsal		Alkaios Kleon Niketes		Mago Bocchus Tuccius		Faustus Cornelius Marcellus Aulius
Peltastes numides - Rij		Archers crétois - Rib		Frondeurs des Baléares - Ris		Servants - Rie	
	2						
Scorpions							

Les assiégés

	Orgetorix Cotuatios Ambiorix		Abudinos Litaviccios Sentios Abalanis		Surato Cattos Cassitalos Acumis Bituitos Luernios		Crixus Garos Tasgetios Sumaros
Cavalerie moyenne (à pied) - Ccm		Cavalerie légère (à pied) - Ccl		Infanterie légère - Cil		Infanterie moyenne - Cim	
	Samo Siluanos Contessilo		Stamulos		Subitio		Damuio Correos
Archers - Cia		Frondeurs - Cis		Carnyx - Cil		Paysans - Cip	
	Magurix Epenos Autaritos Brennos Aminorix Boiorix Uxouinos		2		4		6
Guerriers nus - Cin		Passerelles		Échelles		Fascines	
	6		6				
Paniers		Écrans					

L'armée de secours

	Ducarios Commios Ulidorix		Oclino Talos Tasco Dacouiros		Acurio Drutalos Damos Matulo Catiscos Excincos		Uenopis Samus Ambigatos Ateratos
Cavalerie moyenne (à pied) - Ccm		Cavalerie légère (à pied) - Ccl		Infanterie légère - Cil		Infanterie moyenne - Cim	
	Cilurnos Albios		Boios Dallo		Sucabo		Brocio Gutuater
Archers - Cia		Frondeurs - Cis		Carnyx - Cil		Conducteurs de chariots - Cih	

Note : Les Gaulois ne combattait plus nus depuis longtemps au moment de la Guerre des Gaules, mais ce scénario nécessite beaucoup de personnages pour franchir les obstacles conçus par César, d'où l'anachronisme.

Conditions de victoire

Les Gaulois doivent briser le siège à tout prix en investissant le camp de César. À la fin des 12 tours, comptez le nombre de Gaulois survivants à l'intérieur de la fortification (du rempart de la circonvallation – mais au-delà de la porte pour les personnages dans la clavicule - au rempart de la contrevallation) :

- > 13 ou plus : Victoire gauloise décisive – L'armée de secours rejoint les troupes assiégées et César n'a d'autre choix que de lever le siège.
- > 10 à 12 : Victoire marginale des Gaulois – Les Romains ne sont pas assez nombreux pour soutenir un nouvel assaut. Ils devront se retirer le plus tôt possible.
- > 7 à 9 : Égalité – Encore un combat difficile avec beaucoup de victimes des deux côtés qui s'est soldé par une impasse.
- > 4 à 6 : Victoire romaine marginale – Les Gaulois doivent battre en retraite, et les Romains peuvent souffler un peu... Jusqu'au prochain assaut.
- > 3 ou moins : Victoire romaine décisive – Les Gaulois n'ont pas réussi à briser les défenses et doivent battre en retraite. Les Gaulois assiégés d'Alésia n'ont d'autre choix que de se rendre.

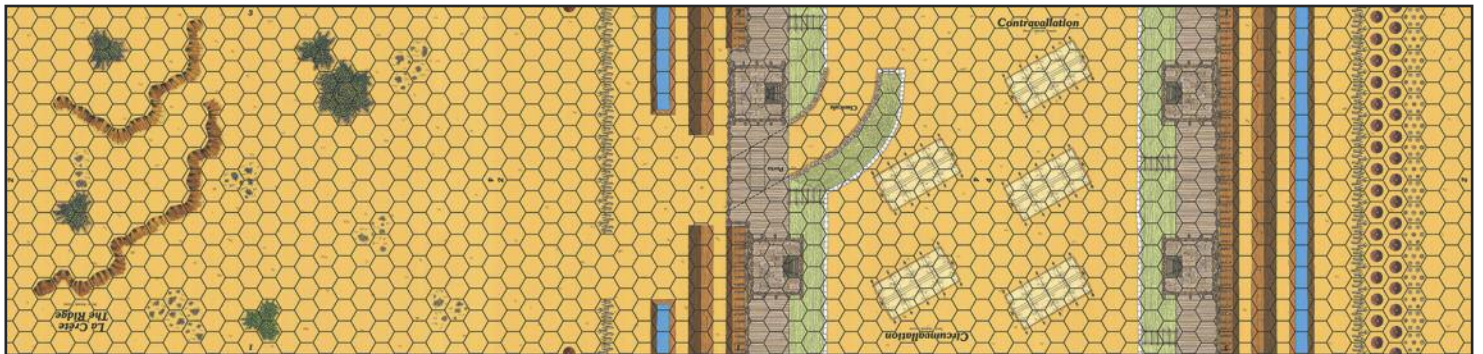
Variante

Historiquement, les Gaulois de l'armée de secours furent mis en déroute par les cavaliers germains qui les attaquèrent à revers (encore une fois !). Pour simuler cela, utilisez la même mise en place que ci-dessus avec les modifications suivantes :

Ajoutez la carte **La Crête** à gauche de la carte Circonvallation.

Les Germains entrent au tour 8 sur la carte La Crête par son côté 2.

Le jeu se joue désormais en 16 tours.



Les pions

Ajoutez les pions suivants :



Segimer
Aldo
Hagano
Vallio
Hengest
Curt
Gero
Wolf
Deomar



Waldo
Gaisio
Raban
Sido
Lanzo
Avila

Règle spéciale

Les Gaulois de l'armée de secours peuvent former une tortue pour se diriger vers la circonvallation.

Conditions de victoire

Les Gaulois de l'armée de secours sont désormais pris entre le marteau et l'enclume. À la fin des 16 tours, comptez le nombre de Gaulois survivants à l'intérieur de la fortification (du rempart de la circonvallation au rempart de la contrevallation) :

- > 10 ou plus : Victoire gauloise décisive – Malgré l'attaque germane, l'armée de secours rejoint les troupes assiégées et César n'a d'autre choix que de lever le siège.
- > 8 à 9 : Victoire marginale des Gaulois – Les Gaulois ont su repousser les Germains et pourront bientôt reprendre leur attaque sur les fortifications.
- > 6 à 7 : Égalité – Encore un combat difficile avec beaucoup de victimes des deux côtés qui s'est soldé par une impasse.
- > 4 à 5 : Victoire romaine marginale – Les Gaulois doivent battre en retraite et les Romains peuvent souffler un peu... Jusqu'au prochain assaut.
- > 3 ou moins : Victoire romaine décisive – L'armée de secours a été mise en déroute par les Germains et ils doivent battre en retraite. Les Gaulois assiégés d'Alésia n'ont d'autre choix que de se rendre.

Epilogue

Les cavaliers germains renversent complètement le cours de la bataille. L'armée de secours vacille, commence à paniquer et s'enfuit, poursuivie par les Germains qui en abattent un grand nombre. Pour l'armée assiégée, c'est la fin et Vercingétorix se rend à César le lendemain.

Scénario 16 : La source d'Uxellodunum

L'histoire

51 avant J.-C. : Un an après Alésia, certaines tribus gauloises étaient encore en rébellion contre César. Les Carduques et les Senons décidèrent d'occuper l'oppidum d'Uxellodunum (actuel Puy d'Issolud, commune de Veyrac dans le Lot). Les légions de César assiégèrent rapidement le fort, qui s'appuyait sur une source d'eau située au-delà des murs. Les Romains décidèrent de stationner des archers, des frondeurs et des scorpions à proximité de la source pour empêcher toute tentative de puiser de l'eau dans cette source.

Assemblage des cartes & positions de départ

Les Romains et leurs auxiliaires sont placés sur la carte **La Source** et dans la moitié inférieure de la carte **La Crête**.

Les Gaulois entrent par le côté 1 de la moitié supérieure de la carte La Crête au premier tour.

Les paniers seront considérés comme des amphores pour stocker l'eau.

Le jeu se joue en 16 tours.

Les Gaulois jouent en premier.



Les pions

Les Romains

 Vorenius Centurions - Rit	 Porcius Legionnaires - Rig	 Tuccius Frondeurs des Baléares - Ris	 Niketes Archers crétois - Rib
 Saevius Legionnaires - Rig	 Cornelius Servants - Rie	 Scorpio Scorpions	2
Mago Bocchus Tuccius	Faustus Cornelius Marcellus Aulius		Alkaios Kleon Niketes

Les Gaulois

 Orgetorix Cavalerie moyenne (à pied) - Ccm	 Tasco Cavalerie légère (à pied) - Ccl	 Garos Infanterie moyenne - Cim	 Matulo Infanterie légère - Cil
 Corios Paysans - Cip	 Coria Civils - Cic	 Gutuater Conducteurs de chariots - Cih	 Basket Paniers
Orgetorix Cotuat Commios Ulidorix	Damutio Correos	Tasco Dacouiros	Sumaros Ateratos Crixos Garos Tasgetios
	Coria	Brocio Gutuater	Surato Cattos Cassitalos Matulo Catiscos Excincos

Règle spéciale

Amphores : Une amphore vide peut être ramassée et transportée sans aucune restriction. Une amphore simple ne peut être déplacée que par un seul personnage par tour. Un personnage dans ou à proximité d'une cascade ou d'un ruisseau peut remplir une amphore en effectuant une Action Courte. Une amphore pleine est transportée par un seul personnage comme un équipement de siège (elle réduit les PM de 2, voir 12.6). Retournez le pion Panier sur sa face « Filled Pit » (Fosse Remplie) lorsqu'une amphore pleine est ramenée pour éviter toute confusion avec celles vides en route vers la source.

Conditions de victoire

Les Gaulois doivent rapporter un maximum d'amphores par le côté 1 de la carte La Crête. Une fois qu'un Gaulois quitte la carte avec une amphore pleine d'eau, il peut revenir au tour suivant par le même côté pour remplir son amphore.

À la fin des 16 tours, comptez le nombre d'amphores pleines qui ont été rapportées par les Gaulois :

- > 10 ou plus : Victoire gauloise décisive – Toutes les citernes ont été remplies dans l'oppidum. Comme l'approvisionnement en nourriture n'est pas un problème, le siège peut durer longtemps et les Romains devront probablement le lever.
- > 8 ou 9 : Victoire marginale des Gaulois – Il y a désormais suffisamment d'eau pour soutenir le siège pendant encore une semaine. Si les Romains ne reçoivent pas de renforts d'ici là, les Gaulois devraient être en bonne position.
- > 6 ou 7 : Égalité – Les Gaulois ont rapporté juste assez d'eau pour un autre jour. Ils devront à nouveau se rendre dans cet endroit dangereux demain.

- > 4 ou 5 : Victoire romaine marginale – Les Gaulois n'ont pas pu collecter suffisamment d'eau douce et ils devront la rationner, ce qui devrait raccourcir la durée du siège.
- > 3 ou moins : Victoire romaine décisive – Sans eau dans l'oppidum assiégé, les Gaulois devront se rendre.

Epilogue

Les Romains parvinrent à couper les Gaulois de leur source d'eau, les forçant à se rendre. César décida de donner un terrible exemple pour empêcher toute future rébellion gauloise : au lieu d'exécuter ou de vendre comme esclaves les survivants, il fit couper les mains de tous les hommes survivants et les dépêcha dans tout le pays pour que les gens comprennent ce qui se passerait s'ils devaient se rebeller à nouveau. *Uxellodunum* marque la fin de la guerre des Gaules, et la Gaule est désormais une province romaine.

Table d'achats

Cette table vous permet de concevoir vos propres scénarios en équilibrant les forces en présence. Un utilitaire Excel sur www.cryhavocfan.org vous aidera à calculer rapidement le coût total de votre armée.

Coût de base d'un personnage		Moyenne
Cavalier avec cotte de mailles	ATT + DEF	35
Cavalier léger	ATT + ½ DEF ⁽¹⁾	25
Personnage à pied avec cotte de mailles	ATT + DEF	18
Personnage à pied sans cotte de mailles	ATT + ½ DEF ⁽¹⁾	12
Légionnaire	ATT + 2 DEF	22
Archer	3 ATT + DEF	25
Frondeur	2 ATT + DEF	15
Lanceur de javelot	2 ATT	12
Paysan, Civil	ATT	9

⁽¹⁾ Arrondir si nécessaire au chiffre inférieur.

Chevaux et chariots	
Cheval équipé non monté	12
Cheval de trait	6
Char	15
Paire de poneys	20
Chariot celtique	20

Équipements de siège	
Scorpion	25
Échelle	10
Passerelle	10
Écran	10
Fascines	10
Panier de terre	5

N.B. : ATT et DEF sont les abréviations de Points en Attaque et Points en Défense.

OPPIDUM

Guerriers celtes contre légionnaires romains



Campagnes de la guerre des Gaules

Dessin de la couverture :
Florent VINCENT