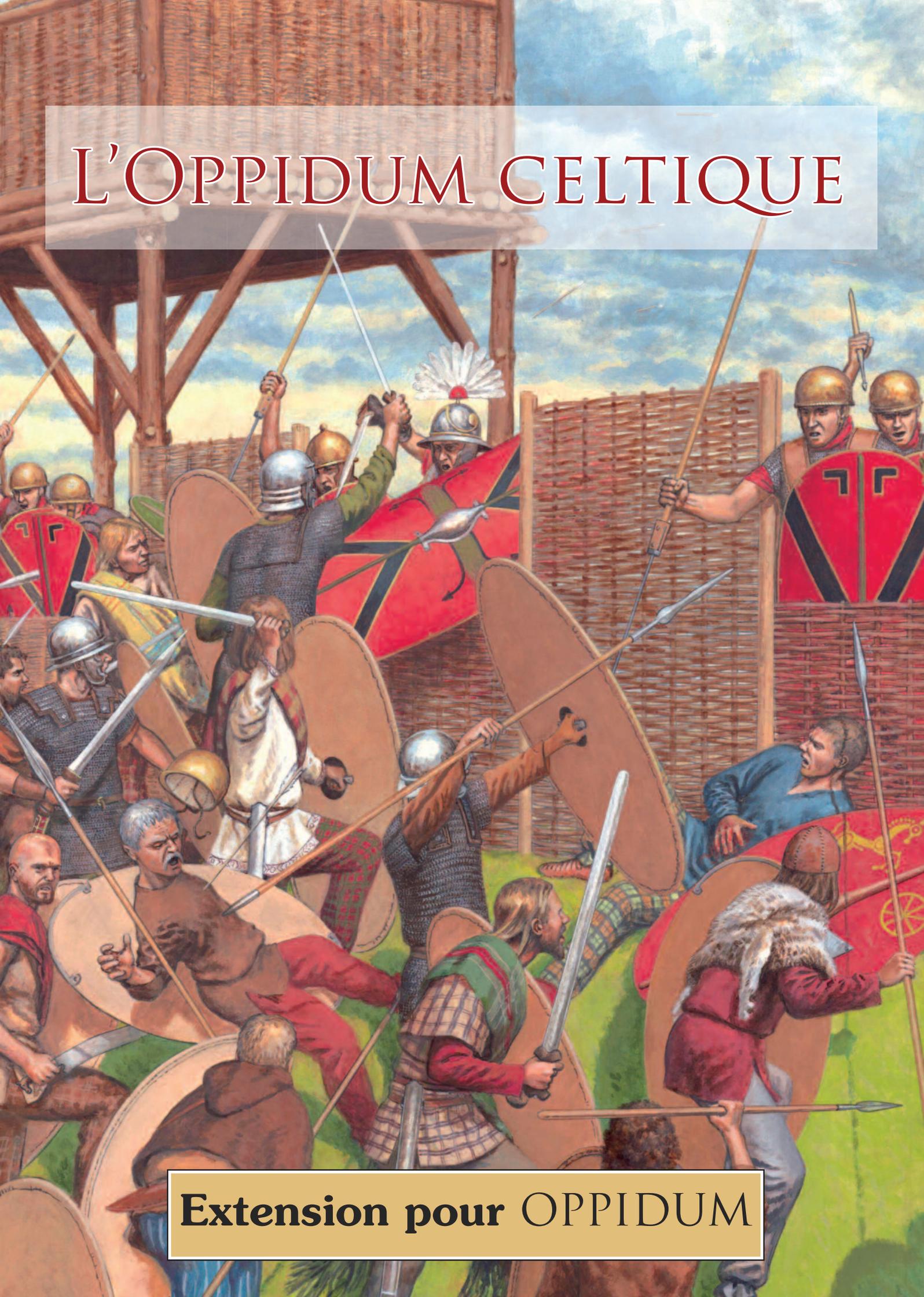


L'OPPIDUM CELTIQUE

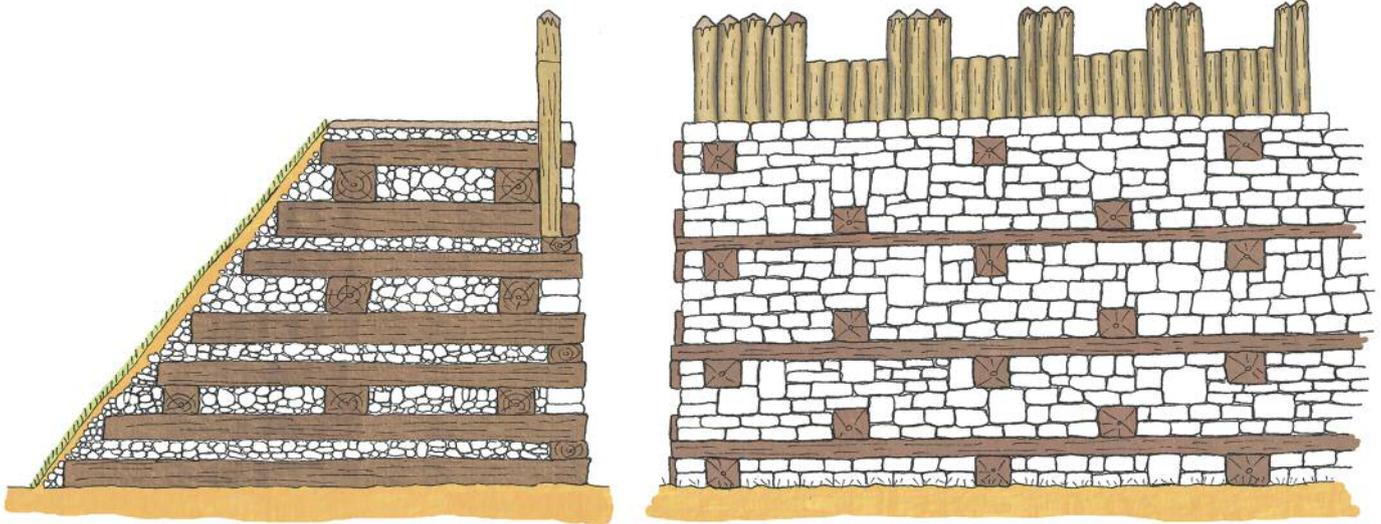


Extension pour OPPIDUM

L'Oppidum celtique

Description

Les Celtes ont construit de nombreuses grandes villes fortifiées aux II^e et I^{er} siècles avant J.-C. Les Romains les ont baptisées oppidum (oppida au pluriel), d'un mot latin antérieur signifiant « espace clos ». Leur principale caractéristique était leurs grands murs en pierre renforcés par des poutres en bois construits devant un rempart en terre, connu sous le nom de *Murus Gallicus*. Ils pouvaient être très longs comme les murs de 5,5 km de l'oppidum de Bibracte dans le centre de la France. Leur surface pouvait dépasser plusieurs centaines d'hectares.



L'oppidum est assemblé avec les 3 cartes fournies, plus la carte Oppidum 1 incluse dans la boîte de jeu. Chaque carte présente un élément spécifique des fortifications celtiques :

Oppidum 1 : La *Porta Orientalis* est l'une des 2 portes de l'oppidum. C'est une porte à deux battants en tenaille. Les habitations à l'intérieur de l'oppidum disposent souvent d'une cour délimitée par une barrière. Deux des bâtiments ont une vocation commerciale et disposent d'un auvent (non représenté) pour abriter les clients.

Oppidum 2 : Le grand bâtiment nommé *Villa* est inspiré des recherches archéologiques faites à Bibracte. Il appartient à un riche noble ou à un chef de guerre. Il est composé de plusieurs pièces (étiquetées de A à F) et de cours intérieures. Notez qu'il n'y a qu'une seule fenêtre (dans la pièce F) ouvrant sur l'extérieur, les autres sont toutes orientées vers des cours intérieures. La salle F se trouve à un niveau d'élévation. Il n'est pas possible de tirer par-dessus les murs de la villa, à moins que la cible ne se trouve sur un hexagone de rempart. La salle F est accessible depuis une échelle fixe dans la salle E. En grimpant, un personnage sans armure peut se déplacer d'un hexagone au sol à travers une fenêtre vers un hexagone adjacent de la salle F ou vice versa, pour 6 PM.

Oppidum 3 : Les 5 bâtiments complètent les 4 autres bâtiments de la carte Oppidum 1 pour obtenir une zone d'habitation plus large.

Oppidum 4 : La *Porta Occidentis* est la deuxième porte de l'oppidum. Le sanctuaire s'inspire du site archéologique d'Alésia. Ce lieu de culte est entouré d'une palissade en bois de 2,5 m et comporte 2 fosses où des animaux comme des vaches et des chèvres étaient sacrifiés pour plaire aux dieux. Le bâtiment du sanctuaire est couvert d'un toit de chaume, ce qui empêche des tireurs situés sur le *murus gallicus* de toucher quiconque dans le bâtiment du sanctuaire.

Nouveaux terrains

Aspect	Dénomination	Coût en points de mouvement par case	Couverture	Influence du terrain sur les combats
	Palissade	Impassable	Lourde (si le tir passe au-dessus)	0
	Fosse	2 à pied, impassable pour les personnages montés	Oui	Déf. -

Scénario 1 : Les exigences du roi

L'histoire

63 av. J.-C. Les tribus des Séquanes et des Arvernes sont en guerre contre les Éduens pour le contrôle des péages commerciaux le long de l'Arar (aujourd'hui la Saône) qui sépare leurs territoires. Les Séquanes demandent l'aide de la tribu germanique des Suèves, dirigée par le roi Arioviste. La coalition écrase les Éduens lors de la bataille de Magetobriga et en massacre un grand nombre. Cependant l'aide d'Arioviste a un prix élevé : il a exigé un tiers des territoires des Séquanes pour que ses partisans s'installent à l'ouest du Rhin. Mais une autre tribu germanique, les Harudes, l'a rejoint et il envoie maintenant une délégation à *Vesontio*, l'oppidum des Séquanes, pour exiger un autre tiers de leurs terres. La réunion dans la grande villa d'Orgetorix, un noble séquane, ne risque pas de bien se terminer. Segimer, le chef du parti des Suèves, comprend qu'il vaut mieux qu'il sorte vite de ce piège.

Assemblage des cartes & positions de départ

Orgetorix et Commios (Ccm) sont placés dans la salle F, contre le mur de gauche. Segimer, Curt et Wolf (Gcl) sont aussi dans la salle F.

Bituitos et Caticos (Cil) sont placés dans la salle E.

Les cavaliers germaniques démontés restants se trouvent dans la cour au sud des salles E et F.

Les chevaux germaniques sont gardés par Libo et Odo (Gil) au centre de l'oppidum, entre la villa, le sanctuaire et les bâtiments *Officina* et *Taberna*.

Placez les Germains restants sur la carte **Oppidum 1** dans l'espace ouvert entre les bâtiments.

Litavicos et Tasco (Ccl) sont positionnés dans la cour avec l'étiquette *Villa*.

Les tireurs celtes sont placés sur le *Murus Gallicus* des cartes **Oppidum 1** et **2**. Sumaros/Ateratos (Cim) et Damos/Excincos (Cil) sont placés dans le passage inférieur menant à la *Porta Orientalis* sur la carte Oppidum 1. Les Séquanes restants sont positionnés sur la carte **Oppidum 3**.

Les deux portes de l'oppidum sont ouvertes et ne peuvent être fermées.

Les Germains jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.



Les pions

Les Séquanes (Gaulois)		Les Suèves (Germains)	
 12 7 6 Orgetorix Ccm Cavalerie moyenne (à pied) - Ccm	Orgetorix Commios	 9 4 8 Litavicos Ccl Cavalerie légère (à pied) - Ccl	Litavicos Tasco
 12 7 6 Crixus Cim Infanterie moyenne - Cim	Crixus Garos Uenopis Ambigatos Sumaros Ateratos	 11 5 8 Bituitos Caticos Cil Infanterie légère - Cil	Bituitos Drutalos Caticos Damos Excincos
 6 3 6 Boios Cis Frondeurs - Cis	Boios Stamulos	 6 3 8 Contessilo Cia Archers - Cia	Albios Contessilo
		 10 6 8 Segimer Gcl Cavalerie légère (à pied) - Gcl	Segimer Aldo Vallio Curt Wolf
		 8 4 8 Kuno Carl Folki Gil Infanterie légère - Gil	Kuno Carl Folki Eriulfus Libo Ricimer
		 7 6 8 Sido Lanzo Gij Lanceurs de javelot - Gij	Sido Lanzo
		 10 8 Chevaux germaniques	Segimer Aldo Vallio Curt Wolf
		 10 6 8 Odo Warin Helmo Anzo Infanterie légère - Gil	Odo Warin Helmo Anzo

Conditions de victoire

Les Suèves doivent s'échapper et sortir de l'oppidum avant la fin du scénario. Les Séquanes doivent les en empêcher.

À la fin des 12 tours, comptez le nombre de points sachant que les chefs germaniques (Gcl) montés ou à pied, qui ont pu sortir de la carte valent 2 points, les autres Germains valent 1 point.

- > 17 ou plus, c'est une victoire retentissante pour les Suèves - Arioviste sera furieux de la trahison de ses anciens alliés et ils paieront sans doute un prix élevé.
- > De 14 à 16, c'est une victoire marginale pour les Suèves - Arioviste recevra toujours sa récompense mais peut-être pas aussi importante que ce qu'il attendait initialement.
- > De 11 à 13, c'est une égalité - Il y aura une autre discussion, mais celle-ci aura lieu en terrain neutre.

> De 8 à 10, c'est une victoire marginale pour les Séquanes - Arioviste recevra un message clair que ses exigences sont allées trop loin et qu'il devra peut-être trouver une autre terre pour les Harudes.

> 7 ou moins, c'est une victoire retentissante pour les Séquanes - Les Suèves savent maintenant qu'ils ne doivent pas abuser de la patience des Séquanes.

Épilogue

Il n'existe pas de conflit connu au sujet des exigences d'Arioviste envers les Séquanes. Mais la principale conséquence de la défaite des Éduens fut une demande d'aide adressée à Rome par leur druide Diviciacus. C'était le prétexte que César cherchait pour intervenir en Gaule, en tant que protecteur et non en tant que conquérant.

Scénario 2 : La course vers l'oppidum

L'histoire

57 av. J.-C. : La coalition belge dirigée par le roi Galba n'a pas été en mesure d'affronter efficacement les légions de César. Galba décide alors de dissoudre son armée. Saisissant cette opportunité, César précipite ses troupes vers l'oppidum voisin de *Noviodunum*¹ et l'assiège. Bien qu'ayant atteint la ville après César, les éléments en fuite de l'armée belge autrefois puissante parviennent à se faufiler dans la forteresse pendant la nuit. Le lendemain matin, les Belges sortent de l'oppidum pour tester les ouvrages de siège romains.

Assemblage des cartes & positions de départ

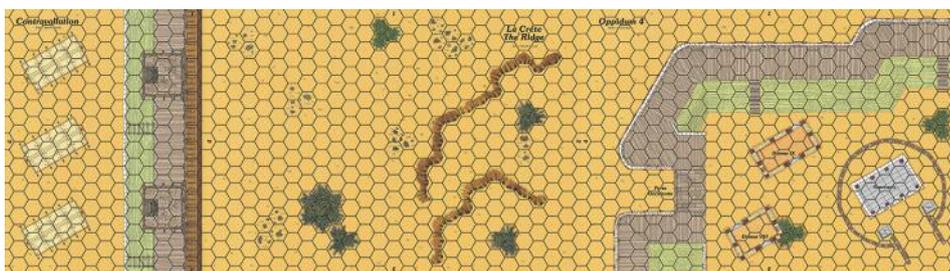
Positionnez la carte de **La Contrevallation** sous la carte de **La Crête** pour ne montrer que le dernier fossé devant le rempart. Complétez avec la carte de **l'Oppidum 4**.

Les Belges sont déployés devant l'oppidum sur la carte Oppidum 4.

Les Romains sont positionnés sur le rempart de la Contrevallation.

Les Belges jouent en premier.

La partie se joue en 14 tours.



Les pions

Les Romains		Les Belges				
 Centurion - Rit	Decimus	 Servants - Rie	 Cavalerie moyenne (à pied) - Ccm	 Cavalerie légère (à pied) - Ccl	 Infanterie moyenne - Cim	 Infanterie légère - Cil
 Légionnaires - Rig	Sabinus Aemilius Paullus	 Archers crétois - Ria	 Archers - Cia	 Frondeurs - Cis	 Archers - Cia	 Frondeurs - Cis
 Scorpions	2	 Passerelles	2	 Fascines	4	 Fascines
 Échelles	4	 Échelles	4	 Échelles	4	 Échelles

1 - Il s'agit d'un site différent de celui du scénario 8 d'OPPIDUM.

Conditions de victoire

Pour briser le siège, les Belges doivent sortir de la carte La Contrevallation par son côté 4.

À la fin du tour 14, comptez le nombre de Belges qui ont au moins atteint la plateforme du rempart sur la carte La Contrevallation.

- > Si au moins 12 Belges ont pu sortir de la carte La Contrevallation par son côté 4, c'est une victoire belge totale - Galba pourra regrouper ses troupes en fuite et reconstruire une puissante armée qui attaquera bientôt les légions de César.
- > Si entre 6 et 11 Belges ont pu sortir de la carte La Contrevallation par son côté 4, c'est une victoire belge partielle - Les troupes qui peuvent briser le siège se joindront aux restes de l'armée de Galba pour frapper les ouvrages de siège de César dans le dos.
- > Si moins de 5 Belges ont pu sortir de la carte La Contrevallation par son côté 4 mais qu'un total d'au moins 12 Belges sont soit sur le rempart, soit à sa gauche, c'est une égalité - La Contrevallation est toujours debout mais malmenée. Le camp qui amènera des renforts en premier gagnera probablement la partie.
- > Si moins de 5 Belges ont pu sortir de la carte La Contrevallation par son côté 4 mais qu'un total d'au moins 6 Belges sont soit sur le rempart, soit à sa gauche, c'est une victoire romaine partielle - les Belges sur le rempart ne sont pas assez nombreux pour affronter les cohortes envoyées en soutien depuis une autre section de la contrevallation qui est moins exposée.
- > Si moins de 6 Belges sont soit sur le rempart, soit à sa gauche, ou ont quitté la carte, c'est une victoire romaine totale - La sortie belge n'a pas réussi. Ils devront se retirer vers l'oppidum et devront bientôt se rendre par manque de nourriture.

Épilogue

Aucune attaque n'eut lieu. Les Belges n'avaient jamais été confrontés à l'art romain du siège et furent tellement impressionnés qu'ils décidèrent de se rendre rapidement.

Scénario 3 : Le repaire de Cassivelaunus

L'histoire

54 av. J.-C. : Chef de guerre breton, Cassivelaunus, avait été en guerre avec la plupart des tribus voisines. Réalisant qu'il ne pourrait pas vaincre les légions de César en bataille rangée, il décida de recourir à la guérilla avec ses chars et sa cavalerie. Cependant, lorsque les autres tribus se soumirent, elles révélèrent aux Romains l'emplacement de l'oppidum de Cassivelaunus. Le consul décida de l'assiéger et de donner l'assaut.

Assemblage des cartes & positions de départ

L'infanterie bretonne (à part les chars) est placée sur la carte **Oppidum 3**.

La cavalerie et les chars bretons sont positionnés sur la carte **Oppidum 4**.

Les Romains sont déployés dans la section en rouge des cartes **La Berge** et **La Crête**.

Les Romains jouent en premier.

La partie se joue en 12 tours.

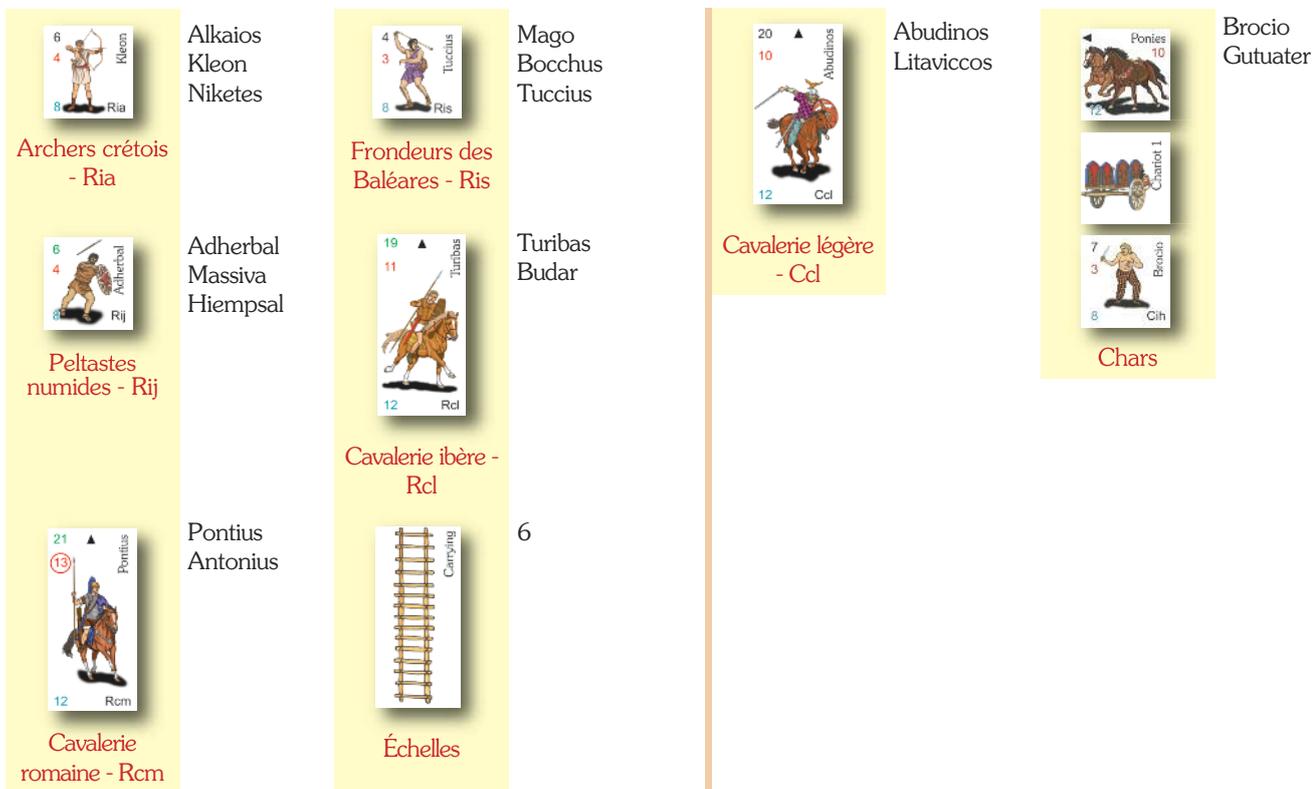


Les pions

Les Romains

Les Bretons

 Cavalerie moyenne (à pied) - Rcm	Lucius Cassius Fabius Publius	 Centurions - Rit	Decimus Flavius Vorenus	 Infanterie moyenne - Cim	Crixus Tastegios Uenopis Ambigatos	 Infanterie légère - Cil	Acumis Luernios Acurio Drutalos
 Légionnaires - Rig	Quintus Claudius Servius Gaius Domitius Tiberius	 Légionnaires - Rig	Porcius Pullo Horatius Titus Livius Vettius	 Guerriers nus - Cin	Moltonei Autaritos Brennos Adbugio Uxouinos	 Frondeurs - Cis	Stamulos Dallo
 Légionnaires - Rig	Sabinus Aemilius Paullus Saevius Marcus Decius	 Principales - Rip	Magnus Aelius	 Infanterie moyenne - Cim	Sumaros Ateratos	 Cavalerie moyenne - Ccm	Orgetorix Cotuatos Commios Ulidorix



Conditions de victoire

À la fin des 12 tours, comptez 1 point pour tout Romain en vie sur les remparts de l'oppidum et 2 points pour tout Romain à l'intérieur de l'oppidum. Le total des points déterminera le vainqueur :

- > 9 points ou plus : Victoire totale des Romains – Les Romains sont maintenant à l'intérieur de l'oppidum et massacreront tous les Bretons restants qu'ils trouveront.
- > 7 ou 8 points : Victoire partielle des Romains – Il y a suffisamment de Romains à l'intérieur de l'oppidum pour attendre qu'une autre vague de légionnaires submerge les défenseurs.
- > 5 ou 6 points : Égalité – Les Romains sont attaqués de toutes parts mais résistent farouchement. Le cours de la bataille peut basculer dans un sens ou dans l'autre.
- > 3 ou 4 points : Victoire partielle des Bretons – La résistance des Bretons a empêché les Romains de faire la percée qu'ils espéraient. Des renforts provenant de sections moins exposées du rempart devraient facilement les écraser.
- > 2 points et moins : Victoire totale des Bretons – Les Romains n'ont pas réussi à prendre position sur les remparts, et ils devront retourner à leur camp, vaincus.

Épilogue

Cassivelaunus demanda à ses alliés du Kent d'attaquer la tête de pont de César sur la côte pour l'éloigner de son oppidum, mais l'attaque de diversion échoua. Peu après, le chef de guerre breton négocia sa reddition contre des otages et un tribut annuel.

Scénario 4 : L'appel à la rébellion

L'histoire

50 av. J.-C. Toute la Gaule a été conquise par les légions de César, mais les troubles sont encore monnaie courante. César a laissé quelques légions pour assurer le maintien de la paix tandis qu'il se concentre désormais sur sa guerre civile contre Pompée. Dans l'oppidum de *Limonium* (aujourd'hui Poitiers), le druide Eriappos a rassemblé les partisans du chef rebelle Dumnacos, dans un sanctuaire pour invoquer les dieux et prier pour la défaite des Romains. Mais un autre chef, Duratios, allié aux Romains, envoie un émissaire au légat Caius Caninius pour l'informer de la rébellion et demander l'arrestation du druide.

Assemblage des cartes & positions de départ

Le druide Eriappos et les 2 cavaliers moyens à pied sont dans le sanctuaire. 2 gaulois d'infanterie légère gardent l'entrée du sanctuaire.

2 archers gaulois et 2 Gaulois d'infanterie moyenne sont sur le *Murus Gallicus* de la carte **Oppidum 4**.

Placez les autres Gaulois à l'intérieur de l'oppidum, à raison de 5 sur chaque carte **Oppidum 1, 3 et 4**.

Les Romains entrent par n'importe quel côté au tour 1.

Les deux portes de l'oppidum sont ouvertes.

Les Romains jouent en premier.

La partie se joue en 16 tours.



Les pions

Les Romains		Les Gaulois	
 Pontius Fabius Cavalerie romaine - Rcm	 Flavius Vorenus Centurions - Rit	 Ambiorix Ducarios Cavalerie moyenne (à pied) - Ccm	 Sentios Abalanis Oclino Talos Cavalerie légère (à pied) - Ccl
 Turibas Budar Cavalerie ibérique - Rcl	 Tasco Dacouiros Cavalerie légère - Ccl	 Tasgetios Samus Sumaros Ateratos Infanterie moyenne - Cim	 Surato Cattos Cassitalos Acumis Bituitos Luernios Acurio Drutalos Damos Damuio Correos Eriappos Coria Infanterie légère - Cil
 Quintus Claudius Servius Légionnaires - Rig	 Gaius Domitius Tiberius Légionnaires - Rig	 Cilurnos Albios Archers - Cia	 Civils - Cic
 Titus Livius Vettius Légionnaires - Rig	 Porcius Pullo Horatius Légionnaires - Rig		

Règles spéciales

- > Le druide ne peut pas être tué, ni être pris pour cible par un tir ami. S'il est tué, les Romains perdent car ils ont échoué dans leur mission.
- > Pour capturer Eriappos, 2 Romains dans des hexagones adjacents doivent effectuer une action courte pendant un tour. Une fois capturé, retournez le druide du côté étourdi. 2 Romains sont nécessaires pour l'escorter. Pour cela, le druide peut être déplacé par 2 personnages romains comme s'il était un équipement de siège (voir 12.6). Tant qu'il est escorté de cette façon, le druide ne peut pas se déplacer seul. Si à un moment donné, il y a moins de 2 Romains adjacents à lui ou s'ils ne sont plus éligibles pour porter un équipement de siège (par exemple, ils attaquent ou sont étourdis), le druide est immédiatement retourné du côté actif et à nouveau sous le contrôle du joueur celte.

Conditions de victoire

Les Romains doivent capturer Eriappos et sortir avec lui par le côté 4 de la carte Oppidum 4 pour remporter une victoire éclatante. Les Gaulois doivent les arrêter.

À la fin des 16 tours, et si les Romains ne parviennent pas à sortir de la carte avec Eriappos, la victoire se décide ainsi :

- > Eriappos est capturé et les Romains sont à 2 hexagones de la *Porta Occidentis* : Victoire marginale des Romains - La résistance a été plus forte que prévu, mais la mission devrait être remplie rapidement.
- > Eriappos est capturé, mais les Romains sont toujours à l'intérieur de l'oppidum et à au moins 3 hexagones de la *Porta Occidentis* : Egalité - Difficile de savoir qui aura le dessus.
- > Les Romains n'ont pas capturé Eriappos qui est à moins de 5 hexagones du Romain le plus proche : Victoire marginale des Gaulois - Le druide n'est pas à portée des Romains et ses partisans devraient pouvoir prendre le dessus.
- > Les Romains n'ont pas capturé Eriappos qui se trouve à plus de 5 hexagones du Romain le plus proche : Victoire éclatante pour les Gaulois - Le druide est sain et sauf. L'échec romain devrait accroître sa renommée et inciter davantage de Gaulois à le rejoindre dans sa lutte contre les envahisseurs.

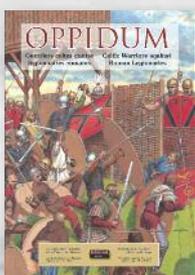
Épilogue

Ce scénario est une fiction, mais la tribu des Pictons du Poitou (centre-ouest de la France) était divisée sur la manière de traiter avec les Romains. 8 000 d'entre eux rejoignirent la rébellion de Vercingétorix et la région connut plus tard un soulèvement autour de l'oppidum de *Lemonum*. Le légat Gaius Caninius Rebilus dut le réprimer.

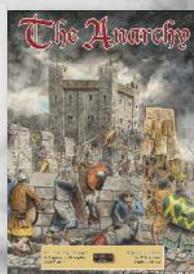
L'OPPIDUM CELTIQUE

Cette extension n'est pas un jeu complet.
Vous devez posséder **OPPIDUM** pour pouvoir jouer ces scénarios.

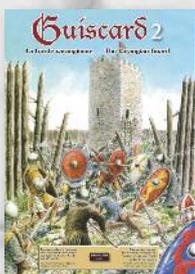
Déjà parus :



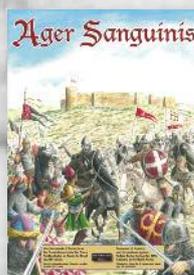
OPPIDUM : Ce jeu permet de reconstituer les combats entre les légionnaires de Jules César et les guerriers des tribus gauloises (sur le continent et en *Britannia*) qui tentent d'échapper à la domination romaine..



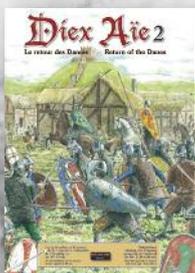
THE ANARCHY est le nom sous lequel est connue la guerre civile de 1135 à 1154 pour la succession d'Henri 1^{er} Beauclerc, roi d'Angleterre et duc de Normandie. Cette guerre fut une succession de sièges et est l'occasion de remettre à niveau toutes les règles de siège des jeux de la série. Un jeu de campagne complète le jeu tactique.



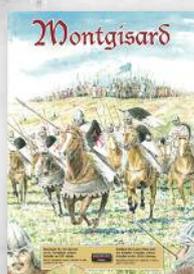
GUISCARD 2 : Ce jeu de simulation retrace l'épopée des Normands, conduits par Robert Guiscard (le rusé), en Italie du Sud et en Sicile au XI^e siècle. Le jeu oppose les différentes factions de l'époque comme les Byzantins avec leur terrible Garde Varangienne, les Arabes de Sicile, les Allemands, les Lombards et bien sûr les Normands, arrivés comme simples mercenaires au milieu de cet imbroglio d'intérêts divergents et qui prirent le pouvoir par les armes.



AGER SANGUINIS (le Champ du Sang, du nom de la dernière bataille de Roger de Salerne, régent d'Antioche en 1119) : ce jeu complet met en scène la lutte des Normands de la principauté d'Antioche, de leurs alliés arméniens et des premiers contingents de chevaliers hospitaliers contre les Turcs au XIII^e siècle en Terre Sainte.



DIEX AIE 2 ("Dieu nous aide !", le cri de guerre des ducs de Normandie) : Ce jeu retrace la résistance des Saxons à l'établissement du "joug normand" dans les décennies ayant suivi Hastings. Outre les Normands et les Saxons, le jeu permet aussi de jouer les Écossais. **DIEX AIE 2** propose un jeu de campagne permettant de générer des scénarios tactiques qui sont joués sur les cartes de la série.



MONTGISARD est une extension pour *Ager Sanguinis* qui simule les combats en Terre Sainte entre Saladin et Baudouin IV, le Roi Lépreux, de la bataille de Montgisard à celle de Hattin. Le jeu inclut des Templiers, des personnages célèbres comme Balian d'Ibelin ou Renaud de Châtillon et une carte double du gigantesque Crac des Chevaliers.



SHERWOOD : Ce jeu sur le thème populaire de Robin des Bois a été spécialement conçu pour des néophytes afin de découvrir les mécanismes du jeu d'escarmouche. Il y a même un mode de jeu réservé aux jeunes enfants !

Dessin de la couverture :
Florent VINCENT