

Falling Sky

The Gallic Revolt Against Caesar



Série COIN, Volume VI

LIVRET DE JEU

par Andrew Ruhnke et Volko Ruhnke

Tables des matières

Tutoriel Falling Sky	2	Crédits	52
Rôles et Stratégie	20	Liste des Cartes	53
Exemples Non-Joueurs	23	Copie des planches de marqueurs	54
Notes de Conception	30	Tribus et Forces	55
Textes des Événements et Notes	37		

TUTORIEL FALLING SKY

Les joueurs débutants devraient commencer ici !

Bienvenue dans ce tutoriel de *Falling Sky*. Il vous guidera à travers la mise en place puis un début de partie de jeu, étape par étape, en vous illustrant ses mécanismes centraux et en vous montrant quelques-unes des options à disposition de chaque faction. Notre but est d'abord de vous enseigner les concepts, non de vous suggérer les meilleures stratégies : cela est de votre ressort !

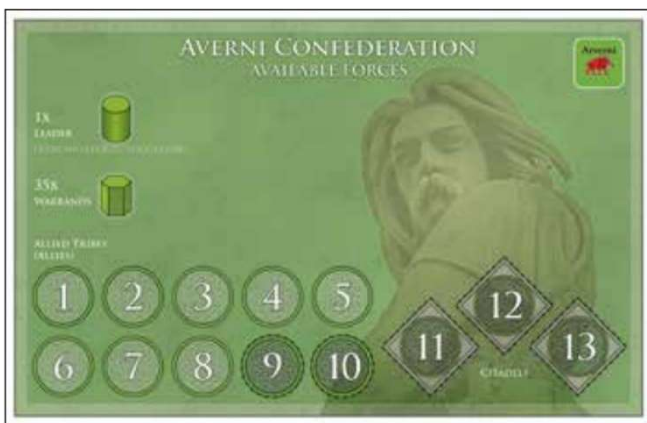
Si vous désirez consulter les règles tout en lisant ce Livret de Jeu, nous vous en fournissons les numéros de référence relatifs entre parenthèses.

Notre partie de démonstration inclura quatre joueurs. Donc pour le moment, nous pouvons ignorer la section des règles qui concerne les Gaulois et Romains Non-Joueurs (8.0-8.9).

PREMIÈRE PARTIE – Mise en place

Forces et Marqueurs. Commençons par mettre en place un scénario. Nous avons choisi « La Reconquête de la Gaule », qui commence en 53 av. JC. Disposez le plateau de jeu, posez tous les composants sur la table, et référez-vous à la page 33 des Règles du jeu pour mettre en place ce scénario.

Afin de préparer les Forces des Factions, trouvez d'abord les cinq Plateaux de Forces Disponibles en papier cartonné. Quatre d'entre eux sont destinés aux joueurs, le cinquième aux Tribus Germaniques gérées par le jeu. Lorsque vous préparez une partie, vous pouvez positionner ces Plateaux à portée de main de chaque joueur, et celui des Germains près du bord du plateau où se trouve la Germanie.



Sortez les Pièces de Forces : par couleur, placez-les toutes sur leurs Plateaux respectifs. Positionnez les disques Alliés sur les cercles pleins et les Citadelles sur les losanges.

Référez-vous au tableau à l'arrière de ce Livret de Jeu : il vous montre toutes les Pièces de Forces que vous devriez avoir et comment elles sont nommées (1.4). Vous aurez également d'autres petites Pièces en bois : deux Cylindres colorés de petite taille de Ressources/Éligibilité pour chacune des quatre Factions jouées (1.8.2.2), plus douze pions gris et blancs servant à marquer les espaces d'Action (3.1.1).

Suivez la mise en place de la page 33 du Livret des Règles. Après une introduction au scénario, vous verrez une section nommée « Deck » - nous y reviendrons dans un moment. Ensuite se trouve la « Piste numérotée » - c'est la piste

contenant des nombres le long du bord supérieur et latéral du plateau de jeu que nous utiliserons pour marquer le nombre de Ressources que possède chaque Faction jouée (représentant en Gaule principalement le grain), en utilisant une des séries de Cylindres (1.8), plus les marqueurs de Victoire carrés arrondis des Arvernes, Romains et Belges. (Les Éduens ont un marqueur de Victoire sur leur Plateau individuel ; les Germains n'ont pas de score ; 7.0) Poursuivez en plaçant les quatre Cylindres et ces trois marqueurs sur les nombres de la Piste numérotée comme noté dans la section de mise en place. (Si vous n'avez pas détaché les marqueurs des planches, vous pouvez le faire au cours de ce tutoriel.)

Ensuite, il y a les encarts « Senate » et « Legion », les cases rouges dans le coin inférieur droit du plateau. Nous déterminerons ici l'attitude du Sénat de Rome envers César, ou plus précisément son attitude à l'égard de l'aventure Romaine en Gaule (6.5). Comme noté dans la Mise en Place, placez le marqueur du Sénat sur « Intrigue » (face « Firm » cachée).

Prenez 12 Légions – les cubes rouges – parmi les Forces Romaines et placez-les sur l'encart « Legions ». Les Légions sont particulières et deviennent Disponibles de diverses manières ; elles passeront de la carte de la Gaule à l'encart « Legions » (1.4.1), en partie selon l'attitude du Sénat. Placez 4 de ces Légions sur la rangée inférieure, en face d'« Adulation ». Conservez les 8 autres à portée de main – elles seront Placées sur la carte.

Ensuite, placez le marqueur de Victoire Éduen « Autres Alliés » sur le plateau des Forces Éduennes dans la case « 7 » - nous parlerons de la Victoire Éduenne plus loin dans le tutoriel, quand nous serons à la Phase de Victoire.

Comme noté entre parenthèses, toutes les Factions commencent le jeu Éligibles (2.3.1). Placez les quatre Cylindres restant sur la zone SEQUENCE DE JEU dans le coin inférieur gauche du plateau, sur la case « Éligible ». Poursuivez en plaçant les marqueurs « Winter » et « Frost » sur la PISTE HIVER positionnée sous la case Éligible.

Remarquez également qu'est indiqué entre les parenthèses de la mise en place que tous les Guerriers et Auxiliaires commencent Cachés. Cela signifie que nous placerons ces Forces avec leurs faces gravées vers le bas (le symbole vers le haut indiquerait qu'ils sont Révélés). En fait, lorsque vous Placez des Guerriers et Auxiliaires sur la carte pour quelque raison, ils commencent Cachés (1.4.3).

Positionnez les Forces de départ sur les différentes Régions de la carte, comme listé dans le reste de la mise en place. Chaque Région a un nom, soit celui d'une Tribu majeure (mis en évidence sur le plateau de jeu par un parchemin de couleur bronze), ou celui de « Bretagne » ou de « Province ». Les disques des Alliés vont sur les espaces des Tribus nommées (1.4.2), et les blocs des Citadelles sur les Tribus avec des Cités en forme de losange (dans ce scénario, les Éduens ont une Citadelle à Bibracte). Les Romains ont un Fort spécial, indestructible, dans la Province – un bloc rouge est placé sur cette case dédiée. Toutes les autres Forces peuvent être positionnées n'importe où ailleurs dans leur Région.

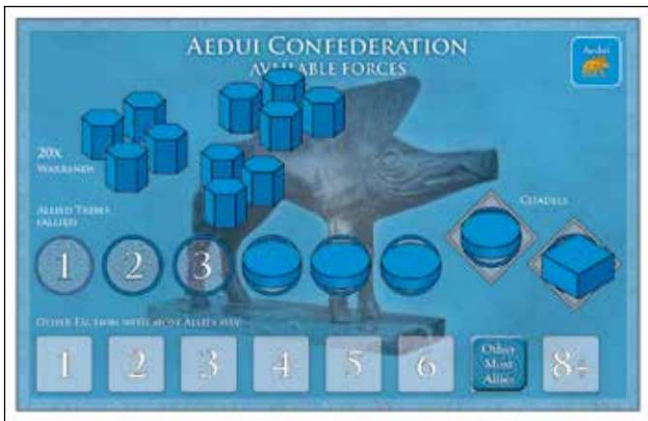
Notez que les trois Chefs – qui comptent aussi comme Forces – sont gravés comme le sont les Guerriers. Ils sont placés symbole vers le haut, signifiant qu'ils sont respectivement César, Vercingétorix et Ambiorix (le symbole vers le bas indique un Successeur de moindre importance, 1.4.3).

La mise en place liste qui Contrôle chaque Région (ou si elle n'est pas Contrôlée). Une Faction Contrôle une Région si elle a plus de Forces que toutes les autres combinées (1.6). Placez les marqueurs de Contrôle indiqués sur toutes les cases marquées « NO CONTROL ». Une case de Contrôle vide montre que personne ne la Contrôle. Le revers des marqueurs de Contrôle Germaniques indique aussi « NO CONTROL » : ceux-ci peuvent être utilisés pour mettre en évidence que ces Régions sont contestées – comme ici la Région Mandubii.

Un dernier marqueur est utilisé au début de ce scénario – un marqueur rond « Dispersed » sur la Tribu des Vénètes, sur sa face « Gathering » (Regroupement). L'état Dispersé est le résultat d'une Action Romaine nommée « Saisie » (3.2.3) ; le marqueur empêche le Placement de disque d'Alliés sur cette Tribu jusqu'à ce que ce marqueur soit retiré (1.4.2).



Voilà la situation en Gaule en 53 av. JC ! Le plateau de jeu mis en place devrait ressembler à l'image ci-dessus. Plusieurs Forces restent sur les Plateaux de Forces Disponibles près du plateau de jeu ; à titre d'exemple, le Plateau des Éduens devrait ressembler à l'image ci-dessous. Maintenant, préparons le Deck afin de pouvoir commencer à jouer...



Le Plateau de départ des Forces Disponibles Éduennes devrait ressembler à cela. Les disques « Alliés » sont prélevés des emplacements dont les nombres sont les plus bas. D'autre part, un Alliés est posé sur l'emplacement vacant d'une Citadelle. Ainsi, le total des Alliés + Citadelles des Éduens sur le Plateau indique « 3 ».

Deck. Regardez les instructions générales pour la préparation du Deck au bas de la case MISE EN PLACE de la page 33 des Règles du jeu. Pour tous les scénarios, les Decks sont préparés en mélangeant les 72 Cartes Événement (en ayant au préalable retiré les cinq Cartes HIVER), en les disposant en piles de cinq Cartes faces vers le bas, puis en y ajoutant une Carte HIVER dans chaque 3^{ème} pile, et finalement en empilant les paquets de Cartes ainsi constitués. De cette manière, chaque Année entre deux Hivers devrait contenir à peu près quinze Cartes.

Pour cette séance de tutoriel, nous construisons artificiellement le deck de la première Année, de manière à voir ensemble comment nous réagissons face à ces Événements. Prélevez ces Cartes et empilez-les face cachée de sorte qu'elles soient dévoilées dans cet ordre :

- Carte 1 (dessus) : GIOBANNITO
- Carte 2 : MOBILISATION DES SUÈVES
- Carte 3 : COMMERCE FLUVIAL
- Carte 4 : TRIBUS ALPINES
- Carte 5 : ADUATUCA
- Carte 6 : DRUIDES
- Carte 7, 8 et 9 : n'importe quelles Cartes au hasard (mais par l'HIVER)
- Carte 11 (dessous) : HIVER (n'importe laquelle des 5).

Si vous désirez continuer cette session après avoir terminé le tutoriel, ou si vous voulez simplement essayer de préparer un deck dès maintenant, procédez comme suit (sinon, les 11 Cartes listées suffisent) : faites 7 piles de cinq Cartes Événement chacune (face vers le bas). Positionnez une Carte HIVER dans la quatrième et une dans la septième pile. Assemblez les piles (la septième en bas) et mettez ce paquet de Cartes sous les 11 Cartes faces vers le bas (Carte 1 au-dessus). Mettez de côté les Cartes Événement et Hiver restantes. Votre deck est prêt pour la version courte de ce scénario allant de 53 à 51 av. JC.

Victoire. Enfin, avant de commencer à jouer, jetons un œil à ce que chaque Faction peut essayer de faire pour gagner. Trouvez le dépliant de la Faction qui dit « Ordres » et « Compétences », et regardez la case « Victoire » dans le coin inférieur droit de n'importe quelle page. La case liste les

conditions de victoire des quatre Factions afin que les joueurs puissent avoir à l'œil la position de chacun – chaque Faction jouée a quelque chose de particulier à réaliser pour gagner (7.2-7.3). La Faction de la page concernée voit ses conditions mises en évidence.



Vous noterez que les objectifs de chaque Faction incluent le fait d'acquérir des Tribus Alliées. En plus de ceci :

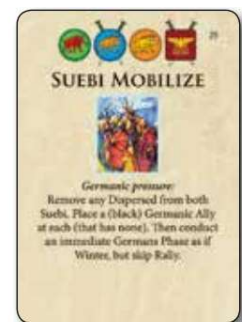
- Les Romains gagnent en Soumettant des Tribus
- Les Arvernes gagnent en Éliminant des Légions
- Les Éduens gagnent en ayant le plus d'Alliés
- Les Belges gagnent en Contrôlant des Régions

DEUXIÈME PARTIE – Ordres, Compétences, et Événements

Dans *Falling Sky*, nous jouons une Carte à la fois, et retournons la Carte suivante afin de pouvoir en voir le contenu. Retournez la Carte du dessus et posez-la près du deck, ensuite retournez la deuxième Carte sur le deck face vers le haut.



Carte jouée



Carte suivante sur le deck

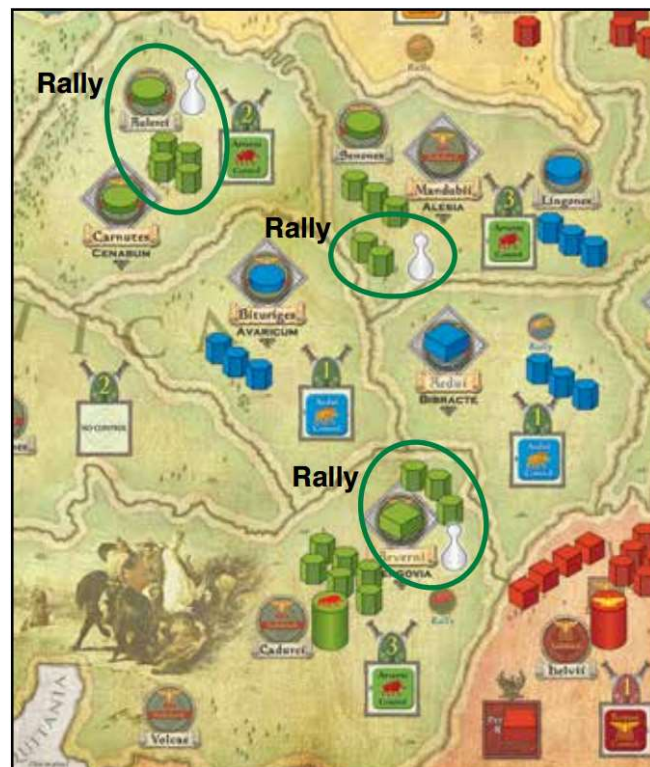
Carte 1 : GOBANNITIO. Sur le haut de la Carte GOBANNITIO, nous pouvons voir l'ordre d'initiative des quatre Factions jouées. Cette séquence détermine qui sera le premier

Éligible pour agir sur cette Carte. (Les Glaives et autres symboles de ce type concernent les règles Non-Joueurs, section 8 des règles, de sorte que nous pouvons les ignorer.) Seulement deux Factions pourront agir ; les autres devront attendre jusqu'à la prochaine Carte. Regardez l'encart SÉQUENCE DE JEU sur la partie inférieure gauche du plateau de jeu : il montre comment les diverses options des Factions interagissent, comme expliqué dans la section 2.3 des Règles. Nous allons explorer ces interactions lors de cette partie...

Les Arvernes (en vert) sont les premiers Éligibles sur GIOBANNITIO, et bénéficient en conséquence d'un vaste choix d'options. Ils veulent augmenter leurs Forces, et optent donc pour un Ordre : celui de Ralliement. Sur le dépliant de la Faction qui mentionne « Ordres » et « Compétences », prenez la page verte des Arvernes. La colonne de gauche montre les choix d'Ordres, dont le « Ralliement » en haut.

Normalement, quand une Faction Exécute un Ordre, elle peut le faire pour un seul type d'Ordre dans plusieurs Régions, dont elle paie en Ressources le coût requis pour chaque Région (3.1). Les Arvernes optent donc pour le Ralliement (3.3.1) partout où ils peuvent Placer de nouvelles Forces : là où ils ont des Alliés (disques) ou des Citadelles qui peuvent générer de nouveaux Guerriers, là où ils peuvent améliorer un Allié dans une Cité en Citadelle, là où ils ont un Contrôle – plus de Pièces que tous les autres combinés (1.6) – et ils Placent donc ces nouveaux Alliés. Les Arvernes marquent les Régions de Ralliement sélectionnées par des pions blancs (3.1.1) afin de les aider à planifier et à suivre ce qu'ils sont en train de faire :

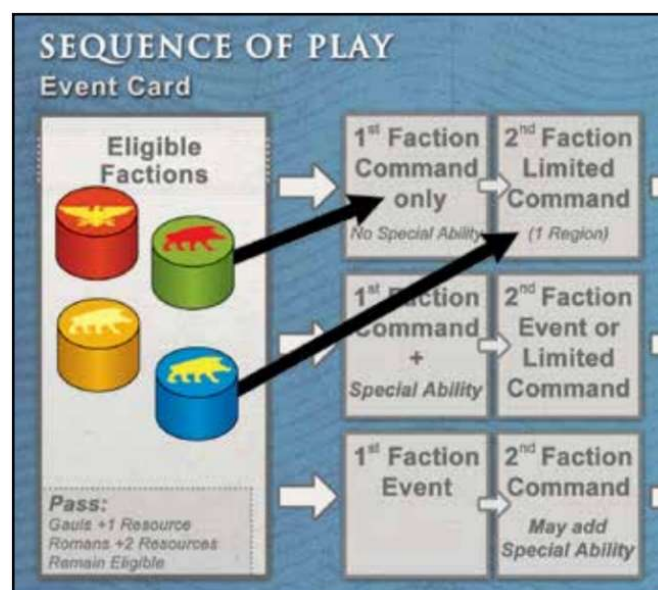
- Dans la Région Carnutes dans le centre de la Gaule, ils ont le Contrôle et Placent un nouvel Allié Arverne sur Aulerci – qui ne sont plus Soumis, faisant déplacer le marqueur de Victoire des Romains « Soumis » de 14 à 13 sur la Piste numérotée (1.3.2, 1.9, 7.2-7.3). Le nouveau disque Allié provient de l'emplacement au nombre le plus bas du Plateau des Forces Disponibles des Arvernes, révélant le nombre « 4 » indiquant le nombre d'Alliés + Citadelles que les Arvernes possèdent sur la carte (1.4.1).
- Dans la Région Mandubii, ils ajoutent des Guerriers Arvernes à partir des Forces Disponibles grâce à leurs Alliés Sénons. Le Ralliement ajoute normalement un Guerrier par Allié, Citadelle et Chef, mais les Arvernes – appelant les Celtes à s'unifier contre les Romains détestés – ont un avantage dans le Ralliement et Placent un Guerrier supplémentaire. « Alliés + 1 » égale 2 Guerriers chez les Mandubii, donnant le Contrôle de la Région aux Arvernes.
- Dans la Région d'origine des Arvernes, dans le sud, les Arvernes fortifient leur Cité de Gergovie avec une Citadelle, qui y remplace le disque Allié ; elle fonctionne comme un Allié mais est meilleure en Défense. Vercingétorix s'y trouve et donne un avantage pour le Ralliement : Rallier en sa présence permet d'ajouter un Allié ou une Citadelle *en plus* de Placer des Guerriers, de sorte que le Ralliement ajoute 3 Guerriers supplémentaires.



Ralliement Arverne dans la Région Carnutes, Mandubii, et Arverni, pour un coût total de 3 Ressources.

Le Ralliement coûte une Ressource par Région (3.3.1), si bien que les Arvernes dépensent 3 Ressources. Leur Cylindre de Ressources est déplacé de 10 vers 7. Enlevez les pions blancs.

Comme les Arvernes ont Exécuté un Ordre Seul (pas de Compétence, et pas l'Événement), nous déplaçons leur Cylindre d'Éligibilité de la case « Factions Éligibles » à la case « 1^{ère} Faction Ordre Seulement ». La petite flèche qui pointe de cette case vers « 2^{ème} Faction Ordre Limité » montre que la seule Action que peut Exécuter la prochaine Faction Éligible est un Ordre Limité (2.3.4-5). Comme nous le verrons bientôt, les Arvernes auraient pu ajouter une Compétence à leur Ordre ; mais en le faisant, ils auraient permis à la Faction suivante de jouer l'Événement GOBANNITIO – possiblement contre les Arvernes !



Les Arvernes Exécutent un Ordre Seul, et les Éduens ont un Ordre Limité

Le prochain en haut de la Carte GOBANNITIO est le joueur bleu, les Éduens. Ceux-ci Exécutent un Ordre Limité, c'est-à-dire un Ordre dans une seule Région et sans l'option d'ajouter la Compétence (2.3.5). Ils décident de Marcher hors de leur Région Éduenne d'Origine, envoyant 1 Guerrier à l'est pour prendre le Contrôle de la Région Sequani et 2 Guerriers vers le sud pour créer des troubles parmi les Arvernes. Notez que la Marche dans *Falling Sky* (à la différence des jeux de la série COIN prenant place à l'époque moderne) est Sélectionnée et payée en fonction des Régions de départ et non de destination (3.3.2). Dans le cas présent, 1 Ressource Éduenne dépensée envoie des Guerriers dans deux directions.

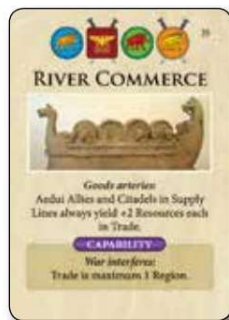


Déploiement par la Marche Éduenne

Deux Factions ont agi à cette Carte, si bien que nous en avons terminé avec GOBANNITIO. Les Cylindres vert et bleu sont déplacés vers la droite sur « Factions Inéligibles », montrant que les Arvernes et les Éduens ne pourront pas Exécuter d'Ordres à la prochaine Carte. Placez MOBILISATION DES SUÈVES sur GOBANNITIO, et retournez la Carte suivante, COMMERCE FLUVIAL.



Carte Jouée



Sur le deck

Carte 2 : MOBILISATION DES SUÈVES. Regardez la case des Factions Éligibles sur le plateau de jeu et voyez que seuls les Belges (en jaune) et les Romains (en rouge) pourront agir à cette Carte. Nous sautons donc le vert et le bleu en haut de la Carte MOBILISATION DES SUÈVES et découvrons que les Belges sont maintenant les 1^{er} Éligibles (2.3.2).

Les Belges décident d'Exécuter un Ordre plus une Compétence afin de se jeter sur les Romains et Attaquer les Légions isolées qui hivernent encore en Belgique. En

regardant la feuille des Tribus Belges du dépliant des Factions, nous voyons que chaque Ordre sur la gauche indique en couleur les Compétences qui peuvent y être Associées, et que de la même manière, chaque Compétence indique quels Ordres peuvent l'Accompagner (4.1, 4.1.1).

Les Ordres et Compétences indiquent les restrictions quant aux emplacements où ils peuvent être Sélectionnés. Les Compétences Belges, par exemple, peuvent être utilisées uniquement à une Région de leur Chef Ambiorix, ou dans la même Région que son Successeur (4.1.2). Donc toute Compétence Belge à ce moment du jeu serait restreinte aux Régions Nervii, Menapii, Atrebatas, Treveri et/ou Sugrambri – c'est-à-dire dans la même Région ou dans une Région Adjacente à celle d'Ambiorix.

Les Belges Exécuteront une Bataille (Ordre) plus l'Action Terrifier (Compétence). Déplacez le Cylindre d'Éligibilité de Factions Éligibles vers la première case Ordre de Faction + Compétence.

Une Faction peut à tout moment durant l'Exécution d'un Ordre interrompre cet Ordre afin d'ajouter une Compétence (4.1). Dans le cas présent, les Belges décident de Terrifier immédiatement avant la Bataille. Comme indiqué sur la fiche de la Faction Belge, l'Action de Terrifier peut prendre place dans toutes les Régions à une Région d'Ambiorix, et seulement dans celles contenant des Guerriers Cachés, qui doivent se Révéler (les Retourner, 1.4.3) afin de faire fuir leurs Ennemis d'effroi. De plus, Terrifier ne peut pas Cibler des Ennemis dans un Fort, une Citadelle ni s'il y a un Chef dans la Région, ni viser les valeureux Germains à aucune occasion. Terrifier ne peut pas non plus être Associé au repositionnement des Forces par une Marche. En regardant le plateau, cela signifie que cette Action ne peut se produire que contre les Pièces Romaines dans les Régions Morini et Atrebatas, là où il n'y a pas de Fort. Le joueur Belge marque ces emplacements avec des pions gris, afin de distinguer les Régions à Compétence des Régions à Ordre qui sont à marquer par des pions blancs (3.1.1).

Pour chaque Guerrier Belge Terrifiant qui est retourné du côté Révélé, la Faction Ciblée Ennemie doit se Replier ou Éliminer une Pièce Mobile (4.2.5). Un Repli causé par l'Action de Terrifier (il fonctionne de la même manière que le Repli lors d'une Bataille) ne se fait que vers une Région Adjacente que Contrôle la Faction qui se Replie – ou une Région Adjacente que Contrôle une autre Faction donnant son Accord pour le Repli (3.2.4). (Une exception permet aux Guerriers Gaulois qui se Replient dans une Bataille contre les Romains de se Replier en restant dans la Région, 3.2.4) Les Germains n'acceptent jamais d'accueillir un Repli, et les Arvernes (ravis de voir les Légionnaires mourir) ne le font pas non plus dans le cas présent. Sans Repli possible, les 3 Pièces rouges affectées par la Terreur sont Éliminées : les Auxiliaires vers le Plateau des Forces Disponibles Romaines, la Légion vers l'encart "Fallen Legions", dans le coin inférieur droit du plateau de jeu (1.4.1).

Passons maintenant à la Bataille – l'Ordre le plus complexe et incertain de *Falling Sky*. La procédure de Bataille est décrite à trois endroits dans le matériel de jeu : dans le livret de règles aux sections 3.2.4 et 3.3.4, sur les dépliants de Factions, et sur un Diagramme d'une aide de jeu

supplémentaire. Référez-vous à ce qui vous convient le mieux.

Le cœur de la Bataille est que l'Attaquant (la Faction qui Exécute la Bataille) inflige des Pertes aux Forces qui Défendent, puis les Défenseurs survivants (en général) Contre-attaquent pour infliger des Pertes aux Attaquants. Les Guerriers et les Auxiliaires causent ½ Perte chacun, tandis que les Chefs et les Légions causent 1 Perte. Les Pertes totales de chaque camp peuvent être divisées par 2 ou doublées selon les cas. Par exemple, un Défenseur dans un Fort ne subit que la moitié des Pertes totales, toujours arrondies à l'inférieur (3.2.4, 3.3.4).

Les Belges dépensent 3 Ressources (se retrouvant à 7) pour déclarer des Batailles à Atrebatas, Treveri et Nervii.



Soulèvement d'Ambiorix : Terrifier puis Bataille (chaque Action de Terrifier est marquée d'un X gris, les Batailles d'un X blanc)

Les Belges peuvent Exécuter leur Ordre dans n'importe quelle séquence : ils commencent à Atrebatas où 3 Guerriers Attaquent les Rèmes non protégés, un Allié des Romains. Les Romains ne possèdent pas de Force Mobile de sorte qu'ils ne peuvent pas se Replier pour limiter les Pertes. Les 1½ Pertes occasionnées par les Guerriers sont arrondies à 1 Perte, assez pour Éliminer le disque Allié rouge ; aucune Force ne survit pour Contre-attaquer.

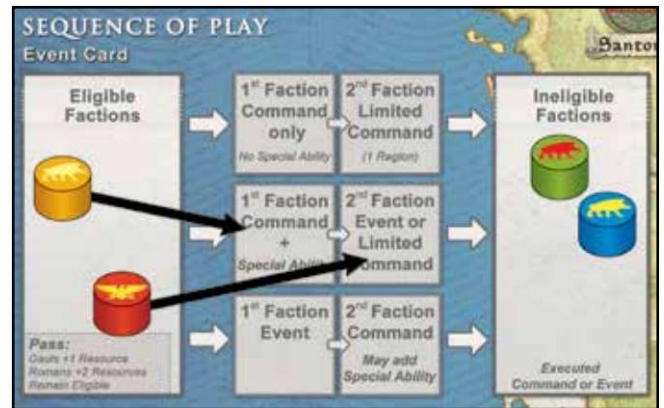
Ensuite, dans la Région Treveri, 4 Guerriers Attaquent les Romains qui Défendent avec un Fort. Le Fort divisera par 2 les Pertes infligées aux Romains. Les 4 Guerriers à ½ Perte chacun font 2 Pertes, divisées par 2, ce qui fait 1 Perte. Les Romains pourraient se Replier (sous réserve que leurs alliés Éduens au sud donnent leur Accord), mais décident de rester dans leur Fort. Le Fort prend les Pertes en dernier, si bien que soit l'Auxiliaire soit la Légion doit absorber la Perte. Si la Légion le fait, elle lance un dé et n'est Éliminée que sur 1, 2 ou 3. Les Romains ne veulent pas mettre la Légion en péril et Éliminent l'Auxiliaire. La Légion survivante Contre-attaque, infligeant 1 Perte, ce qui force les Belges à Éliminer un Guerrier.

Enfin, les Belges Attaquent le Fort à Nervii. Ambiorix possède un talent particulier pour l'Attaque : tous les Guerriers qui Attaquent (pas ceux qui Défendent) avec lui infligent 1 Perte au lieu de ½ ! Lui et ses 4 Guerriers provoquent 5 Pertes, divisées par 2 à cause du Fort, ce qui donne 2. Les Romains choisissent d'Éliminer leurs 2 Auxiliaires et Contre-attaquent avec les 2 Légions, Éliminant 2 Guerriers Belges. (Les

Guerriers Germaniques à proximité restent en dehors de tout ça !)

A la fin des Batailles qui n'ont vu aucun Repli, les survivants Cachés sont Révélés (1.4.3, 3.2.4), ici tous les Guerriers Belges des Régions de Bataille.

Notez que tout ce carnage n'a modifié ni les Contrôles ni le score Romain : les Rèmes ne sont plus mobilisés en faveur de Rome, mais ils restent Soumis. Le marqueur des Arvernes « Légions Hors-Carte » (1.9) est déplacé de 4 à 5 pour la Légion nouvellement Tombée. Enlever les Pions.



L'Ordre + Compétence Belge permet aux Romains de jouer l'Événement ou un Ordre Limité

C'est aux Romains : comme indiqué sur l'encadré de la Séquence du plateau de jeu, l'utilisation par les Belges d'une Compétence donne la possibilité aux Romains d'Exécuter l'Événement en cours. Ils peuvent aussi choisir de jouer simplement un Ordre Limité, ce qu'ils décident de faire. Pas de temps à perdre : César va se ruer au nord pour secourir ses Légions en danger !

Les Romains Sélectionnent la Province pour un Ordre Limité de Marche. Ils dépensent 2 Ressources par Région au lieu de seulement 1, de sorte que leurs Ressources passent de 20 à 18. Les disciplinés Romains peuvent Marcher non seulement vers une Région Adjacente, comme les Gaulois, mais vers une deuxième Région – même une troisième avec César (3.2.2). (De manière similaire, Vercingétorix peut emmener ses Guerriers dans une deuxième Région, 3.3.2)

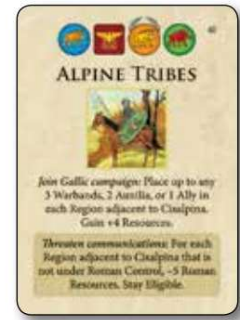
Les Romains en Marche peuvent laisser des Pièces en chemin tout en progressant. Dans le cas présent, les Romains laissent assez de Forces en route pour prendre le Contrôle des Régions Sequani et Treveri – chose utile pour plusieurs raisons, en particulier pour contrôler une Voie de Ravitaillement (3.2.1) en direction de la Gaule Cisalpine. (Les Voies de Ravitaillement sont des chaînes de Régions atteignant la Gaule Cisalpine sans Contrôle hostile ; elles aident le Recrutement, la Construction, le Commerce avec les Éduens, et les Quartiers d'Hiver des Romains, 3.2.1, 4.2.1, 4.4.1, 6.3.3.)



César repart en Belgique



Carte Jouée



Carte Suivante

Carte 3 : COMMERCE FLUVIAL. Si vous n'avez pas encore ajusté les Cylindres d'Éligibilité après que les Romains ont terminé leur Marche, faites-le maintenant. Vous verrez que seuls les Éduens et les Arvernes sont à nouveau Éligibles. La Carte Événement jouée représente une lucrative Capacité Éduenne que les Éduens souhaitent obtenir. Un Événement avec Capacité – indiqué par le mot « CAPABILITY » de couleur pourpre sur la Carte – introduit une modification des règles pour tout le reste de la partie (5.3). Comme la plupart des Événements, elle est aussi « Double » : la Faction qui active la Carte peut choisir lequel des deux effets elle veut mettre en œuvre (5.2). Dans le cas présent, la version Claire de l'Événement renforce le Commerce Éduen, et la version Ombrée l'affaiblit.

Les Éduens Exécutent l'Événement, en conservant la Carte comme aide-mémoire et en y plaçant un marqueur « Capacité claire ». Déplacez leur Cylindre d'Éligibilité. Notez que de jouer une Carte Événement ne coûte aucune Ressource aux Éduens.

Quand la 1^{ère} Faction Éligible Exécute un Événement, la deuxième peut Exécuter un Ordre complet plus une Compétence (23.4). Les Arvernes peuvent choisir un élément de la colonne des Ordres et un de celle des Compétences de leur fiche de Faction, et vont le faire maintenant (ajustez l'Éligibilité) ...

Les Arvernes voudraient étendre leur influence vers l'ouest pour Rallier les Tribus Soumises qui s'y trouvent, mettre la pression sur les Éduens au centre, et joindre Vercingétorix aux Forces Arvernes qui se rassemblent au nord. Ils vont donc Marcher de la Région Carnutes vers l'ouest et de celle des Arvernes vers le nord (-2 Ressources Arvernes, Cylindre vert sur 5). A partir de Carnutes, 1 Guerrier part dans la Région Veneti et 1 autre dans la Région Pictones – le Contrôle Arverne qu'ils y établissent permettra par la suite aux Arvernes de Rallier des Alliés.

Le style de commandement disciplinaire de Vercingétorix permet aux Arvernes qui le suivent de Marcher de 2 Régions (3.3.2). En route, il fera preuve de bon sens en interrompant l'Ordre de Marche Arverne par une Compétence utilisée juste au bon moment :

- D'abord un groupe de 2 Guerriers se déplace de la Région Arverni à la Région d'Origine des Éduens, établissant un Contrôle Arverne.
- Ensuite, Vercingétorix part au nord avec 6 autres Guerriers dans la Région Bituriges. Vercingétorix compte comme Pièce de Forces, de sorte que les 7 Arvernes sont plus que suffisants pour en prendre le Contrôle, comparés aux 3 Guerriers et 1 Allié Éduens.

Le Contrôle des Factions est ajusté aussitôt qu'il change (1.6). Posez en conséquence les marqueurs verts de Contrôle Arvernes sur les cases des Régions Veneti, Pictones, Bituriges et Aedui. Notez également que le départ de la plupart des Forces Arvernes de la Région Arverni l'a laissée contestée de manière égale entre les verts et les bleus : remplacez-y le Contrôle Arverne par un marqueur « Aucun Contrôle ». Une case de Contrôle vide a la même signification – NO CONTROL – mais le Placement d'un marqueur lorsque des Forces occupent une Région peut être un aide-mémoire utile indiquant le fait important que personne ne la Contrôle.

Le groupe de Vercingétorix pourrait continuer son mouvement vers une seconde Région. Mais d'abord, les Arvernes interrompent leur Ordre de Marche (4.1) pour ajouter la Compétence Dévaster. Dévaster affame les Forces locales et rend la Région moins apte à soutenir des Actions. Elle peut se produire seulement À une Région de Vercingétorix (ou dans la Région de son Successeur), et uniquement sur un Contrôle Arverne (4.3.2).

Regardez sur la carte ci-dessous les Régions où Vercingétorix a ordonné la Dévastation, et vous verrez pourquoi il a choisi ce moment pour mettre sa Marche en pause. Placez des marqueurs « Devastated » dans les trois Régions comme indiqué. Les Arvernes ont Dévasté la patrie des Éduens ! Cela empêchera les Éduens d'y Rallier des Forces pour le restant de l'Année (3.3.1, 4.3.2), entre autres effets négatifs. (De sa position centrale hors de la grande Cité d'Avaricum, Vercingétorix pourrait aussi avoir ordonné la Dévastation des Régions Carnutes, Veneti et Pictones, mais les Arvernes veulent préserver ces Régions pour leurs propres Ralliements de Guerriers et d'Alliés à venir).



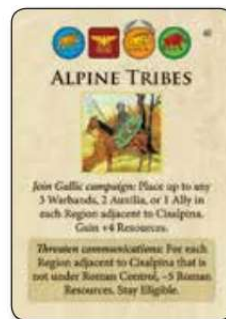
Vercingétorix Dévaste les Éduens ... et poursuit sa Marche

La Dévastation des Arvernes Élimine aussi immédiatement 1 Guerrier ennemi sur 3 (dans ce cas chez les Éduens) ainsi qu'1 Arverne sur 4 : enlevez 1 Éduen et 1 Arverne des Régions Bituriges et Mandubii. La Dévastation Élimine juste assez d'Ennemis Éduens de la Région Bituriges pour les empêcher de Harceler la colonne de Vercingétorix alors qu'il la quitte !

Vercingétorix Marche avec son Groupe survivant de 5 Guerriers vers sa destination finale des Carnutes,

abandonnant Avaricum au Contrôle Éduen. Changez le marqueur de Contrôle. (Entre autres effets, les marqueurs Dévasté stoppent la Marche des Groupes qui entrent dans la Région affectée (3.2.2, 4.3.2), mais Vercingétorix n'entre pas dans une Région Dévastée, il l'a Dévastée quand il s'y trouvait déjà.)

Les Arvernes ont ainsi terminé leur Ordre + Compétence de 2^{ème} Éligible. Ajustez les Cylindres d'Éligibilité puis jouez la Carte suivante.



Carte Jouée



Carte Suivante

Carte 4 : TRIBUS ALPINES. Avec les Éduens Inéligibles, les Romains sont les premiers à agir sur TRIBUS ALPINES. Notez que l'aléa des Cartes Événement a en effet donné aux Romains deux occasions de déplacement contre les Belges : César pourrait maintenant livrer Bataille (éventuellement avec la Compétence Assiéger) et obtenir une excellente chance d'Éliminer Ambiorix. Les Belges n'auraient plus de Chef jusqu'au printemps prochain, lorsqu'ils obtiendraient un Successeur de moindre importance (1.4, 1.4.3, 3.6.6). (Un Événement nommé FUIITE D'AMBIORIX pourrait permettre à Ambiorix de revenir sur la carte.)

Mais dans un but d'apprentissage, admettons que le Romain est intéressé par l'Événement : les Romains n'ont jamais assez d'Auxiliaires pour appuyer leurs Légions, et le joueur Romain se prépare à une longue guerre. Les Romains Exécutent l'Événement (ajustez l'Éligibilité), en choisissant la version Claire – les versions Ombrées des Événements Doubles sont généralement en défaveur des Romains (5.2).

TRIBUS ALPINES permet le Placement d'un certain nombre de Pièces dans chaque Région Adjacente à (touchant) la Gaule Cisalpine, dans la partie inférieure droite de la carte : la Province, la Région Sequani et Ubii (en Germanie).

Les Événements Exécutés cassent les règles habituelles du jeu, en fonction du texte de l'Événement – mais pas n'importe lesquelles. Ils ne peuvent en effet pas casser toutes les règles possibles : lisez les points du paragraphe 5.1.1 qui liste les règles inviolables. Par exemple, des Événements peuvent enfreindre les limites d'empilement dans les rares cas où le texte de la Carte le permet textuellement. Ainsi, les Romains ne pourraient pas utiliser TRIBUS ALPINES pour placer un Allié Romain chez les Suèves du sud dans la Région Ubii parce qu'elle est actuellement occupée par un Allié Germain et parce que de toute façon seuls des Alliés Germains peuvent y être Placés (1.4.2).

Ceci mis à part, les Événements sont Exécutés à la lettre. Par exemple, TRIBUS ALPINES permet de Placer « tout » Guerrier, Auxiliaire ou Allié aux emplacements et en nombre spécifiés. Ainsi les Romains pourraient l'utiliser pour Placer

des Guerriers Éduens, pas simplement leurs propres Auxiliaires, s'ils le désiraient.

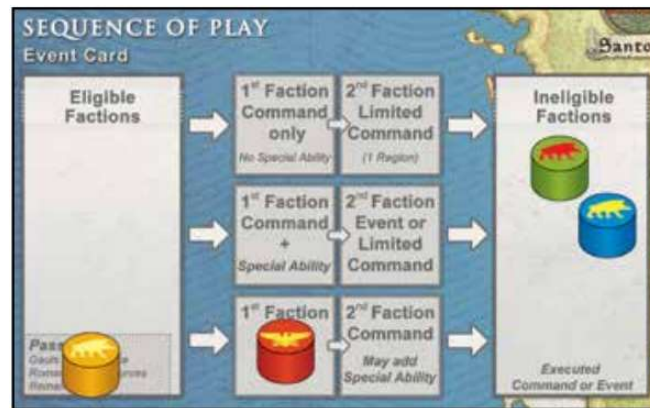
Les Romains choisissent de placer 1 Allié aux Romains chez les Helviens dans la Province, 2 Auxiliaires dans la Région Sequani, et encore 2 Auxiliaires dans la Région Ubii. Placez ces Pièces rouges sur la carte. L'Événement ajoute aussi +4 Ressources Romaines, ce qui fait 22 (déplacez le Cylindre rouge).



Des tribus alpines rejoignent l'armée Romaine

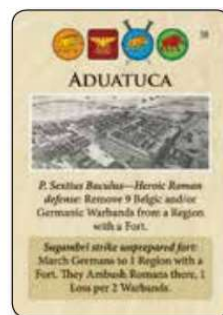
Les Belges jouent ensuite, et on peut attendre d'Ambiorix qu'il remercie ses dieux de ne pas avoir été Attaqué, et qu'il s'éloigne de César en Marchant. Mais à nouveau, dans le cadre de ce tutoriel, admettons que le joueur Belge soit attiré par les possibilités de la prochaine Carte visible sur le dessus du deck : ADUATUCA.

Une dernière option dont nous n'avons pas encore discuté, en plus des Ordres, Compétences et Événements, est de Passer (2.3.3). Passer peut être une Action puissante par la possibilité qu'elle offre d'anticiper le prochain Événement et par ses effets sur la séquence d'initiative. Quand une Faction passe, elle reste Éligible pour la prochaine Carte (cela ne compte pas comme une action sur la Carte actuellement jouée). Cela permet aussi de récolter 1 Ressource supplémentaire (2 pour les Romains). Les Belges Passent : glissez le Cylindre d'Éligibilité jaune sur la case en traits pointillés « Passe » et le Cylindre de Ressources jaune de 7 à 8.

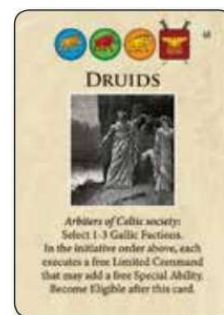


Les Belges Passent en prévision de ADUATUCA.

Normalement, Passer permet à la prochaine Faction Éligible d'agir sur cette Carte (2.3.3). Nous voyons cependant sur le schéma de Séquence qu'il ne reste aucune Faction Éligible. Donc la Carte est jouée : ajustez les Cylindres – le jaune retourne sur Éligible, avec le vert et le bleu – et jouez la Carte suivante.



Carte Jouée



Carte Suivante

Carte 5 : ADUATUCA. Les Belges Exécutent maintenant l'Événement ombré d'ADUATUCA. (Veuillez ajuster les Cylindres d'Éligibilité par la suite.)

Selon le texte de l'Événement, les Belges déplaceront les Pièces Germaniques au lieu des leurs. Comme nous pourrons le voir dans l'Hiver qui arrive, les Germains agissent en général de manière autonome. Mais des Événements peuvent temporairement permettre à d'autres Factions de les contrôler (5.1). Le texte dit « Faire Marcher les Germains de 1 Région vers 1 Région contenant un Fort ». Toutes les règles habituelles concernant la Marche des Germains s'appliquent (3.3.2, 3.4.2), tel que le déplacement uniquement vers des Régions Adjacentes ; et la Marche doit avoir lieu seulement vers une Région qui contient un Fort (Romain). Ceci mis à part, le joueur Belge est libre de diriger cette Marche à sa guise, y compris de choisir quels Guerriers Germaniques y participeront, et à partir de quelles Régions.

Nous voyons sur la carte qu'il y a trois Régions comprenant des Forts : la Province avec son Fort permanent (1.4.2), Treveri et Nervii. Aucun Guerrier Germanique ne peut atteindre la Province par la Marche, si bien qu'il reste les deux Régions au nord. Le joueur Belge décide que les Germains iront Attaquer la faible garnison de Treveri. Le joueur y déplace sept Guerriers Germaniques : un depuis Nervii, 4 depuis Sugambri et 2 depuis Ubii. (Déplacez ces Guerriers.) Le joueur choisit de laisser 2 Guerriers dans la Région Ubii pour y conserver le Contrôle Germanique face aux 2 Auxiliaires Romains (les 2 Guerriers + 1 Allié surpassent les 2 Auxiliaires).

Le texte de l'Événement dit ensuite « Ils y prennent les Romains en Embuscade, 1 Perte par 2 Guerriers. » Donc les 7 Guerriers effectueront à Treveri une Bataille avec Embuscade contre les 2 Légions, les 2 Auxiliaires et le Fort des Romains. A la différence des autres Factions, les Germains font toujours une Embuscade lorsqu'ils font Bataille, et ne font Bataille que s'ils peuvent utiliser l'Embuscade (3.4.4). L'Embuscade des Germains et des Gaulois requiert qu'ils aient plus de Pièces Cachées que l'ennemi (3.4.4 & 4.3.3 ; seuls les Guerriers et les Auxiliaires peuvent être Cachés, 1.4.3). Les sept Guerriers Germaniques Cachés contre les deux Auxiliaires Cachés remplissent cette condition. Mais même si ce n'était pas le cas, ils pourraient utiliser l'Embuscade. Pourquoi ? Parce que l'Événement dit « ils effectueront une Embuscade », donc ils le feraient quoi qu'il arrive (5.1.1).



Les Tribus Germaniques prennent par surprise un Fort Romain, détruisent une Légion et coupent la Voie de Ravitaillement de César !

L'Embuscade Germanique (toutes les Batailles dans lesquelles les Germains Attaquent) et l'Embuscade Gauloise (une Compétence qui peut être ajoutée aux Ordres de Bataille Gaulois) fonctionnent de la même manière que les Batailles habituelles sauf que :

- Aucun Repli n'est possible.
- Chaque Perte Élimine une Pièce du Défenseur (pas de lancer de dés pour les Cibles résistantes comme les Légions).
- Le Défenseur ne Contre-attaque pas.
- Si César Défend, il a une chance sur un lancer de dés de contrer les deuxième et troisième pénalités ci-dessus (3.4.4, 4.3.3).

Habituellement, un Fort ou une Citadelle qui Défend divise par 2 le nombre total de Pertes en faveur du Défenseur (arrondi à l'inférieur, 3.4.4). Mais le texte de l'Événement ADUATUCA change cette règle : l'Embuscade causera « 1 Perte par 2 Guerriers », point. Avec 7 Guerriers en Embuscade, cela fait 3 Pertes pour les Romains. Aucun Repli n'est possible, donc les Romains doivent absorber ces Pertes avec leur Pièces Mobiles avant le Fort (3.4.4). En général, les Légions sont Éliminées sur un lancer de dés de 1-3, mais ceci est une Embuscade, si bien qu'elles sont Éliminées automatiquement quand elles prennent une Perte. Les Romains Éliminent donc les 2 Auxiliaires (vers Disponibles) et

une Légion (vers Fallen). Aïe. (Sur la Piste numérotée, déplacez le marqueur vert des Légions Hors-Carte d'une case, à 6.)

Enfin, avec les 7 Pièces Germaniques de Treveri y surpassant en nombre les 2 Romains et les 2 Belges, cette Région est marquée avec un Contrôle Germanique : la Voie de Ravitaillement vers la Gaule Cisalpine (3.2.1) est coupée ! Joli travail de la part du Suève soudainement agressif.

C'est au tour des Éduens. Les Arvernes ont créé des problèmes aux Éduens avec leur Dévastation, mais au moins leurs Ressources ont diminué. Les Éduens pourraient mener un Raid pour tenter de figer la campagne des Arvernes en leur prenant des Ressources. Mais un Raid Éduen ne prendrait que 2 Ressources aux Arvernes et n'en ferait gagner que 5 au total pour les Éduens (voyez si vous pouvez comprendre pourquoi, selon 3.3.3). Au lieu de cela, le joueur Éduen décide de Marcher vers de plus verts pâturages et établit un Commerce avec les Romains pour accroître ses Ressources.

Ce n'est pas que leurs Ressources soient particulièrement basses, mais les Compétences généralement plus puissantes des Éduens et des Romains – Manipuler (4.4.2) et Construire (4.2.1), respectivement – sont onéreuses. Il est donc préférable de conserver des céréales en réserve afin d'en avoir suffisamment à disposition pour permettre aux Romains de se nourrir pendant leur campagne contre les Belges puis contre les Arvernes.

D'abord, les Éduens Marchent pour sécuriser une route commerciale – une Voie de Ravitaillement – vers la Méditerranée. Déplacez 1 Guerrier bleu de la Région Bituriges vers Arverni et 1 autre de la Région Mandubii vers Aedui, puis ajustez les marqueurs de Contrôle de ces destinations comme indiqué sur l'illustration ci-dessous. Les Éduens ont pris le Contrôle de la Région d'origine des Arvernes et contestent à égalité la Région d'origine des Éduens.

Ils doivent payer des Ressources pour la Marche, par Région de départ (3.3.2). Généralement, le coût, comme nous avons vu précédemment, est d'1 Ressource par Région pour un Ordre Gaulois. Mais la Dévastation dans une Région double ce coût (4.3.2). Donc les deux Régions Dévastées Sélectionnées comme points de départ de la Marche coûtent à l'Éduen un total de 4 Ressources – déplacez le Cylindre bleu des Ressources de 14 à 10 (la Dévastation handicape l'Éduen dans la réalisation de ses profits !).



Marche et Commerce des Éduens

Maintenant, effectuons la Compétence Éduenne Commerce. Le Commerce représente les profits faits par les Éduens grâce à leurs liens commerciaux avec monde Romain. Donc seules comptent les Régions dans les Voies de Ravitaillement. Comme nous l'avons mentionné, une Voie de Ravitaillement n'est pas seulement utilisée dans le jeu pour le Commerce mais aussi pour les Actions Romaines de Recrutement et de Construction, et lors de la Phase Quartier d'Hiver (3.2.1, 4.2.1., 6.3.3).

Les Voies de Ravitaillement sont décrites dans la règle 3.2.1 et fonctionnent ainsi : toute chaîne de Régions Adjacentes libres de tout Contrôle hostile qui atteint la Gaule Cisalpine au sud-est est une Voie de Ravitaillement (Pour qu'une Région puisse être sur une Voie de Ravitaillement, cette Région doit elle-même être libre de Contrôle hostile, pas simplement Adjacente à d'autres Régions qui le sont – ce qui rend le Contrôle très important, particulièrement pour la Construction et les Quartiers d'Hiver Romains.) La nécessité d'atteindre la Gaule Cisalpine signifie en réalité qu'une Voie de Ravitaillement doit inclure une de ces Régions dans son prolongement : la Province, la Région Sequani, ou Ubii.

Qu'entend-on donc par « libre de Contrôle hostile » ? Une Voie de Ravitaillement peut inclure des Régions que la Faction active Contrôle elle-même (1.6), donc sous un Contrôle Éduen pour le Commerce et sous un Contrôle Romain pour les autres cas mentionnés. Elle peut aussi inclure une Région Non-Contrôlée - dans ce cas aucune Faction n'a suffisamment de Forces pour y bloquer le Ravitaillement. Enfin, une Voie de Ravitaillement peut inclure des Régions Contrôlées par une autre Faction qui approuve cette Voie de Ravitaillement. Si un tel Accord est garanti, il l'est pour le reste de l'Action en cours (1.5.2, donc dans le cas présent, la Marche et le Commerce Éduen). En fait, si le joueur Éduen avait déclaré un Commerce et le Romain avait refusé de donner son Accord pour la Voie de Ravitaillement, l'Éduen aurait pu renoncer au Commerce et faire autre chose (4.4.1, donc pas de ce genre de coups tordus ici !).

Maintenant, pourquoi le Romain, ou n'importe qui d'autre, approuverait quelque chose comme ça ? Bon, en plus d'aider un ami, les Éduens peuvent partager les profits réalisés. Les Factions peuvent Transférer des Ressources aux autres au

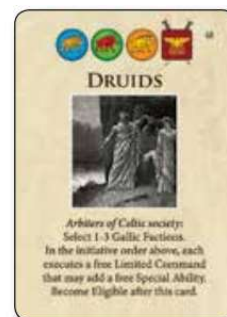
moment où la Faction qui offre ou celle qui reçoit résout une Carte, et lors de certaines Phases de l'Hiver (1.5.2).

En regardant la carte, les Éduens auront besoin de l'Accord des Romains pour que les Régions concernées par le Commerce fassent partie d'une Voie de Ravitaillement, parce que les Romains Contrôlent à la fois la Province et Sequani (et les Germains, qui Contrôlent Ubii, n'acceptent jamais, 3.2.1). Dans le cas présent, les Romains donnent leur Accord pour la modeste somme de 2 Ressources. La Voie de Ravitaillement Éduenne inclura donc les Régions Aedui, Arverni, Sequani, et la Province.

Maintenant regardons la section Commerce de la page bleue du dépliant pour savoir combien les Éduens vont gagner. Quand les Romains donnent leur Accord (qu'il soit nécessaire ou non pour les Voies de Ravitaillement), le Commerce rapporte aux Éduens +1 Ressource par Allié et Citadelle bleus situés dans les Voies de Ravitaillement, et +2 pour les Tribus Soumises et les Tribus Alliées aux Romains, uniquement si sous Contrôle Éduen. Donc l'Allié Éduen à Avaricum et la Citadelle à Bibracte ajoutent chacun +2 Ressources, de même que chacune des Tribus Soumises sous Contrôle Éduen dans la Région Arverni. Le Commerce rapporte un total de +8 Ressources, et les Éduens Transfèrent 2 Ressources aux Romains. (Placez les Ressources bleues à 16, et les rouges à 24).

Qu'en est-il de la Capacité de la Carte COMMERCE FLUVIAL ? Pour le cas présent, elle n'apporte rien : son effet est de rapporter +2 au lieu de +1 Ressource par Pièce bleue dans le Commerce indépendamment de l'Accord Romain ; mais le Commerce nécessite toujours une Voie de Ravitaillement qui ici ne peut transiter que par les Romains.

L'Action des Éduens est terminée (déplacez les Cylindres et jouez la Carte suivante). Notez que les Arvernes n'ont pas pu agir sur cette Carte, même s'ils ne l'ont pas pu sur la Carte précédente non plus. Comment cela est-il possible ? Le fait que les Belges aient Passé lors de la Carte précédente a rendu les Belges Éligibles pour cette Carte, avec les Belges et les Éduens avantagés par rapport aux Arvernes. Cela illustre comment le fait de Passer peut empêcher une autre Faction de jouer la Carte Suivante. (Une consolation pour la Faction qui a été empêchée de jouer est que Passer tend à diminuer le nombre d'Actions totales effectuées dans l'Année par la Faction qui Passe – et aussi, théoriquement, le temps d'attente des autres Factions !)



Carte Jouée



Carte Suivante

Carte 6 : DRUIDES. Les Arvernes ont été empêchés sur la dernière Carte mais sont les premiers à jouer maintenant. Avec moins de Ressources que leurs Ennemis, ils joueront l'Événement pour bénéficier de ses effets « Gratuits ».

Presque tous les Ordres et Compétences octroyés par le texte des Événements (CAMPAGNE EN HIVER est une exception) sont Gratuits – ils coûtent 0 Ressource (3.1.2, 5.4). Ici nous pouvons voir que le texte offre un Ordre Limité Gratuit plus une Compétence Gratuite à une, deux ou aux trois Factions Gauloises.

Exécutons l'Événement étape par étape. « Choisir 1-3 Factions Gauloises. » Sauf indication contraire, la Faction active effectue les choix. Donc les Arvernes se choisissent eux-mêmes ainsi que leurs amis Belges, mais pas les Éduens.

« Dans l'ordre d'initiative ci-dessus, chacun Exécute... » Les Arvernes précèdent les Belges sur la Carte, ils agiront donc en premier. L'Événement permet à leur Ordre Limité d'ajouter une Compétence – cassant la règle habituelle stipulant que les Ordres Limités ne sont pas Associés à une Compétence – mais pas n'importe quelle Compétence. Elle doit pouvoir accompagner l'Ordre sélectionné (2.3.5, 4.1, 5.1.1). Par exemple, les Arvernes peuvent Exécuter un Ralliement et Exhorter, mais pas Rallier et Embusquer (puisque l'Embuscade peut accompagner et modifier uniquement la Bataille, 4.3.3).

Un Ralliement Gratuit avec « Exhorter », c'est ce que les Arvernes feront finalement. Le texte de l'Événement « Ordre Limité » limite le Ralliement à une seule Région, et le Ralliement n'est pas permis s'il y a des marqueurs Dévastés sauf si Vercingétorix s'y trouve en personne (3.3.1). Les Régions candidates sont les Régions Veneti, Carnutes, Pictones, et Arverni. Les Arvernes choisissent la Région Veneti et mettent à profit leur Contrôle pour Placer un Allié chez les Namnètes (le marqueur de victoire Romain descend à 12).

Notez que le marqueur « Dispersé – Regroupement » placé sur les Vénètes bloque le Placement d'un Allié sur cette Tribu, si bien que le choix dans cette Région doit se porter sur les Namnètes (1.4.2). Les Romains peuvent placer davantage de marqueurs Dispersés pendant la partie en utilisant leur Ordre Saisir (3.2.3), afin de conserver une Région pacifiée dans la durée sans avoir à y maintenir une garnison pour empêcher un Contrôle Ennemi.

Regardons maintenant la partie « Exhorter » de la page verte du dépliant. Dans toutes les Régions à une Région de Vercingétorix qui comprennent des Arvernes Cachés, les Arvernes peuvent remplacer certaines Pièces Ennemies par les leurs. Dans la situation présente, la seule Région qui correspond est Mandubii : elle est Adjacente à Vercingétorix, contient au moins un Guerrier vert Caché, et contient une Pièce Cible Ennemie. L'Exhortation Remplace d'habitude des Guerriers ou des Auxiliaires Ennemies par des Guerriers Arvernes. Mais si la Région est aussi Contrôlée par les Arvernes – comme celle-ci – la Pièce Ciblée peut être un disque d'Allié (pas une Citadelle). Donc les Arvernes Remplacent le disque bleu sur les Lingons par leur propre disque d'Allié vert.

En temps normal, le Ralliement et l'Exhortation coûteraient aux Arvernes chacun une Ressource par Région, mais ceux-ci sont Gratuits et coûtent 0 (5.4).

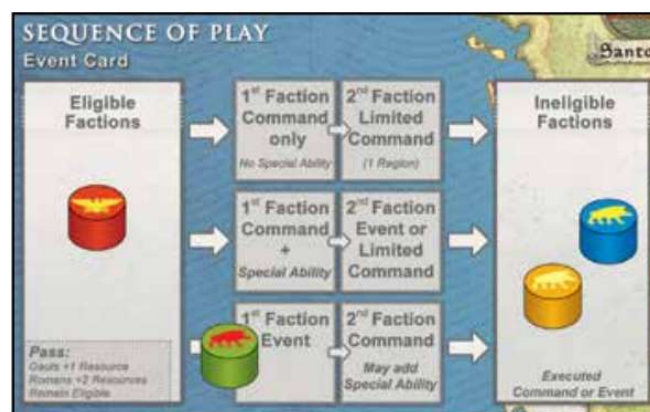
Ensuite les Belges obtiennent leurs Actions Gratuites. Ils ne sont pas Éligibles sur cette Carte, mais ça ne fait rien : le texte

de l'Événement a permis aux Arvernes de les choisir pour profiter maintenant d'Actions Gratuites. Il est temps de mettre Ambiorix à l'abri des Légions ! Les Belges Marchent depuis la Région Nervii en déplaçant Ambiorix et un Guerrier vers Atrebatas (afin de maintenir Ambiorix au contact de la principale armée Germanique à Treveri pour un éventuel Enrôlement futur, 4.5.1) et laissent 1 Guerrier à l'arrière pour protéger les Tribus Nerviens et Eburons. Le Guerrier qui s'est déplacé et celui qui est resté dans la Région de départ sont retournés du côté Caché dans le cadre de la Marche (1.4.3, 3.3.2).

Les Belges « peuvent » ajouter une Compétence – avec la Marche, il n'y a que l'Enrôlement. Le joueur le décline, ne voulant pas renforcer les Germains.

Le coût de la Marche Gratuite pour les Belges est de 0 Ressource. Et les Actions Gratuites n'affectent pas non plus l'Éligibilité (5.4), si bien que le Cylindre jaune d'Éligibilité reste où il se trouve sur la piste de Séquence, dans le cas présent sur « Factions Inéligibles ».

Enfin, la Carte dit « Devenir Éligible après cette Carte », s'adressant à la Faction active. Le Cylindre vert ira donc sur la case des Factions Éligibles à la fin de la résolution de cette Carte au lieu d'aller sur Inéligible, même si les Arvernes ont joué un Événement (cassant la règle habituelle 2.3.1, 5.1.1). Une manière pratique de montrer ceci est de placer le Cylindre à cheval sur le bord gauche de la case « Événement », prêt à être déplacé sur Éligible. La piste de Séquence doit maintenant ressembler à ceci :



Les Arvernes Exécutent l'Événement DRUIDES et deviendront ainsi à nouveau Éligibles après l'Action Romaine sur la Carte.

Les Romains bénéficient maintenant d'un Ordre complet et d'une Compétence (2.3.4). Le joueur veut Recruter davantage d'Auxiliaires qui sont si critiques pour la campagne Romaine, et les utiliser pour Reconnaître l'Ennemi, puis les repositionner, et peut-être rétablir les Voies de Ravitaillement de César. Voyons ce que les Romains peuvent effectivement réaliser...

Jetons un œil à la partie Recruter de la page République Romaine du dépliant des Factions. Vous verrez que le Recrutement coûte 2 Ressources par Région comme avec les autres Ordres Romains, mais 0 Ressource dans les Régions qui ont une Voie de Ravitaillement (3.2.1). Idéalement, le joueur Romain aimerait Recruter autant d'Auxiliaires que possible avant d'ajouter la Compétence de Reconnaissance, de sorte que les nouvelles recrues puissent également

Reconnaître. Le joueur souhaiterait aussi Recruter après la Reconnaissance, afin de déplacer des Auxiliaires pour rétablir une Voie de Ravitaillement et Recruter à moindre coût.


Donc, à la manière de l'Action Marche – Dévastation - Marche précédemment exécutée par Vercingétorix, les Romains interrompent leur Ordre Recruter par une Compétence Reconnaître, puis poursuivront leur Recrutement dans d'autres Régions. Les Romains commencent avec un Recrutement où se trouve une Voie de Ravitaillement pour un coût de 0 : dans la Province et dans la Région Sequani.

La Province est la Région d'origine des Romains et y reçoit un bonus d'1 Auxiliaire par Recrutement. Le Fort permanent et les Helviens maintenant Alliés des Romains ajoutent chacun 1, pour un total de 3 Auxiliaires placés depuis les Forces Disponibles vers la Province (1.4.1, 3.2.1).

La Région Sequani n'a pas de Chef Romain, ni de Fort ou d'Allié permettant d'y Placer des Auxiliaires. Mais le Contrôle Romain y permet le Placement d'un Allié Romain. Le joueur Place un disque rouge sur les Séquanes, pour empêcher les Gaulois de Placer par la suite une Citadelle sur la Cité de Vesontio.

Maintenant les Romains mettent leur Recrutement sur pause et démarrent la Reconnaissance. Reconnaître diffère de la plupart des Compétences en ceci qu'elle ne nécessite pas de Chef à proximité. Reconnaître permet de déplacer tout Auxiliaire au choix vers une Région Adjacente (mais pas en Bretagne). Les Romains déplacent 2 de leurs Auxiliaires tout juste Recrutés de la Province vers le nord à Sequani pour y protéger leur nouvel Allié, 2 de la Région Sequani de l'autre côté du fleuve pour prendre le Contrôle de la Région Ubii, 2 de plus au nord à Treveri pour y annuler le Contrôle Germanique, et un de la Région Nervii à Morini. Une Voie de Ravitaillement (3.2.1) vers César est rétablie !

Ensuite, dans le cadre de la Reconnaissance – cette fois seulement à une Région de César – les Romains peuvent Retourner tout Auxiliaire Caché sur sa face Révélée, afin de Retourner 2 Guerriers de la même Région chacun sur leur côté Révélé et les marquer d'un marqueur « Pisté » (Scouted) (ou si déjà Révélés, simplement les marquer). Les Romains le font avec 1 Auxiliaire sur Treveri contre les Germains et 1 sur Nervii et Morini contre les Belges (voir illustration ci-dessous). Placez les marqueurs Pisté sur les Guerriers comme indiqué. Les Romains souhaiteraient Révéler et marquer les Guerriers Cachés dans les Régions Sequani et Ubii, mais ces Forces sont trop éloignées de César.

 Les Guerriers ayant des marqueurs Pisté agissent de la même manière que les autres Guerriers Révélés – et sont bien moins dangereux que lorsqu'ils sont Cachés – mais resteront Révélés un peu plus longtemps : toute Action autre que Printemps (6.6) qui devrait les Cacher ne fait que retirer le marqueur Pisté et les laisse Révélés (4.2.2).

La Compétence Reconnaître ainsi achevée, les Romains continuent leur Recrutement. Des opportunités de Recrutement restent dans les Régions Nervii et Ubii, qui ont

maintenant une Voie de Ravitaillement, ce qui leur coûte 0. Les Romains ajoutent 2 Auxiliaires à Nervii (pour un Chef + un Fort) et un Allié Romain chez les Ubiens (utilisant le Contrôle Romain).



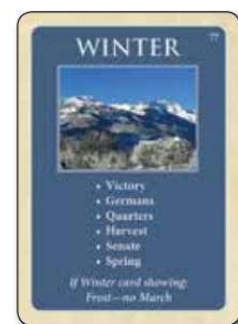
Les Romains Recrutent, puis Reconnaissent, puis Recrutent encore.

Les Romains ont terminé leurs Actions : ajustez les Cylindres sur la piste de Séquence – les Arvernes sur Éligibles.

Cartes 7-9 : Ignorées. Dans une vraie partie, les joueurs agiraient à chacune de ces Cartes à leur tour. Mais nous avons déjà vu une bon échantillon d'Ordres, de Compétences et d'Événements, et également l'Action de Passer. Nous allons donc aller directement à la Séquence Hiver. Placez les trois Cartes suivantes face visible sur la pile des Cartes jouées, puis retournez et ajoutez-y LEGIONES XIII ET XV, et enfin, retournez la dernière Carte supérieure du deck – HIVER. Puisque l'Éligibilité aurait changé entre temps, dans le cadre de ce tutoriel, déplacez également le Cylindre Romain sur la piste de Séquence sur la case Éligible, de sorte que toutes les quatre Factions soient à nouveau Éligibles.



Carte Jouée

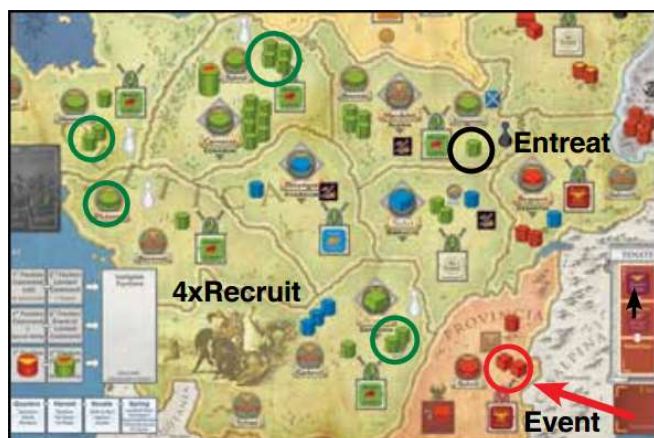


Carte Suivante

Carte 10 : LEGIONES XIII ET XV. Dès le moment où une Carte HIVER est dévoilée comme Carte suivante, une règle spéciale s'applique à la Carte Événement en cours – le Gel. Placez le marqueur « Frost » sur la Carte en cours (comme ci-dessus). Durant le Gel, les Factions ne peuvent pas Marcher (2.3.8, sauf si un Événement casse spécifiquement cette règle, 5.1.1). Notez qu'une règle optionnelle, le « Gel Soudain » peut être décidée lors de la mise en place du jeu et fonctionne différemment : à la place d'interdire la Marche, la Carte en cours et la Carte HIVER à suivre sont simplement échangées, de sorte que la Séquence Hiver (6.0) est immédiatement résolue, et l'autre Carte échangée sera jouée normalement ensuite (si le jeu ne se termine pas d'ici là).

Quoi qu'il en soit, les Romains sont les premiers sur la Carte LEGIONES et joueront simplement l'Événement. L'Événement permet d'ajouter 2 Légions en Gaule, mais à un certain prix politique : le marqueur du Sénat glisse « vers le haut », donc vers Tollé (contre César). Si la performance de César en Gaule n'est pas assez bonne pour restaurer sa position politique à Rome, ce Tollé affectera le futur soutien militaire de la part de la République (6.5). Le joueur Romain prend 2 Légions parmi les Légions Tombées (« Fallen Legions ») et les Place dans la Province. D'habitude, les Légions sont placées sur la carte uniquement depuis l'encart « Legions », pas depuis l'encart « Fallen Legions », mais l'Événement propose cette option (1.4.1, 5.1.1). Baissez le marqueur de victoire vert Arverne (« Légions Hors-Carte ») de 6 à 4.

Les Arvernes obtiennent une dernière Action avant l'Hiver – un Ordre complet plus une Compétence – mais ne peuvent pas Marcher à cause du Gel (2.3.8). Ils vont tenter de rattraper la montée en puissance de César en Gaule en Ralliant et Exhortant avec leurs dernières Ressources (qui seront bientôt augmentées grâce à la Récolte, 6.4). Ils Rallient partout où ils le peuvent, plaçant 4 Guerriers à Carnutes, 2 Guerriers à Veneti (grâce aux Namnètes), 1 Allié chez les Pictons (modifiez le score Romain de 12 à 11), et 2 Guerriers à Arverni (y rétablissant le Contrôle Arverne). Ensuite ils Exhortent à Mandubii pour y Remplacer le Guerrier Éduen par un Arverne. Déplacez le Cylindre vert de Ressources de 5 à 0.



César reconstruit 2 Légions (Événement), tandis que Vercingétorix prépare sa Grande Révolte (Ralliement + Exhortation).

Placez la Carte HIVER sur LEGIONES XIII ET XV (et, si vous avez préparé le reste du deck, retournez la Carte Événement suivante).

TROISIÈME PARTIE – Séquence HIVER (Carte 11)

L'Hiver représente une pause dans la succession des campagnes faites d'Ordres, de Compétences et d'Événements. Il a sa propre séquence et sa propre piste sur le plateau de jeu, sous la Séquence de Jeu des Cartes Événement que nous avons utilisée. Déplacez le marqueur « Winter » le long de cette piste au fur et à mesure que nous avançons dans cette partie du tutoriel. Référez-vous à l'Aide de jeu (au verso des instructions pour la Faction Germanique) – sous le résumé de la séquence des Cartes Événements se trouve un résumé de toute la Séquence Hiver. Référez-vous également si besoin à la section 6 des Règles du Jeu.

Phase de Victoire. Placez le marqueur Hiver sur « Victoire ? » et commençons. La première tâche de l'Hiver est de vérifier si l'une ou l'autre des quatre Factions principales de Gaule a établi une position suffisamment solide – en atteignant son objectif de victoire (7.2-7.3) – pour gagner immédiatement et mettre fin à la partie. Nous avons régulièrement mis à jour les scores, notamment sur la Piste numérotée (1.9). Mais c'est le moment de recompter pour nous assurer que les Marges de victoire sont correctes :

- Les Romains ont 7 Tribus Soumises + 1 Tribu Dispersée + 3 Tribus Alliées => marqueur de victoire sur 11.
- Le marqueur de victoire Arverne montre les 4 Légions actuellement Hors-carte (sur l'encart « Legions »); le nombre le plus grand visible sur le Plateau des Forces Arvernes est « 7 », pour 6 disques Alliés + 1 Citadelle sur la carte.
- Le Plateau des Forces Éduennes affiche 2 Alliés + Citadelles bleus sur la carte, à comparer avec le marqueur « Plus Grand Nombre d'Alliés » sur 7 (pour les Belges ou les Arvernes).
- Le Plateau des Belges affiche 7 Alliés, ajoutés au Contrôle Belge des Régions Morini avec une Valeur de Contrôle de « 2 », et Atrebatés avec « 3 », positionnant le marqueur de victoire jaune à 12.

Soustraire l'objectif de victoire de chaque Faction (répété sur le coin inférieur gauche de chaque page de Faction du dépliant) de ces valeurs nous donne leur Marge de victoire actuelle (7.2-7.3). Si la Marge est supérieure à 0, cette Faction dépasse son objectif de victoire et la partie prend fin (6.1, 7.1). Les bandes verte, jaune, et rouge sur la Piste périphérique ainsi que les cercles de couleur différente sur le Plateau des Forces Arvernes sont des aides visuelles.

À titre d'exemple avec les Éduens, jetez un œil à la Première Partie de ce Tutoriel et regardez l'illustration du Plateau des Forces Éduennes : le marqueur de victoire est dans la case « 7 », reflétant le fait que la Faction ayant le plus d'Alliés (y compris les Citadelles) – les Belges – en ont sept. Comparer la position de ce marqueur avec le « 3 » correspondant aux Alliés Éduens sur la carte nous indique que les Éduens n'ont pas atteint leur condition de victoire mais ont en fait une Marge de victoire négative : $3 - 7 = -4$ (7.2).

Les Marges actuelles sont :

- Romains $11 - 15 = -4$.

- Arvernes 4 Légions – 6 = -2 ; 7 – 8 = -1 ; donc -2 car les Arvernes utilisent la plus basse (le pire) des deux Marges de victoire
- Éduens 2 – 7 = -5
- Belges 12 – 15 = -3

Aucune Faction n'a une Marge positive, de sorte que la partie continue (6.1). Nous pouvons voir grâce à ces Marges que les Arvernes font légèrement mieux que les autres. Si la partie devait se terminer maintenant, ils l'emporteraient, les Belges seraient en deuxième position, les Romains troisièmes, et les Éduens derniers. La règle 7.1 fournit un ordre pour départager les égalités lorsque les Marges sont identiques.

Phase des Germains. Déplacez le marqueur Hiver d'une case sur « Germains » - maintenant c'est au tour des Tribus Germaniques ! Regardez la page des Tribus Germaniques sur le revers de la feuille de Séquence de Jeu. Vous y verrez deux colonnes, à l'instar du dépliant des Factions, les Ordres sur la gauche. La colonne de droite n'est pas une liste de Compétences, mais la séquence des actions que les Germains vont effectuer maintenant (6.2).

Par souci d'équité envers les Germains, qui n'agissent qu'épisodiquement durant l'Année, ils ont maintenant l'occasion d'effectuer tous leurs Ordres à la suite. Sur la page, au haut de la colonne « Hiver », regardez la section « Ralliement » puis ensuite la partie correspondante sur la gauche sous « Ordres ». Les Germains Rallieront partout où ils le peuvent, avec un avantage : comme les autres Factions, ils peuvent Placer des Alliés, mais de plus, ils peuvent placer des Guerriers dans les mêmes Régions (3.4.1, 6.2.1). À l'image des autres Factions, ils doivent Contrôler pour pouvoir placer des Alliés, et ne le faire que sur des Tribus Soumises : il n'y a pour le moment plus de place pour des disques noirs, les Germains Placent donc uniquement des Guerriers, en ajoutant 2 à Sugambri et 1 à Ubii (les Suèves du sud).

Notez que les Ordres Germaniques ne leur coûtent pas de Ressource, puisque les Germains ne comptabilisent jamais leurs Ressources (1.8, 3.4).

Ensuite, les Germains peuvent Marcher (3.4.2, 6.2.2). Les Germains lors de cette Phase Marchent uniquement hors des Régions qu'ils Contrôlent avec un excès de Guerriers – c'est-à-dire que certains Marchent mais sans abandonner le Contrôle de la Région. Ici, cela s'applique uniquement à la Région Sugambri, que 2 nouveaux Guerriers pourraient quitter en laissant les 2 Pièces Alliées Contrôler la Région.

Comme indiqué au troisième point de la section « Marche », ce Groupe de 2 Guerriers Marche vers une seule Région. Le premier choix de destination est une Région dont ils pourraient prendre le Contrôle (c'est-à-dire qui n'est pas actuellement Contrôlée par les Germains mais qui le deviendrait s'ils y allaient). Si plusieurs destinations de ce type existent, ou s'il n'y en a aucune, ils iront en priorité dans celle qui est Contrôlée par un Joueur (par opposition à Non-Contrôlée, Contrôlée par les Germains ou un Non-Joueur). Enfin, s'il reste plusieurs candidats équivalents, nous lancerons un dé avec une probabilité égale entre ces destinations.

Dans le cas présent, les 2 Guerriers Germaniques du nord sont juste assez nombreux pour ajouter un Contrôle Germanique soit à Treveri (qui auraient 9 Pièces noires contre 8 autres) ou à Ubii (6 contre 5). De ces deux Régions, seule Ubii est actuellement sous Contrôle d'un joueur (celui des Romains), de sorte que les 2 Guerriers Suèves de Sugambri Marchent vers le sud pour y rejoindre les Suèves, reprenant le Contrôle de la Région Ubii en faveur des Germains.

Enfin, selon le dernier point de la section Marche à droite, tous les Guerriers Germains sont Retournés symbole Caché. (Toutes les Marches dans le jeu Retournent les Pièces symbole Caché si la Pièce a commencé dans une Région de départ ; la Phase des Germains suppose que tous les Guerriers Germains qui ne sont pas sortis d'une Région ont Marché à l'intérieur de celle-ci.) C'est ici qu'intervient le marqueur Romain Pisté : à Treveri, les 3 Guerriers non-Pistés sont Retournés sur Caché ; les 4 Guerriers Pistés verront à la place leur marqueur Pisté simplement enlevé et resteront Révélés pour le moment (4.2.2).

Puis les Germains mènent des Raids partout où ils peuvent réduire les Ressources d'une Faction (3.4.3, 6.2.3). Le Raid Révèle les Guerriers Cachés, généralement pour ajouter des Ressources à la Faction active (3.3.3), mais dans le cas des Germains uniquement pour en retirer à des Factions qui en ont plus de 0. Ici, cela est possible dans les Régions Treveri et Ubii. Dans chacune de ces Régions, Révélés le maximum possible de 2 Guerriers Germaniques Cachés afin de réduire de 2 les Ressources des Belges à Treveri (Cylindre à 6) et des Romains à Ubii (à 22). Les Romains à Treveri ne peuvent pas subir de Raid parce que leur Fort les protège.

Enfin, les Germains peuvent livrer Bataille, mais seulement là où ils peuvent Embusquer (3.4.4, 6.2.4) avec suffisamment de Pièces pour causer au moins 1 Perte. Cela signifie qu'ils ne livreront Bataille que là où ils ont actuellement plus de Pièces Cachées que l'ennemi. Seule la Région Treveri s'y prête : l'unique Guerrier noir encore Caché après la Marche suffit pour faire une Embuscade soit contre les Belges soit contre les Romains, dont les Pièces sont toutes Révélées. Les Germains ont suffisamment de Guerriers pour causer une Perte même contre les Romains avec leur Fort, 3.3.4). À Ubii, les quatre Auxiliaires Cachés sont assez nombreux pour prévenir une Embuscade, parce que seulement trois des cinq Guerriers Germaniques y sont Cachés après le Raid.

Il va donc y avoir une Bataille avec Embuscade dans la Région Treveri : mais qui les Germains Attaqueront-ils ? En lisant le deuxième point de la section de droite « Bataille + Embuscade », nous voyons que les Germains Ciblent les Joueurs avant les Non-Joueurs. Les deux Cibles à Treveri sont des Joueurs, si bien que les Germains choisissent de façon aléatoire. Les joueurs attribuent 1-3 aux Belges, 4-6 aux Romains, et lancent le dé : le résultat est un « 6 ». Les Germains se Battent donc contre les Romains.



Les Tribus Germaniques sont en mouvement :
Ralliement, Marche, Raid, puis Bataille + Embuscade

L'Embuscade empêche le Repli, et – en l'absence de César – bloque également la Contre-attaque ainsi que la possibilité pour les Légions et Forts d'absorber des Pertes sur un lancer de dés. Mais le Fort offre tout de même sa protection en divisant par 2 les Pertes subies par les Défenseurs Romains, arrondi à l'inférieur (3.4.4). Les 7 Guerriers qui Attaquent infligent chacun $\frac{1}{2}$ Perte, pour un total de $3\frac{1}{2}$ Pertes, sous-total divisé par 2 par le Fort, à $1\frac{3}{4}$, arrondi à l'inférieur, pour un total final de 1 Perte. Les Romains Éliminent 1 Auxiliaire – presque suffisant pour que les Germains regagnent le Contrôle de la Région et bloquent la Voie de Ravitaillement de César, mais pas tout à fait ! (Notez que la Bataille aurait Révélé tous les participants, y compris le Guerrier Germain Caché, mais en pratique cela n'est généralement pas nécessaire car tous seront Cachés lors de la Phase Printemps qui arrive sous peu, 6.6). C'est tout pour les Germains pour le moment.

Quartiers d'hiver. Sur la feuille de Séquence de Jeu, regardez le point suivant de la Carte Séquence HIVER – « Quartiers », moment lors duquel chacune des Factions a l'opportunité de relocaliser des Pièces pour l'Hiver. Vous verrez sur la ligne supérieure que les Factions peuvent Transférer des Ressources entre elles lors de cette Phase (et également lors de la Récolte qui suit immédiatement, 1.5.2). En temps normal, les Factions peuvent Transférer des Ressources uniquement lors d'une Action du donateur ou du bénéficiaire sur une Carte Événement, mais ces deux Phases d'Hiver sont des exceptions, principalement parce que les Romains qui doivent nourrir leurs Forces hivernant loin de chez elles grâce aux Ressources qu'ils ont stockées, ont parfois besoin d'une aide locale !

Mais les premiers à jouer sont les Tribus Germaniques. Elles ne rejoignent leurs Quartiers (rentrent chez eux) que si elles

se trouvent dans une Région Dévastée hors de Germanie – donc pas dans le cas présent. Ensuite, toutes les Factions Gauloises peuvent repositionner leurs Guerriers et Chefs dans des Régions Adjacentes non Dévastées et sous leur propre Contrôle ou dans celles d'une Faction qui l'accepte. Des Pièces se trouvant à la fois dans une Région Dévastée et sans Tribu ni Citadelle Alliées risquent l'Élimination (6.3.2).

Les Belges agissent en premier et décident de déplacer 2 Guerriers vers le sud à partir de la Région Morini, pour amasser encore plus de Forces auprès d'Ambiorix à Atrebatas. Ensuite, les Éduens souhaiteraient renforcer leur centre. Mais la Dévastation dans ces contrées – qui plus est, sans Contrôle Ami dans la Région d'origine des Éduens – les en empêche. Les Éduens restent donc en place. Enfin, les Arvernes décident eux aussi de rester en place : ils ont 2 Guerriers en danger dans la Région Aedui, qui est Dévastée et n'a pas de Citadelle ni d'Allié Arverne, mais ils veulent continuer à la contester. Ils lancent un dé pour chaque Guerrier - malheureusement pour Vercingétorix, il obtient un « 1 » et un « 2 », ce qui Élimine les deux !

Finalement, les Romains doivent s'occuper de leurs Quartiers d'hiver, tâche un peu compliquée puisqu'ils hivernent loin de leur pays d'origine (6.3.3). Ils peuvent pour commencer déplacer leurs Forces Mobiles vers des Régions Adjacentes de la même manière que les Gaulois. Ensuite, ils peuvent relocaliser leurs Légions et Auxiliaires situés sur les Voies de Ravitaillement (c'est-à-dire Régions sous leur Contrôle ou Non-Contrôlées, qui mènent à la Gaule Cisalpine, 3.2.1) vers la Province. Enfin, le Chef Romain, quel que soit le Contrôle ou le statut de sa Région, peut être directement placé dans la Province (César – ou son Successeur – retourne en « Gaule Proche » pendant l'Hiver pour y honorer ses obligations de Gouverneur).

Mais à la différence des Gaulois, les Romains doivent nourrir leurs Forces à partir de leurs stocks de guerre. Chaque Pièce Mobile hors de Province coûte 1 Ressource lors des Quartiers d'hiver chez un Allié aux Romains, 2 s'il n'y a pas d'Allié aux Romains, et le double si la Région est Dévastée (6.3.3). Chaque Fort et Allié aux Romains accueille une Pièce sans coût. Toutes les Pièces non alimentées (pour lesquelles des Ressources n'ont pas été payées) meurent de faim sur 1-3 : elles sont Éliminées, les Légions sont Tombées ! (Légions vers l'encart "Fallen Legions".)

Les Romains commencent par ramener l'Auxiliaire isolé qui a Reconnu la Région Morini vers la Voie de Ravitaillement, à Nervii. Avec la Marche des Germains de Sugambri vers le sud, les 4 Auxiliaires en Germanie sont maintenant coupés de la Voie de Ravitaillement (par le Contrôle Germanique) et y sont coincés pour l'Hiver. Toutes les autres Forces Mobiles Romaines sont maintenant sur une Voie de Ravitaillement et peuvent Retourner dans la Province pour y hiverner sans coût.

Heureusement, les greniers Romains sont bien remplis avec 22 Ressources. Le joueur Romain décide de maintenir le Contrôle Romain à Nervii en y laissant suffisamment de Pièces et ne rapatrie dans la Province que 2 Auxiliaires et César. La garnison exposée à Treveri part aussi au sud, n'y laissant que le Fort et abandonnant donc le Contrôle aux Germains. L'Auxiliaire à Sequani reste afin d'y maintenir le Contrôle Romain.

Le joueur Romain pourrait risquer des Éliminations en lançant des dés (comme l'a fait l'Arverne), mais décide de payer pour son occupation de la Gaule et de la Germanie. Les Ubiens et les Séquanes – Alliés des Romains – accueillent chacun 1 Auxiliaire, et étant donné que les autres ne coûtent qu'1 Ressource chacun, un total de -4 Ressources pour les Romains dans ces deux Régions. Le Fort Romain à Nervii abrite une Légion sans coût ; les 6 Pièces restantes coûtent 2 Ressources chacune, pour -12 Ressources dans la Région Nervii. Ainsi, les Romains dépensent 16 Ressources au total pour leurs Quartiers d'Hiver, plaçant leur Cylindre rouge de la Piste numérotée sur 6.

Récolte. Maintenant, les Factions engrangent des Ressources pour la campagne de l'année à venir (6.4).

Les Romains reçoivent des céréales en Gaule de la part des Tribus qu'ils ont conquises : ils ajoutent simplement un nombre de Ressources équivalent à leur score de victoire (le marqueur rouge Tribus Soumises + Alliées + Dispersées). Leur score est de 11, déplacez donc le Cylindre rouge de 6 à 17.

Les Gaulois reçoivent chacun deux fois le nombre de leurs Alliés + Citadelles : les Arvernes ajoutent 14 Ressources, de 0 à 14 ; les Éduens ajoutent 4 pour arriver à 20 ; les Belges ajoutent 14, de 6 à 20 également.

Enfin, les Éduens obtiennent un bonus de +4 Ressources pour leur situation le long de la principale route commerciale entre la Gaule et Rome (« Taxes fluviales », 6.4.3). Le Cylindre bleu monte à 24.

Sénat. Ensuite nous devons nous occuper un peu de la politique dans la versatile Rome. Le Sénat peut changer d'alignement en faveur ou en défaveur de l'aventure Gauloise de César, selon la manière dont les choses semblent tourner. Voyez les espaces violets et rouges le long de la piste numérotée : un marqueur de victoire Romain situé entre les losanges (à 10, 11 ou 12) fait déplacer le marqueur du Sénat d'une case vers sa position médiane « Intrigue ». Un marqueur de victoire en-dessous de 10 déplace le Sénat d'une case vers Tollé (plus hostile à César) ; un marqueur au-dessus de 12 fait évoluer le Sénat vers Adulation (envers César). Le score des Romains est de 11, moyen, de sorte que le Sénat Romain passe de Tollé à Intrigue. Ceci influencera les renforts Romains dans un moment.

Nous devons mentionner quelques cas particuliers. D'abord, si le marqueur devait être déplacé vers le Haut depuis Tollé ou vers le Bas depuis Adulation, il est à la place Retourné sur la face « Ferme ». Si le marqueur est sur la face Ferme, et devrait être déplacé vers le Haut ou le Bas (pas en dehors de l'encart), il reste simplement en place et est Retourné sur la face « Sénat Romain » (6.5.1). Le marqueur Sénat est géré de cette manière à la fois durant la Phase Sénat de l'Hiver et lors de la résolution des Événements : « déplacer » s'il est Ferme par exemple, signifie qu'il faut en fait le Retourner (5.1.1).

Deuxièmement, la présence d'une Légion dans l'encart "Fallen Legions" lors de la Phase de Sénat bloque toute progression en faveur de César (vers le Bas, vers Adulation). Nos Romains avaient perdu 2 Légions (un Événement les a fait Retourner sur la carte). S'il était resté une Légion

Tombée, le Sénat resterait sur Tollé au lieu d'évoluer vers Intrigue (6.5.1).

Alors en quoi le si lointain Sénat est-il important pour la Gaule ? Notre prochaine étape est de fournir des renforts à César. Ce qu'il pourra obtenir dépend de sa réputation à Rome, comme représentée par notre marqueur de Sénat. S'il y a des Légions Tombées, la moitié d'entre elles (arrondi à l'inférieur) reste dans l'encart "Fallen Legions" ; le reste ira maintenant dans l'encart « Legions ». Ensuite, les cubes qui se trouvent sur la même ligne que le marqueur de Sénat plus les cubes au-dessus de celui-ci sont Placés dans la Province. Les Légions sont toujours stockées sur les cases vides les plus en bas de l'encart « Legions ». Nous voyons ainsi que, sur Intrigue, toutes les Légions au-dessus de 4 dans l'encart vont à César. Sur Adulation, toutes les Légions le rejoindraient en Gaule ! Dans le cas présent, les 4 qui se trouvent sur l'encart restent en place (6.5.2).

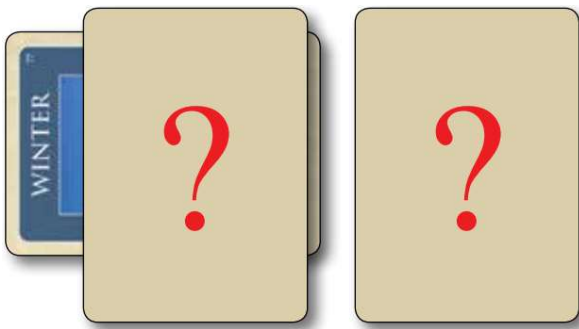
Mais les Romains reçoivent aussi des Auxiliaires de leurs provinces méditerranéennes, si le Chef Romain est venu dans le sud pour organiser ces renforts. César est dans la Province, donc d'après la situation du Sénat et l'encart « Legions », le Chef Romain Place 4 nouveaux Auxiliaires avec lui à partir de ses Forces Disponibles (6.5.3).

Printemps. Notre étape finale du Tour Hiver est de se préparer pour la nouvelle Année (6.6). Voyez le bas de la feuille de Séquence : le printemps arrive, et les Tribus et Guerriers récupèrent de la guerre.

Nous enlevons les marqueurs Dévasté de la carte (3 dans notre cas), ainsi que tous les marqueurs ronds Dispersé qui ont déjà été Retournés sur « Regroupement » (dans notre cas, le marqueur Dispersé-Regroupement placé sur les Vénètes dans le nord-ouest), puis Retournez tous les marqueurs Dispersé plus récents sur leur face Regroupement (ainsi, sauf Événement, une Tribu mettra toujours plus d'un an pour récupérer d'une Dispersion causée par un Ordre Romain de Saisie, 3.2.3).

Nous enlevons aussi tous les marqueurs Pisté et Retournez tous les Guerriers et Auxiliaires symbole Caché (les marqueurs Pisté n'empêchent pas les Guerriers de se Cacher au Printemps, 6.6). Toutes les Factions commencent la nouvelle Année Éligibles, déplacez donc les Cylindres qui se trouvent dans la case Inéligible sur Factions Éligibles à gauche.

Enfin, nous jouons la Carte visible et retournez la Suivante. Une astuce pour la fin de l'Hiver : avant de jouer la Carte Événement, tournez la Carte HIVER à 90° pour montrer combien d'HIVERS sont déjà passés lors de la partie, comme ci-dessous.



Carte Jouée

Carte Suivante

Nous sommes arrivés au terme de notre tutoriel. Votre carte de la Gaule devrait ressembler à celle-ci-dessous.

Vous pouvez consulter la section qui suit, résumant les rôles et stratégies des cinq Factions. Quand vous jouez, essayez d'abord de ne vous référer aux tableaux et aux Règles du Jeu que quand il est nécessaire de clarifier quelque chose. Lors de l'Exécution d'un Événement, si vous voulez plus d'explications que celles fournies dans la section 5 des Règles et sur la carte elle-même, voyez la liste des Événements de ce Livret de Jeu pour y trouver des conseils sur la façon les mettre en œuvre. Vous pouvez maintenant poursuivre la session que nous avons commencée, en 52 av. JC. Ou vous pouvez recommencer à zéro et vous frayer un chemin à travers ce monde inextricable qu'est la Gaule. Bonne chance !



RÔLES ET STRATÉGIES

Cette section résume les attributs des différentes factions de *Falling Sky* et y introduit quelques réflexions sur la stratégie.

La République Romaine



Votre nation. Rome a subi des siècles de déprédations Gauloises. Votre armée est enfin parvenue à mettre de l'ordre dans l'ensemble de la Gaule. Les annales de César ont inspiré le Sénat et le peuple. Soumettez maintenant une fois pour toutes les Tribus rebelles – ou préparez-vous à connaître la persécution à Rome pour votre mésaventure.



Relations. Vous ne pouvez pas combattre tous les Gaulois à la fois – ils sont bien trop nombreux. Les Arvernes, derrière Vercingétorix, seront toujours vos ennemis car l'ambition de leur chef ne peut s'accommoder de la présence de Rome. Les Belges – éloignés de la civilisation – ont soif de combats et se dresseront inlassablement contre vous. Vous avez besoin des Éduens, pour les Ressources (du grain pour nourrir vos Légions) et pour vous aider à Soumettre un Ennemi pendant que vous combattez l'autre.

Guerre. Pratiquement rien ne peut arrêter vos Légions, à condition qu'elles soient accompagnées d'Auxiliaires légers qui absorberont les coups : les Auxiliaires sont bien plus faciles à remplacer que les Légionnaires ! Vous pouvez Marchez vite et frapper fort dans la Bataille, en particulier quand César est aux commandes, mais méfiez-vous des Guerriers Cachés qui tendent des Embuscades et Harcèlent vos colonnes. Recruter en Gaule est moins coûteux avec l'aide d'Alliés, si vous en avez, ou le long d'une Voie de Ravitaillement vous reliant à l'empire. Si les réserves de grain sont maigres, vous pouvez Saisir des Ressources et en même temps Disperser des Tribus pour les maintenir à l'écart de la guerre et en tirer des esclaves – mais faites attention au Harcèlement contre vos expéditions de Pillage ainsi qu'au ressentiment des Tribus voisines !

Talents. Les ingénieurs Romains sont à l'œuvre pour construire les Forts qui protègent les Légions et les édifices publics destinés à Soumettre les Tribus belliqueuses, mais ils auront besoin d'Alliés locaux ou de Voies de Ravitaillement ainsi que de la proximité de César. Celui-ci peut envoyer ses rapides Auxiliaires en Reconnaissance pour Révéler et Pister les Guerriers Ennemis ; mais ce faisant, ils seront eux-mêmes Révélés, vous ne serez donc pas à l'abri d'une Embuscade. Ne vous laissez pas impressionner par les Citadelles Celtes : les Légions savent comment les Assiéger.

Augures. Lorsque les Belges se soulèvent, Marchez vers le nord et Dispersez-les – sinon ils pourraient bien remporter une victoire rapide. Quand Vercingétorix est en position de force, frappez ses Alliés là où il ne se trouve pas Traitez avec les Éduens mais Soumettez leurs Alliés si besoin pour leur rappeler qui est César. Entre temps, cherchez la gloire facile en Germanie. L'Adulation du Sénat peut vous aider à agrandir votre armée, mais en cas de Tollé, il ne pourra pas vous la retirer – tant que vous la gardez intacte !

Confédération Arverne



Votre Nation. Vous menez cette guerre non pas pour votre propre compte mais pour défendre la liberté de tous. Seuls les Arvernes peuvent unifier les Celtes pour se débarrasser de l'esclavagiste César.

Relations. Pour l'emporter, vous devez à la fois Rallier les Celtes pour les unifier dans le combat, et répandre le sang des Légions. Vous n'avez donc rien à attendre de César. Et, à moins qu'ils se dressent contre leur maître, les Éduens seront vos principaux Ennemis. Attendez l'occasion de les retourner contre César – lorsqu'il semblera être une menace plus grande pour leur liberté que vous-même. Les Tribus Belges sont des Alliés plus accommodants : ils attirent César, vous laissant du temps pour fourbir votre révolte ; ils peuvent être de véritables tueurs de Légions, offrez-leur tout ce qui sera nécessaire pour entretenir leur soif de sang !



Statue de Vercingétorix par Auguste Bartholdi, sur la place de Jaude à Clermont-Ferrand, France.

Guerre. Grâce à la force de votre cause, vous pouvez Rallier des Tribus Alliées et des Guerriers, et préparer vos Citadelles plus rapidement que n'importe qui en Gaule. Vercingétorix est le seul Chef capable d'imposer à ses Guerriers une discipline leur permettant de Marcher aussi vite que les Légions. Comme tous les Gaulois, vos Guerriers Cachés savent mener des Raids contre les Forces Ennemies ou les habitants des alentours pour se procurer les Ressources nécessaires à la guerre. Dans la Bataille, vos Guerriers mourront plus vite que les Légionnaires – mais ils sont remplaçables. Lorsqu'ils sont Attaqués, ils peuvent se Replier où s'abriter dans une Citadelle pour réduire leurs Pertes ; face aux Romains, vos Guerriers Cachés peuvent se Replier dans les forêts environnantes pour réapparaître plus tard.

Talents. S'appuyant sur l'attachement farouche des Celtes à leur indépendance, Vercingétorix peut Exhorter les Guerriers et les Tribus Ennemies à le rejoindre – même ceux qui combattent comme Auxiliaires Romains (mais pas les Tribus déjà acquises à César). Et il peut utiliser une tactique nouvelle : Dévaster les terres Contrôlées par les Arvernes pour affamer ses Ennemis, les empêcher de Rallier des Forces neuves et ralentir la Marche des Romains. Enfin, s'il a davantage de Forces Cachées, il peut Embusquer pour détruire les Légions et empêcher l'Ennemi de se Replier. Ainsi, lorsque les Éduens vous combattent, Exhortez ou livrez Bataille à ses agents capables de Manipuler vos Alliés, et

Dévastez leurs territoires de Ralliement. Pour atteindre les Légions, privez-les de leur bouclier d'Auxiliaires par l'Exhortation ou la Dévastation puis Embusquez-les dans une Bataille.

Augures. Vercingétorix – tenez-vous à l'écart de l'Événement Romain Marche rapide et Bataille ! Votre force réside dans le nombre, alors Raliez tous les Gaulois. Ne craignez pas trop les Pertes : il y aura toujours d'autres Guerriers à Rallier. Par-dessus tout, entretenez la révolte parmi les Tribus – vous devez vaincre les Légions autant au Sénat qu'en Gaule. Si jamais les Sénateurs admettent que César est en train de réussir à Soumettre la Gaule, ils pourraient lui envoyer des Légions supplémentaires ! S'ils concluent l'inverse, le Tollé contre César l'empêchera de remplacer les Légions Tombées. Dans l'idéal, le parti des Optimates pourrait même l'obliger à retourner à Rome pour y mener une guerre civile.

Confédération Éduenne



Votre Nation. Les Romains vous considèrent comme étant les plus influents en Gaule. Avec l'aide de César, c'est bien la position que vous envisagez de conserver. Vous vaincrez en sortant de cette révolte avec plus d'Alliés que n'importe quelle autre Faction.

Relations. Militairement, vous êtes les plus faibles – utilisez-le à votre avantage. César se considère comme un grand diplomate, capable de concilier les Factions Gauloises ; vous devez le surpasser. Les Romains ont besoin de vous et ils ne peuvent pas se permettre que vous rejoignez la Grande Révolte. Soyez l'ami de Rome jusqu'à ce que l'occasion se présente d'établir votre propre domination sur la Gaule Celtique. Contrairement à César, vous êtes sur vos terres. Offrez-lui l'aide locale et les Ressources dont il a besoin ; en échange, vous avez juste besoin que les Romains Soumettent les Tribus qui vous menacent le plus, et ceci autant dans l'intérêt de César et du Sénat que dans celui des Éduens !

Guerre. Bien que plus faible que les Arvernes ou les Belges, vous aussi pouvez Rallier Tribus et Guerriers à votre Confédération et préparer vos Citadelles à résister aux Attaques, Marcher pour manœuvrer vos armées et infiltrer vos agents Cachés, mener des Raids pour augmenter vos Ressources, et livrer Bataille si nécessaire. Mais votre république ne vous permet pas de vous déployer à grande échelle sur le terrain et n'a pas non plus produit de grand Chef de guerre. Guettez les opportunités que Diviciacos ou Convictolitavis viennent renforcer vos Capacités, mais ne comptez pas sur un Vercingétorix ou un Ambiorix pour mener vos campagnes.

Talents. N'ayez crainte, vos faiblesses sont aussi une force : vous êtes à l'abri du coup mortel que représente la perte d'un Chef ; vous n'avez pas non plus à vous inquiéter du fait que vos Compétences soient limitées par la proximité indispensable d'un Chef. Vous avez la richesse et l'influence nécessaires pour Manipuler une Tribu et de nombreux Guerriers pour qu'ils se joignent à vous ou – s'ils sont déjà Alliés à un Ennemi – qu'ils retournent chez eux en paix.

L'accès aux frontières du monde Romain vous permet de Commercer pour accroître vos Ressources – surtout lorsque César donne son Accord. Si vous devez combattre une armée (et un jour ou l'autre, les Romains peuvent venir pour vous), vous pouvez, comme les autres Gaulois et les Germains, lui tendre une Embuscade.

Augures. Pour faire avancer et défendre vos intérêts, disséminez de petits groupes de Guerriers Cachés au milieu de vos Ennemis : leur Compétence en Manipulation sera plus efficace que n'importe quelle armée avec laquelle vous pourriez livrer Bataille. Dès que vous le pouvez, Commercez et enrichissez-vous – le Contrôle de la Région Sequani peut s'avérer crucial pour maintenir une Voie de Ravitaillement Romaine vers le sud lors des campagnes en Belgique. Surveillez les Ressources Romaines autant que les vôtres. Donnez-leur ce dont ils ont besoin pour les contrôler ; pensez à faire de même pour les Arvernes ou les Belges si cela est avantageux. Mais ayez les Gaulois à l'œil : les Belges ou les Arvernes peuvent rapidement lever une armée gigantesque que les Romains seuls ne peuvent contenir. Si la guerre tourne à votre avantage, il se peut que César envoie des Légions pour Soumettre vos Alliés : acceptez sans hésiter. Vous connaissez la Gaule et savez combien les alliances se défont facilement – vous êtes à jamais un ami fidèle de Rome.

Tribus Belges



Votre Nation. Les Romains savent que votre courage n'a pas d'équivalent en Gaule. César est venu pacifier et Soumettre la Belgique mais elle se relève toujours et encore. Vous vaincrez en attisant la révolte des Tribus de Belgique et au-delà – celles qui sont vos Alliés et celles que Contrôlent vos Guerriers.

Relations. Privilégiez une aide mutuelle avec les Arvernes, mais prenez garde à ne pas affaiblir les Romains au point que Vercingétorix devienne le Roi de tous les Gaulois ! Il n'y a pas de déshonneur à convaincre les Romains et les Éduens de frapper Vercingétorix plutôt que la Belgique – mais pour y parvenir, il faudra que Vercingétorix soit puissant, par conséquent aidez-le.

Guerre. Vous pouvez Rallier un nombre impressionnant d'Alliés et de Guerriers mais ne possédez pas les fortifications dont disposent les Arvernes et les Éduens. Vous devez donc Marcher pour maintenir votre armée mobile face aux Légions, même à l'intérieur de la Belgique. En dehors de vos Régions d'Origine, Rallier vous coûtera plus cher car les affinités avec les Belges y sont moindres. Mais ne craignez pas d'aller chercher la victoire en Gaule Celtique, en Germanie ou en Bretagne. Menez des Raids si nécessaire pour augmenter vos Ressources. Livrez Bataille lorsque vous pouvez faire mal à votre Ennemi – en particulier avec Ambiorix, redoutable en Attaque ! Mais attention à la riposte Ennemie ; vous pouvez assez facilement remplacer vos Guerriers, mais beaucoup moins votre Chef téméraire.

Talents. Bien que vous et les Germains puissiez être en guerre, vous êtes aussi liés par des liens de parenté. Vous

pouvez les Enrôler pour qu'ils combattent aux côtés de vos Guerriers, ou guider leur fougue contre les Romains et les Éduens, leurs Ennemis traditionnels. Seule la férocité des Germains surpasse celle des Belges – en tous cas dans l'esprit de vos Ennemis : vos Guerriers peuvent se Révéler dans le but de Terrifier les Latins, à la stature plus petite, et les Celtes en voie de Romanisation, pour les forcer à se Replier ou à se rendre (s'ils ne sont ni fortifiés ni commandés). Lors des Batailles, les tactiques d'Embuscade vous permettront de vous attaquer à n'importe quel envahisseur, de submerger les Légions et de surprendre un Fort ou une Citadelle avant que les portes ne soient fermées.

Augures. Ne désespérez pas si une victoire à portée de main vous file entre les doigts. Votre révolte se ranimera comme un feu magique. Ralliez, reconstruisez, et repartez avec une nouvelle armée. Détruisez les Légions, mais si vous et les Arvernes prenez le dessus sur César, il arrivera un moment où vous devrez vous retourner contre les Alliés de Vercingétorix. Purgez systématiquement la Belgique des agents Éduens. Tirez le meilleur parti de vos cousins Germaniques, mais sachez qu'ils tenteront de prendre le Contrôle de votre patrie, et mèneront des Raids et des Embuscades dans votre dos s'ils en ont l'occasion : Enrôlez leurs chefs pour rassembler leurs forces mais arrangez-vous pour qu'ils Marchent vers des Ennemis éloignés de vous.

Tribus Germaniques



Leur Nation. Moins nombreux et organisés après la récente défaite du roi suève Arioviste, les Germains n'ont plus la prétention de dominer toute la Gaule. Mais leurs incursions se poursuivent. Parfois en bons termes avec certains, parfois hostiles à tous, ils font partie de l'environnement fluctuant des Tribus de Gaule.

Relations. Les Tribus Germaniques ont des affinités avec les Belges mais sont inconstants même vis-à-vis d'eux. Plus enclins à harceler les Romains et les Éduens, les Germains offrent ainsi indirectement une aide à Vercingétorix. Mais toutes les Factions présentes en Gaule peuvent saisir l'occasion, lorsque des émissaires ou des Événements le permettent, d'influencer les Germains pour les diriger contre d'autres.

Talents pour la guerre. Belliqueux et féroces comme nuls autres, les Germains peuvent Rallier des Tribus pour aussitôt lever des Guerriers, Marcher et mener des Raids avant que l'Ennemi puisse réagir. Par contre, ils ne livrent Bataille que lorsqu'ils ont la possibilité d'utiliser leur tactique favorite – l'Embuscade.

Augures. Les Belges doivent se méfier d'un retournement soudain des Germains, capables de contester leur Contrôle et de prélever leurs Ressources. Les Romains et les Éduens doivent lutter contre la menace Germanique pesant sur leurs Voies de Ravitaillement. Les Romains ont tout intérêt à Pister les armées Germaniques avant d'établir leurs Quartiers d'Hiver. Mais les Tribus Germaniques affaiblies et désorganisées constituent aussi une chance inespérée pour César de se couvrir de gloire à bon compte en traversant le

Rhin pour les Soumettre. Pour cette raison, il incombe à tous les Gaulois – pas seulement les Belges – de maintenir des Germains en état de guerre.

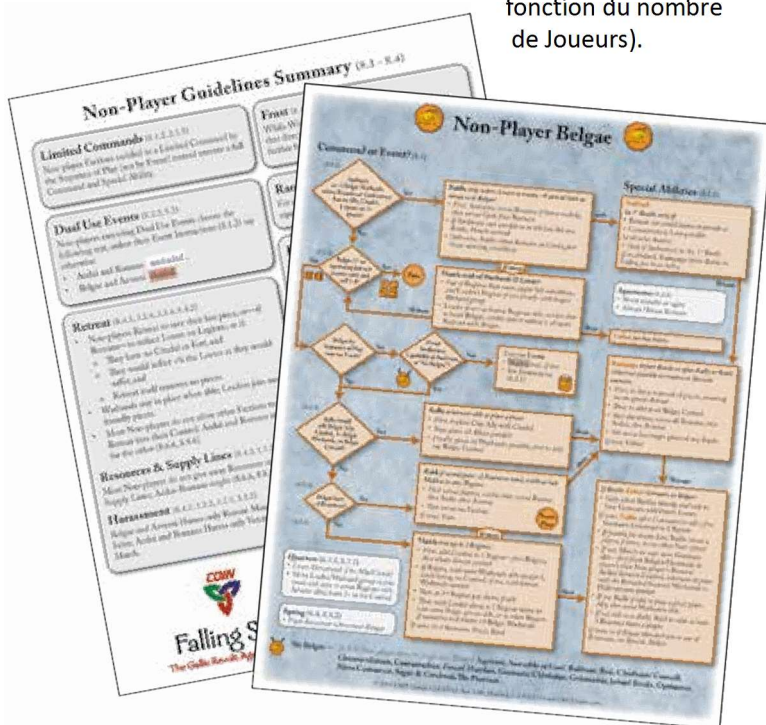
EXEMPLES NON-JOUEURS

Une fois que vous serez familiarisés avec le reste du jeu, cette section va vous aider à utiliser les règles "Non-Joueur" pour gérer les Factions à deux ou trois joueurs (1.5.1) ou même en solitaire joueurs débutants.

Pour ces exemples, mettez en place le scénario 53 av. JC mais sans préparer le deck. Ayez les Diagrammes et les Fiches d'Instructions Non-Joueur à portée de main et les règles ouvertes à la section 8. Nous allons détailler plusieurs Actions en faisant comme si trois Joueurs assumaient respectivement le rôle des Romains, des Arvernes et des Éduens et que les Belges étaient Non-Joueur.

Consignes et Diagramme Non-Joueur

À présent, parcourez le volet des Consignes du dépliant Instructions Non-Joueur, au verso de la Procédure de Bataille. Les encadrés qui y figurent résument les règles suivies par tous les Non-Joueurs lorsqu'une situation se présente. Si quelque chose ne vous semble pas clair, référez-vous à la règle détaillée correspondante – les sections 8.1 à 8.4 (la section 8.0 donne des consignes générales pour les règles Non-Joueur, y compris quelles Factions utiliser en fonction du nombre de Joueurs).



Les encadrés figurant sur les autres volets du dépliant fournissent des Instructions spécifiques aux Événements pour chacun des quatre Non-Joueurs. Ne vous y référez que lorsqu'un Non-Joueur s'apprête à Exécuter un Événement et que le symbole de sa Faction sur la Carte comporte des Lauriers, des Glaives ou un Carnyx (trompe celte). Ces Instructions fournissent des précisions sur l'Exécution de l'Événement, y compris sur la possibilité que cette Faction l'ignore entièrement et utilise un Ordre à la place. (L'utilisation des Instructions spécifiques est traitée dans la section 8.2.1 des règles).



Enfin, jetez un œil sur le dépliant Non-Joueur où se trouvent tous les Diagrammes. Ils permettent de gérer chacune des Factions Non-Joueur. Chaque Diagramme résume la section des règles consacrée à cette Faction Non-Joueur. Dans les exemples qui suivent, nous n'utiliserons que le Non-Joueur Belge, vous n'aurez donc besoin de vous référer qu'au volet

consacré aux Belges, et à la section correspondante des règles (8.5 à 8.5.6) pour d'éventuelles clarifications. Les sections 8.6 à 8.8.8 du livret de règles concernent les trois autres Factions Non-Joueurs, nous allons donc les ignorer ici. La section 8.9 concerne la victoire en solitaire ; nous pouvons aussi l'ignorer car nous avons trois Joueurs dans notre exemple.

Exemple 1 : Bataille Belge

Imaginons qu'au début du scénario 53 av. JC les Belges sont Éligible en premier. Commençons en haut à gauche du Diagramme Non-Joueur sous « Ordre ou Événement ? » pour déterminer ce que fera le Non-Joueur. Chaque losange énonce une condition – un test qui décide entre deux routes tout au long du Diagramme. La première de ces conditions nous demande « Ambiorix ou >3 Guerriers Belges là où les Romains ou les Gaulois ont Allié, Citadelle, Légion ou >3 Pièces ? » (sur le côté nous voyons que la règle associée est 8.5.1). Si aucune Région ne remplit cette condition, nous descendons suivant la flèche « Non » jusqu'au losange suivant. Si au moins une Région remplit cette condition, nous suivons la flèche « Oui » vers l'encadré Bataille situé sur la droite, qui énumère les restrictions et les priorités concernant les lieux possibles. Si on regarde la Région d'Ambiorix, Nervii, on s'aperçoit qu'elle remplit les conditions – Ambiorix se trouve dans la même Région qu'une Légion – par conséquent les Belges livrent Bataille.

Tout en haut de l'encadré, nous lisons « Bataille seulement si Pertes Ennemies > 0 et au moins autant que Pertes Belges ». Par conséquent, cette restriction s'appliquera à toutes les Régions Sélectionnées pour une Bataille via cet encadré. Notez que « Pertes » ne correspond pas nécessairement au nombre de Pièces Éliminées (3.3.4). Les Pertes infligées à des Cibles résistantes comme les Légions ou les Forts comptent en tant que telles pour la restriction ci-dessus indépendamment du fait qu'une Pièce soit Éliminée (jet de 1-3) ou pas. La restriction tient compte de toute Compétence éventuellement Associée – donc si les Belges ajoutent Embuscade pour éviter une Contre-attaque, l'Ennemi n'infligera aucune Perte et la Bataille respectera la restriction. D'autre part, « au moins autant » signifie que s'il y a le moindre risque qu'une Contre-attaque Ennemie inflige plus de Pertes que l'Attaque Belge (par exemple lorsque César lance le dé pour Contre-attaquer face à une Embuscade, 4.5.3), les Belges ne livreront pas Bataille dans cette Région.

Le premier point de l'encadré Bataille – c'est-à-dire la première priorité pour Sélectionner les Régions de Bataille – dit « D'abord, Ambiorix vs Romains si moins de Mobiles, puis vs Gaulois si pas de Romains ». Examinons cette priorité en détail (voir règle 8.5.1).

- « D'abord, Ambiorix » signifie que la première Région envisagée sera celle où se trouve Ambiorix.
- « Ambiorix vs Romains » signifie qu'Ambiorix choisira les Romains comme Défenseurs s'il y en a.
- « Romains si moins de Mobiles » signifie en abrégé de ne livrer Bataille aux Romains que si ceux-ci ont moins de Pièces Mobiles – Légions, Auxiliaires et Chef – que les Belges qui les Attaquent – Guerriers et Chef.
- « Puis vs Gaulois si pas de Romains » signifie que si Ambiorix n'Attaque pas les Romains, il peut Attaquer une autre Faction – Arvernes ou Éduens, pas Germains – mais uniquement s'il n'y a aucune Pièce Romaine dans la Région.

Il y a donc pas mal de conditions à remplir pour qu'Ambiorix Attaque. Avant toute chose, le prérequis général qui consiste à garantir des Pertes Ennemies au moins égales à celles subies s'applique ici au même titre que pour toutes les autres Batailles du Non-Joueur Belge. Cette longue liste de conditions pour livrer Bataille est tout à fait justifiée : les Belges doivent prendre des précautions avant d'envoyer leur Chef – coriace mais mortel – au combat !

Dans la situation actuelle, nous voyons que dans la Région Nervii, Ambiorix fait face à des Romains ayant moins de Pièces Mobiles (2 Légions + 2 Auxiliaires contre 4 Guerriers + Ambiorix). Une Attaque d'Ambiorix est-elle sûre de causer plus de 0 Perte et au moins autant de Pertes que la Contre-attaque des Romains ? Oui – mais seulement parce qu'il va Embusquer. Sans Embuscade, et face à un Fort, l'Attaque infligerait 2 Pertes alors que la Contre-attaque pourrait en infliger 3 si les Romains décidaient d'absorber les 2 Pertes avec leurs Légions et avaient de la chance aux dés.

En regardant l'encadré Embuscade (suivez la flèche « Avec » vers la droite) sur le Diagramme du Non-Joueur Belge, nous voyons : « Embusquez dans la 1ère Bataille seulement si...Contre-attaque : Pertes possibles » - ce qui est bien sûr le cas ici. Cette Bataille réunit les conditions pour Embusquer car Ambiorix est présent et qu'il a plus de Guerriers Cachés que l'Ennemi. Les Belges vont donc y Associer une Embuscade qui neutralisera complètement la Contre-attaque (César n'est pas là), excluant la possibilité pour les Belges de subir la moindre Perte : toutes les restrictions et les priorités sont respectées, Ambiorix se lance dans la Bataille en Embusquant !

Exécutons maintenant la Bataille de Nervii, toutes les règles s'appliquant comme s'il s'agissait d'un Joueur : déplacez le Cylindre jaune d'Éligibilité sur l'encart Séquence de jeu du plateau, dépensez une Ressource jaune, etc... Le Joueur Romain décide d'encaisser les Pertes avec ses 2 Auxiliaires, retirez-les de la Région Nervii. Révélez les Guerriers d'Ambiorix.

Nous avons satisfait au premier point de l'encadré Bataille, passons au second : « Si Ambiorix remplit les conditions à gauche mais n'a pas livré Bataille, Marchez ». Ambiorix remplissait bien les conditions à gauche (le losange d'où l'on vient) mais il a livré Bataille, ce point n'est donc pas pris en

compte. L'effet de cette seconde priorité est principalement de mettre Ambiorix hors de danger s'il est face à un Ennemi trop puissant dans sa Région – ce n'est pas le cas ici.

Passons au point suivant dans l'encadré Bataille : « Sinon, livrez Bataille à d'autres Romains ou Gaulois, d'abord remplissant les conditions ».

- « Sinon » signifie passez à ce point si le précédent ne s'appliquait pas ; il ne s'appliquait pas.
- « livrez Bataille à d'autres Romains ou Gaulois » signifie que les Belges vont Sélectionner des Régions supplémentaires (éventuellement avec d'autres Embuscades) où ils peuvent combattre les Romains, Arvernes ou Éduens (pas Germains).
- « d'abord remplissant les conditions » signifie qu'ils Sélectionnent d'abord des Régions et des Cibles qui auraient également rempli les conditions de Bataille énoncées dans le losange (suffisamment de Belges avec suffisamment de Pièces Ennemies), et qu'ils passent ensuite aux autres Batailles possibles.

Ce point est lui aussi soumis à la consigne figurant en tête de l'encadré, à propos des Pertes subies ne devant pas être supérieures à celles infligées, qui s'applique donc toujours.

En observant la carte, nous repérons trois autres Régions dans lesquelles les Belges pourraient livrer Bataille. Les Régions Morini et Treveri – avec chacune plus de 3 Guerriers face à des Légions – remplissent les conditions du losange, elles seront donc les premières. En suivant la flèche « Avec » depuis l'encadré Bataille, nous considérons à nouveau les Embuscades (dans tous les cas, puisque la précédente Bataille a déjà été Associée à une Embuscade, et qu'il n'est possible d'utiliser qu'un seul type de Compétence avec un Ordre, nous savons qu'Enrôler ou Terrifier ne seront pas ajoutées ici). D'après l'encadré Embuscade, une fois qu'il a Embusqué dans la première Bataille, le Non-Joueur Belge fait de même dans toutes les autres Régions où cela est possible. Les Batailles des Régions Morini et Treveri permettent d'Embusquer : elles contiennent assez d'Attaquants Cachés, et Ambiorix se trouve à une Région de distance. Du fait que l'Embuscade prévient pour les Belges toute Perte potentielle due à une Contre-attaque, nous savons que ces Batailles respectent la restriction consistant à ne pas subir plus de Perte que le Défenseur ; il y a par ailleurs suffisamment d'Attaquants Belges pour causer plus de 0 Perte, même face au Fort à Treveri.

Nous allons maintenant résoudre ces Batailles. Aucune condition supplémentaire n'est spécifiée, nous lançons donc un dé pour déterminer l'ordre (au cas où cela aurait une importance) en attribuant les chances également : 1-3 Morini, 4-6 Treveri. Le résultat est « 3 », Bataille et Embuscade contre les Romains à Morini, puis à Treveri. Les Batailles coûtent 2 Ressources Belges supplémentaires, Éliminent les 2 Pièces Romaines à Morini, 1 Auxiliaire à Treveri, et Révèlent tous les Guerriers Belges et l'Auxiliaire survivant y ayant participé.

Pour finir, venons-en à la dernière Région où les Belges peuvent livrer Bataille, Atrebatas. Nous la traitons en dernier car elle ne remplissait pas les conditions initiales de Bataille (encadré Bataille, troisième point, « d'abord remplissant les conditions »). L'ordre des Régions peut avoir de

l'importance, si par exemple les Belges s'étaient retrouvés à cours de Ressources, ou si les Batailles antérieures avaient modifié le Contrôle et les possibilités de Replis.

Vérifions que la restriction générale est remplie. Les 3 Guerriers à Atrebatas infligeraient 1 Perte aux Forces Romaines présentes. Un Repli Romain réduirait cette Perte à 0, mais ne serait possible que si les Arvernes l'autorisaient dans la Région Carnutes – le Joueur refuse – et dans tous les cas serait bloqué par l'Embuscade Belge qui va se produire.

Les Belges livrent Bataille et Embusquent à Atrebatas, Éliminant l'Auxiliaire, et Révèlant leurs 3 Guerriers. Il ne reste plus de Région où les Belges peuvent se battre : leur Ordre plus Compétence est terminé.



La Belgique après l'assaut d'Ambiorix.

Exemple 2 : Marche face à une menace

Continuons avec la situation de l'exemple 1 : supposons que les Factions Joueurs ont conduit des Actions ailleurs et que le Non-Joueur Belge est de nouveau 1er Éligible. Nous commençons par vérifier la condition du losange situé en haut à gauche du Diagramme et constatons que deux Régions y répondent – Nervii, où Ambiorix fait face à des Légions et Treveri où plus de 3 Guerriers Belges sont dans la même situation. Nous voilà donc de retour dans l'encadré Bataille en haut du Diagramme.

D'après le premier point, Ambiorix peut livrer Bataille aux Romains à Nervii : ils ont moins de Pièces Mobiles (2 Romains contre 5 Belges). Ambiorix infligera-t-il plus de 0 Perte et au moins autant que ce qu'il subira ? Ses Forces causeront des Pertes, et (comme précédemment) une Bataille seule infligera 2 Pertes. Même si les Légions les absorbent sans être Éliminées et Contre-attaquent, en infligeant elles-mêmes 2, les Pertes sont encore égales, Ambiorix peut donc Attaquer.

Modifions un peu la situation et supposons que 2 Guerriers Belges ont été Éliminés, laissant Ambiorix avec seulement 2 Guerriers. Le raisonnement précédent reste valable, excepté le fait qu'une Bataille seule ne cause plus qu'1 Perte aux Romains (Ambiorix double les Pertes infligées par ses Guerriers en Attaque à 1 chacun, plus 1 pour lui-même, pour un total de 3 Pertes ; ramené à 1 ½ par le Fort, arrondi à 1 Perte). Les 2 Pertes potentielles causées par la Contre-attaque des Légions impliquent qu'une Bataille seule ne permet pas de respecter la restriction (en haut de l'encadré Bataille, 8.5.1).

Et si nous ajoutons une Embuscade ou une autre Compétence ? La flèche « Avec » de l'encadré Bataille nous dirige vers l'encadré Embusquer, mais une Bataille à Treveri ne permet pas d'Embusquer car Ambiorix n'y a pas plus de Pièces Cachées que le Défenseur (les deux en ont 0). En bas de l'encadré, nous voyons « Si pas d'Embuscade... » ainsi qu'une flèche « Sinon » vers l'encadré Terrifier.

Les Belges vont-ils Terrifier pour améliorer les perspectives de cette Bataille ? S'ils avaient un Guerrier Caché et que les Romains n'avaient pas de Fort, ils le feraient (pour Éliminer une des 2 Légions, voir Terrifier, 8.5.1) ; mais ni l'un ni l'autre ne sont vrais ; il n'est donc pas possible de Terrifier.

Suivons la flèche « Sinon » suivante jusqu'à l'encadré Enrôler. En haut de l'encadré nous voyons que le Non-Joueur Belge Enrôlera des Guerriers Germains pour une Bataille uniquement pour augmenter les Pertes Ennemies ou absorber ses propres Pertes. Dans notre cas, Enrôler le Guerrier Germain de la Région Nervii ajouterait 1 Perte (comptant comme un Guerrier Belge, doublé en Attaque par Ambiorix) – juste assez pour équilibrer les Pertes Belges et Romaines. Par conséquent, Ambiorix livrerait Bataille, cette fois en Enrôlant.

Modifions encore plus la situation et supposons que le Guerrier Germain à Nervii a été Éliminé. Il n'y a maintenant plus aucun moyen pour Ambiorix de respecter la restriction consistant à infliger au moins autant de Pertes que celles potentiellement subies, il ne peut pas livrer Bataille. Après avoir considéré le premier point de l'encadré Bataille, nous passons au second. Cette seconde priorité stipule que « Si Ambiorix remplit les conditions à gauche... » (c'est le cas) « mais n'a pas livré Bataille... » (c'est le cas), « Marchez ». Dans cette situation, au lieu de livrer Bataille, les Belges vont Marcher – parce que la force d'Ambiorix est maintenant trop faible pour affronter les Légions qui sont en face et dont il va s'éloigner.

Suivez la flèche « Sinon » de l'encadré Bataille jusqu'au premier point de l'encadré Marche (toujours règle 8.5.1). Nous voyons en haut de cet encadré que les Belges vont Marcher « avec tous Guerriers & Chef » pour quitter certaines Régions correspondant à la priorité du premier point, c'est-à-dire des « Régions remplissant les conditions en haut à gauche » et la « Région du Chef si pas avec plus grand Groupe de Guerriers ». Les Belges vont donc Marcher avec tous leurs Guerriers et leur Chef à partir de deux Régions : Nervii et Treveri qui remplissent toutes les deux les conditions du losange en haut à gauche du Diagramme. (La Région d'Ambiorix répond déjà à la première partie de la priorité, nous pouvons donc ignorer la seconde sur la « Région du Chef ».)

Le deuxième point de l'encadré Marche nous indique dans quel ordre les Régions de départ sont résolues et où les Belges vont aller. Il débute par « D'abord Chef ». Ambiorix et ses Guerriers quitteront Nervii, puis les Guerriers de Treveri Marcheront à leur tour.

Ensuite, le texte dit « vers le moins de Régions ». Cela signifie que les Belges en Marche vont Sélectionner les destinations pour avant tout se regrouper dans le moins de Régions possibles. En partant des Régions Sélectionnées – Nervii et

Treveri – cela conduit à les réunir dans la même destination, à Atrebatas ou Sugambri.

La suite du deuxième point dit « en cela, vers le + de Belges ». Cela signifie que parmi les Régions candidates retenues selon la première partie de la priorité – le moins possible de destinations pour l'Ordre de Marche dans son ensemble, dans ce cas : une seule – la Région Sélectionnée sera celle contenant déjà le plus de Pièces Belges. Cela veut dire que la Marche ira vers Atrebatas, pas vers Sugambri. Ambiorix rassemble son armée !

La fin du deuxième point dit « en cela, à 1 Région du + de Régions avec Belges ». Cela signifie que s'il restait encore plusieurs Régions de destination ayant le même niveau de priorité, le Belge choisirait les Régions actuellement Adjacentes au plus de Régions possible contenant déjà des Pièces Belges (le but étant de maintenir les Forces Belges groupées et proches de leur Chef). Nous pouvons ignorer cette partie puisque nous avons déjà déterminé que notre seule Région de destination était Atrebatas.

Les Belges payent 2 Ressources pour la Marche, Ambiorix et tous les Guerriers de Nervii et Treveri rejoignent Atrebatas ; les 6 Guerriers déplacés deviennent Cachés et les Belges abandonnent le Contrôle de Nervii et Treveri aux Romains.



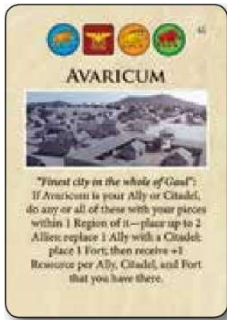
Ambiorix, affaibli et menacé, rassemble son armée autour des Atrébatas et des Bellovaques.

Les Belges ont maintenant le droit d'utiliser une Compétence. La flèche « Puis » de l'encadré Marche situé en haut nous dirige vers « Enrôler selon encadré ci-dessous ». Inspectons cet encadré (en bas à droite du Diagramme). En sautant le texte « Si Bataille... » puisque cette Compétence est Associée à un Ordre de Marche et non de Bataille, nous arrivons à « Si rien... » (signifiant qu'il n'y a pas eu de Bataille + Enrôler) « ...Enrôler après Ordre pour ajouter Ordre Germain Gratuit dans 1 Région ». Ambiorix est maintenant hors de portée des Forces Germaniques qui pourraient être Enrôlées, nous pouvons donc aller directement en bas de l'encadré, « Sinon...pas de Compétence ». Les Belges ont donc finalement Exécuté un Ordre Seul mais la 2ème Faction Éligible n'aura le choix qu'entre un Ordre Limité et Passer, pas l'Événement.

Exemple 3 : Passer et Exécuter un Événement

Continuons à partir de la situation précédente mais en la modifiant encore pour notre démonstration : supposons qu'un Événement Ennemi ait Soumis la Tribu des Bellovaques (retirer l'Allié Belge qui s'y trouve) et que les Belges aient Éliminé les Alliés Romains Rèmes dans une

Bataille. Supposons aussi que le Non-Joueur Belge est maintenant Éligible avec la configuration de Cartes suivantes :



Carte Jouée



Carte Suivante

Ambiorix et ses Guerriers s'étant désengagés des Romains, la réponse à la première question du losange est « Non », nous passons alors au losange suivant : « Belges 1er / Carte Suivante mais pas / Carte actuelle et dé 1-4 ? » (8.5.2). Si le symbole Belge apparaît en premier dans l'ordre d'initiative sur la Carte Suivante mais pas sur celle actuellement en jeu, le Non-Joueur Belge peut Passer (généralement pour jouer l'Événement à venir). Dans cette situation, sur un jet de dé de 1-4, il Passe ; sur un jet de 5-6, il ne Passe pas et nous continuons vers le losange suivant. Pour notre exemple, le jet est « 1 » : les Belges Passent, reçoivent +1 Ressource, et seront 1er Éligible sur CORRÉOS.

Dans une vraie partie, d'autres Factions peuvent maintenant Agir sur AVARICUM. Mais pour notre exemple, passons directement à CORRÉOS et revenons au même losange (la condition pour Passer). Indépendamment du fait que les Belges puissent être premiers dans l'ordre d'initiative sur la Carte Suivante, leur symbole est le premier sur la Carte Jouée, nous suivons donc la flèche « Non » (sans lancer de dé) jusqu'à « Belges selon Séquence de jeu jouent l'Événement ? ». Les Belges sont 1er Éligibles, donc la réponse est « Oui », ce qui nous dirige sur la droite vers « Événement Inopérant, Capacité la Dernière Année ou « Non-Belge » ?

Le losange nous demande d'abord si cet Événement est « Inopérant » (8.1.1) ? Les Événements Inopérants sont ceux qui, dans la situation actuelle, ne changeraient rien. Comme nous allons le voir en détail, CORRÉOS va permettre aux Belges de Placer des Pièces, il change donc quelque chose et n'est donc pas Inopérant.

Le losange nous demande ensuite si cet Événement est une capacité (5.3), et si c'est la dernière Année du jeu (c'est-à-dire, si la prochaine Carte Hiver sera la Dernière) ? CORRÉOS n'est pas une capacité et quoi qu'il en soit, nous venons juste de commencer la partie, ce n'est la première Année, ni la dernière. Jusqu'ici « Non ».

Enfin, le losange demande si cet Événement est « Non-Belge » (NdT : Non-Événement) (8.1.1, 8.2.1) ? « Non-Belge » désigne un Événement que le Non-Joueur Belge déclinera systématiquement pour Exécuter un Ordre (avec une Compétence) à la place. Ces Événements sont indiqués sur la Carte par des Glaives croisés derrière le symbole de la Faction Belge. Ils sont listés à la fois au bas du Diagramme Non-Joueur et dans l'encadré consacré aux Belges du dépliant d'Instructions spécifiques. CORRÉOS comporte des

Glaives pour les Arvernes mais pas pour les Belges, la réponse à la question est donc « Non ». Passons à droite à l'encadré « Exécuter l'Événement ».

Les Belges vont Exécuter l'Événement CORRÉOS. L'encadré nous rappelle que les Belges utilisent par défaut le texte Ombré si l'Événement est Double (5.2). Il dit aussi « Voir Instructions ». De la même façon que les Glaives, des Lauriers figurant derrière le symbole d'une Faction signifient qu'il y a des Instructions spécifiques sur la manière dont cette Faction Exécute l'Événement sur le dépliant d'Instructions Non-Joueur. En regardant sur ce dépliant l'encadré consacré aux Belges et en parcourant la liste des Événements à côté du symbole de Lauriers, nous voyons que CORRÉOS partage avec d'autres Événements l'Instruction suivante :

« Si n'augmente pas le total d'Alliés et de Citadelles Belge, traitez comme 'Non-Belge' ».



CORRÉOS sur les Instructions du Non-Joueur Belge.

Nous regardons le texte Ombré de CORRÉOS et la carte et constatons que l'Événement ajoutera en effet un Allié Belge. Donc, au lieu d'ignorer l'Événement et de progresser dans le Diagramme comme l'Instruction aurait pu l'imposer, les Belges vont Exécuter CORRÉOS.

La première partie du texte requiert de la part de la Faction Exécutante d'Éliminer 2 Alliés de la Région Atrebatum, puis de la part des Belges d'y Placer jusqu'à 2 Alliés. Les Belges doivent Éliminer leur Allié Atrébate, mais peuvent aussitôt Placer un Allié sur deux des trois Tribus Soumises de la Région. Des lancers de dé (selon 8.3.4) les Placent sur les Bellovaques et les Rèmes.

Notez que si les Rèmes avaient encore été Alliés aux Romains et qu'il y avait eu le choix d'Éliminer des Alliés Belges ou Ennemis, une des consignes générales mentionnée au début de ces exemples et résumées sur le volet Consignes Non-

Joueur du dépliant d'Instructions aurait permis de trancher : les Non-Joueurs Éliminent (logiquement) les Pièces Ennemies plutôt que les leurs quand ils ont le choix (8.4.1).

L'Événement permet maintenant aux Belges de Rallier Gratuitement. Une autre de ces consignes Non-Joueur régit les Ordres Gratuits octroyés par un Événement. Cette consigne est que les Ordres Gratuits sont déterminés à l'aide du Diagramme (8.3.2), dans le cadre de ce qui est stipulé dans l'Événement, dans ce cas, que le Ralliement soit « dans 1 Région de Belgique ». « Ralliement Gratuit » nous amène à l'encadré Ralliement, au centre du Diagramme Belge où nous apprenons que la première priorité est de Placer une Citadelle – impossible. La priorité suivante est de Placer un Allié – et cela, les Belges peuvent le faire, dans la Région Atrébates (uniquement). Le Ralliement Gratuit rétablit l'Alliance avec les Atrébates et les Belges ont terminé l'Exécution de l'Événement CORRÉOS.

Exécutant un Ordre Seul, les Romains ont bloqué l'Événement AMBACTI.



La Belgique après le Ralliement de presque tous les Guerriers Belges autour d'Ambiorix et la Soumission des Nerviens, Éburons et Trévires par les Romains.

Les Belges sont 2^{ème} Éligible. Dans cette situation, une Faction Joueur aurait le choix d'Exécuter simplement un Ordre Limité ou de Passer. Mais lorsque la Séquence de jeu prévoit un Ordre Limité, les Non-Joueurs reçoivent un Ordre complet plus une Compétence (8.1.2). Nous allons donc parcourir le Diagramme Non-Joueur Belge comme d'habitude...

Commençons par le losange en haut à gauche : ni Ambiorix ni aucun groupe de ses Guerriers ne se trouvent dans la même Région qu'un Ennemi, nous passons donc au second losange. Le symbole Belge n'est pas le premier sur la Carte Suivante, continuons jusqu'à « Belges selon Séquence de jeu jouent l'Événement ? ». La 1^{ère} Faction Éligible a Exécuté un Ordre Seul, les Belges ne peuvent donc pas utiliser l'Événement : « Non » nous dirige vers le losange relatif au Ralliement.

La condition de ce losange évalue les effets d'un Ralliement Belge dans cette situation : s'il permet de Placer un Allié, une Citadelle ou au moins 3 Guerriers Belges, ou d'augmenter le Contrôle, le Non-Joueur Belge Rallie (8.5.3). Compte tenu du fait que chaque Région d'Origine Belge – à moins d'être Dévastée – permet de Placer au moins un Guerrier, avec ou sans Allié, cette condition se vérifiera souvent. Cependant, elle ne sera pas remplie si les Belges n'ont pas les Ressources nécessaires pour Placer suffisamment de Pièces, ou s'il n'y a plus assez de Pièces Disponibles. Nous sommes dans la deuxième situation : Rallier ne permettrait de Placer que les 2 derniers Guerriers Disponibles et sans augmenter le Contrôle.

Nous suivons donc la flèche « Non » jusqu'à la condition de Raid. Le Non-Joueur Belge choisit de mener des Raids quand il est pauvre, avec moins de 4 Ressources (8.5.4). Les Belges ont actuellement 5 Ressources, et ce « Non » final nous amène au dernier encadré Marche : Les Belges vont Marcher selon la règle 8.5.5, cette fois-ci non pas pour fuir une menace contre Ambiorix mais plutôt pour étendre le Contrôle Belge et éventuellement masser une armée encore plus grande autour de leur Chef.

La première ligne de l'encadré Marche situé en bas dit : « Marche vers jusqu'à 3 Régions ». Au maximum trois Régions de destination seront concernées. La première priorité est : « D'abord, prenez le Contrôle d'1 Région –

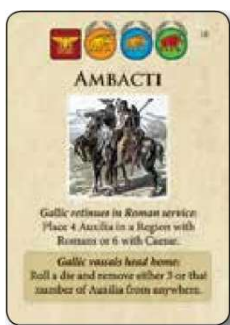


Correos soulève les Bellovaques et les Rèmes.

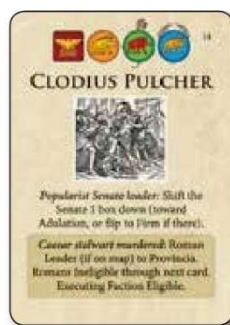
Exemple 4 : Marche pour gagner du Contrôle

Pour notre dernier exemple Non-Joueur, imaginez dans la situation précédente que les Belges ont, via un Ralliement ou un Événement, Placé 6 Guerriers supplémentaires dans la Région Atrébates et 4 de plus à Morini (laissant seulement 2 Guerriers Disponibles). Les marqueurs de victoire Belge et Romain sont tous les deux sur « 13 ».

Voici les Cartes :



Carte Jouée



Carte Suivante

Les Romains sont Éligibles et les premiers sur AMBACTI. Le Joueur Romain estime qu'il n'a pas besoin d'Auxiliaires supplémentaires pour l'instant, mais il ne souhaite pas que les Belges utilisent l'Événement pour retirer des Auxiliaires de la carte. Le Joueur veut profiter du Repli d'Ambiorix pour Soumettre les Nerviens, Éburons et Trévires. Pour cela, les Romains utilisent l'Ordre Bataille et déplacent leur marqueur de victoire sur « 16 » et celui des Belges sur « 10 ». En

d'abord en Belgique, puis où moins de Guerriers nécessaires ». La première destination à choisir doit être une Région que les Belges ne Contrôlent pas encore et que suffisamment de Guerriers peuvent atteindre pour en prendre le Contrôle. Si possible en Belgique. S'il y a plusieurs candidats (plusieurs Régions de Belgique ou – s'il n'y a pas de candidat en Belgique – parmi les autres Régions), la première destination choisie sera celle dont la prise de Contrôle nécessite le moins de Pièces Belges. Après cela, le choix entre plusieurs candidats équivalents sera déterminé aléatoirement (8.3.4).

En inspectant d'abord les trois Régions de Belgique, nous voyons que deux sont déjà Contrôlées par les Belges mais que la troisième – Nervii – ne l'est pas. Les Belges ont suffisamment de Pièces Adjacentes pour Marcher vers cette Région et en reprendre le Contrôle aux Romains, elle sera par conséquent la première destination.

Le second point dit « Si en Belgique, avec tous les Guerriers possibles sauf 1 sans perdre le Contrôle ; sinon, avec le moins de Guerriers possibles ». C'est la première partie – et non la deuxième – qui s'applique puisque la Région choisie est en Belgique. Les Belges vont d'abord Marcher avec le plus de Guerriers possible, depuis n'importe quelles Régions Adjacentes, en laissant au moins 1 Guerrier dans chaque Région de départ, et toujours assez pour ne pas perdre de Contrôle Belge (8.5.5).



Tribu Belge combattant les Romains.

Les Régions de départ possibles pour les Guerriers Belges sont Morini et Atrebatas (indiquez chacune d'elles avec un Pion blanc ; les Belges payent 2 Ressources). Aucune Pièce Ennemie n'est présente dans ces Régions pour contester le Contrôle aux Belges qui ne laissent donc qu'1 Guerrier dans chacune. 7 Guerriers Marchent depuis Morini et 14 depuis Atrebatas, tous vers Nervii dont ils prennent le Contrôle (marqueur de victoire Belge sur 12). Tous les Guerriers Belges ont commencé l'Ordre Marche dans des Régions de départ, ils sont donc tous Cachés.

Le troisième point de l'encadré Marche dit : « Puis, vers 2ème Région comme ci-dessus si possible ».

« Comme ci-dessus » signifie en remplissant les mêmes conditions, vers une deuxième destination. Presque tous les Guerriers Belges ont déjà bougé. Les Belges ne peuvent prendre le Contrôle que de la Bretagne et de la Région Veneti, qui sont encore vides ; les Guerriers seuls restés en arrière pourraient s'y rendre car ils en prendraient le Contrôle sans être sujets aux restrictions (se déplaçant vers

des Régions hors de Belgique) du second point concernant « tous les Guerriers possibles sauf 1 » (nous en sommes au troisième point). Sans autre priorité pour guider le choix, supposons qu'un jet de dé désigne Veneti comme destination. Le Guerrier de Morini ne peut pas atteindre cette Région, seul le Guerrier d'Atrebatas s'y rend pour en prendre le Contrôle (Victoire Belge à 13).

Le quatrième point de l'encadré Marche dit : « Puis, Chef seul vers 1 Région ci-dessus pour rejoindre le plus de Pièces Belges possible, ou autre Région si besoin pour finir avec >3 Guerriers ». La première partie de cette priorité s'applique : Ambiorix peut aller dans l'une des deux Régions choisies précédemment ; rejoindre le plus de Pièces Belges possible impliquerait de se rendre à Nervii. Ambiorix rejoint sa principale armée rassemblée à Nervii – retrouvant sa propre Tribu, les Éburons. Le coût de la Marche pour sa Région de départ a déjà été payé, les Ressources Belges restent à 3.

La dernière partie du quatrième point – déplacer le Chef vers une troisième Région – n'a pas lieu d'être car seule l'une ou l'autre partie se produisent, pas les deux.

La dernière ligne de l'encadré Marche dit « Sinon (ou 0 Ressource, Gel), Raid ». Cela signifie que, si pour une raison ou une autre, aucune Marche n'a pu se produire selon ces priorités, les Belges vont mener des Raids, selon l'encadré situé juste au-dessus (en suivant la flèche « Sinon »). Mais les Belges ont Marché et l'Ordre est donc terminé, il nous reste juste à examiner quelle Compétence ils vont ajouter, s'il y a lieu.

La flèche « Puis » qui part de cet encadré pointe vers l'encadré Enrôler – la seule Compétence pouvant être Associée à une Marche des Belges. Cette fois, Ambiorix est revenu au contact des Germains qui se trouvent à Sugambri. La première ligne de l'encadré, « Si Bataille », ne s'applique pas – il n'y a pas de Bataille – et c'est donc « Sinon, Enrôler après Ordre pour ajouter Ordre Germain Gratuit dans 1 Région » qui s'applique. En suivant les différents points, aucune Bataille Germanique n'est possible (premier point), mais une Marche (second point) l'est. Dans l'ordre de l'énoncé, les Germains vont Marcher avec le plus de Guerriers possible, au moins 4, vers une Région Contrôlée par un Joueur. Ce mouvement doit forcément être fait par les 4 Guerriers de Sugambri (à une Région d'Ambiorix) vers Treveri (Contrôlée par un Joueur, le Romain). Les Germains prennent le Contrôle de la Région Treveri et isolent les Légions faisant face à l'impressionnante armée d'Ambiorix au nord...



Ambiorix amasse ses troupes pour reconquérir sa patrie tout en envoyant une petite force vers l'ouest et enrôle les Sugambres pour aller défier les Romains.

L'Action Enrôler s'achève avec cet Ordre Limité Germanique, nous pouvons donc ignorer les points restants de l'encadré Enrôler. Le Non-Joueur Belge a terminé son Action !

Nous avons pratiquement fait le tour du comportement du Non-Joueur Belge. Mais il y a d'autres Factions Non-Joueurs à explorer, et leurs réactions face à l'immense variété des situations sont toutes différentes. Naturellement, il y a bien plus que ce que nous pourrions espérer traiter ici en quelques exemples. Si vous êtes prêt à simuler une campagne multi-joueurs en remplaçant les joueurs humains par les Diagrammes, considérez chaque situation pas à pas – et souvenez-vous qu'une erreur ici ou là ne détruira rien. Comme on dit dans le monde du wargame, il n'y a pas de veuves en carton ! Puissent les Dieux vous accorder leurs faveurs.

NOTES DE CONCEPTION

Traduire la Contre-Insurrection (COIN) de César

Volko : Avant que GMT ait annoncé que ce jeu serait le nouveau volume de la série COIN, quelques images de notre prototype postées sur le compte Instagram de GMT ont donné naissance à un sujet sur BoardGameGeek affirmant que l'application du système de la série COIN aux guerres de la Rome Ancienne était une association maladroite et peu judicieuse – la quadrature du cercle. J'ai été un peu stupéfait que ces quelques photos puissent susciter une discussion aussi passionnée. La réaction d'Andrew fut simplement : "Mais, nous changeons les mécanismes du COIN, bien sûr".

Donc, dès le début, nous avons eu à affronter la question de comment la série COIN passerait du moderne à l'ancien. Comment en effet changions-nous les mécanismes ? Nous avons beaucoup à dire, et pour nous aider à répondre au mieux, Gene Billingsley fit appel sur son blog InsideGMT aux questions des lecteurs. Les questions étaient excellentes et allaient des changements d'époque et de rôles, aux objectifs, capacités, jusqu'aux détails précis des mécanismes et aux aspects de la guerre dans la Gaule ancienne. Nous ne pouvons pas faire mieux ici pour expliquer notre design que de reprendre ces questions des lecteurs et les réponses que nous y avons apportées.

Pourquoi ce changement radical de période ?

Andrew : C'est la combinaison du fait que je suis personnellement intéressé par le sujet, et que nous avons

pensé que ce serait un changement passionnant, après quatre volumes se situant à quelques décennies les uns des autres, de faire un bond en arrière de deux mille ans. La Gaule nous semblait proposer un bon cadre pour le système, et un bon système pour le cadre (comme nous allons le développer après).

Volko : De plus, en démontrant comment le système de base pouvait coller à un sujet aussi éloigné de l'insurrection moderne, nous voulions donner l'exemple en ouvrant les portes aux autres concepteurs pour qu'ils parcourent tous les âges de l'Histoire à la recherche de sujets auxquels les mécanismes de la série COIN pourraient apporter une nouvelle expression. Et c'est ce qui se passe !

Le choix de la Gaule, plutôt que d'autres campagnes de l'antiquité, s'est simplement présenté à moi comme une occasion irrésistible de coopérer à la conception d'un jeu (comme pour les autres jeux de la série). Andrew venait de lire une traduction des Commentaires de César et était en train de modifier à son idée le setup de la Bataille de la Rivière Sabis de *Commands and Colors : Ancients*. Nous avons testé le nouveau setup et l'avons modifié plusieurs fois en cherchant à obtenir des résultats les plus fidèles possible à la description de César. L'implication d'Andrew dans ce projet témoignait d'un réel intérêt pour le sujet ; et nous avons déjà beaucoup travaillé ensemble à la conception de jeux pour nous-mêmes. J'ai donc su qu'on pouvait créer ensemble un nouveau concept sur la Gaule. C'est à partir de là que nos conversations à propos du cadre, des rôles, des objectifs de victoire pour un nouveau COIN ont commencé...

En quoi la conquête de la Gaule par César (à bien des égards une guerre personnelle conduite sans mandat officiel) est-elle une insurrection ?

Andrew : Nous avons choisi la période de la guerre des Gaules où, au moins dans l'esprit de César, la conquête était terminée et l'objectif était d'écraser les révoltes. L'entrée de César en Gaule et les combats qui ont suivi pour étendre le contrôle romain ne font pas partie du jeu. Le statut par défaut des tribus sur la carte est d'être déjà sous la loi romaine, c'est-à-dire « soumises ». Dans la dernière partie de la guerre qui est traitée dans le jeu (commençant fin 54 av. JC), il y a beaucoup de raids, de tactiques de la terre brûlée, et d'évitements des batailles frontales – même s'il y a plus de batailles et de sièges que dans les périodes modernes traitées par les jeux précédents de la série. Donc, même si le jeu est assez différent dans les détails des autres volumes COIN, le conflit qu'il dépeint – à la fois dans ses objectifs et ses tactiques – représente le style romain de contre-insurrection de cette époque.

Volko : À propos de la « guerre personnelle » de César, il a pu la financer et la justifier – malgré les objections et les craintes de ses opposants politiques – parce que sa guerre bénéficiait à Rome dans son ensemble. Sa campagne était en phase avec le mouvement général, pendant la fin de la République, d'expansion romaine. Le personnage de César est effectivement très présent dans notre jeu, c'est sans conteste la Pièce la plus importante. Mais, dans les rares cas (en playtest en tous cas) où César tomberait au combat, les romains en 54 av. JC resteraient en Gaule. Nous supposons dans le design du jeu que Rome nommerait un successeur à César pour gouverner la Gaule, et que les Romains, bien que

moins aptes à réprimer une révolte contre Rome, chercheraient tout de même à le faire au nom de la République – et la partie continuerait.

Comment avez-vous tous les deux décidé des factions gauloises et germaniques que vous vouliez représenter ?

Andrew : Avant de décider des factions, je devais décider à quelle portion de la guerre se limiter, ou s'il fallait la modéliser dans son entier. Chaque année de cette guerre, César a dû faire face à des adversaires différents. J'ai choisi la partie de la guerre – les dernières années comme je l'ai déjà dit – parce que cette période n'était pas celle d'une guerre de conquête mais bien d'une révolte et d'une répression, et donc d'une forme antique d'insurrection et de contre-insurrection. C'est aussi ce qui correspondait le mieux au modèle multi-factions de la série COIN.

Ceci dit, cela ne correspondait pas parfaitement : en réalité il n'y a pas que quatre factions, ni même cinq comme ce à quoi nous étions arrivés. Il y avait de nombreuses tribus réunies en confédérations qui se faisaient et se défaisaient en fonction des buts poursuivis. Les factions du jeu sont donc moins des nations ou des groupes qu'un assemblage de tribus s'alliant temporairement autour d'un but commun.

De toutes les factions non romaines, je pensais que celle qu'il était essentiel d'inclure était la confédération arverne, menée à son apogée par Vercingétorix qui incarne la résistance des Gaulois face à César. Ensuite venait la confédération éduenne, qui représente les tribus gauloises majoritairement en faveur de César. En troisième, j'ai ajouté les Belges, des Gaulois d'une origine ethnique différente menés un temps par Ambiorix, qui souhaitent eux aussi conserver leur indépendance mais ont des buts et des méthodes un peu différentes de ceux des Arvernes de Vercingétorix. Enfin, je pensais qu'il était important d'inclure les Germains du fait de leurs constantes interventions en Gaule pendant cette période ; mais je ne pensais pas qu'ils étaient suffisamment actifs ou influents pour nécessiter ou mériter d'être contrôlés par un joueur, parce que César les avait déjà largement affaiblis.

Volko : Je voudrais aussi répondre à la question : pourquoi un jeu multi-factions/multi-joueurs sur César en Gaule ? Au-delà du fait que les campagnes de la Guerre des Gaules soient l'exemple occidental classique du « diviser pour mieux régner », les récits de César s'étendent plus sur les jeux politiques et la diplomatie entre factions que sur les manœuvres militaires. Nous aurions tort de considérer la guerre des Gaules comme une entreprise avant tout militaire. Dans les Commentaires, César se dépeint lui-même au moins autant comme un diplomate rusé et un leader politique influent que comme un grand général et un fin tacticien. Les parties de *Falling Sky* verront probablement plus de manœuvres militaires décisives que les jeux de la série situés dans des environnements plus modernes ; mais, dans les parties à 3 ou 4 joueurs, les relations entre Romains et Gaulois, et entre Gaulois eux-mêmes seront essentielles.

Dans les autres volumes de la série, les quatre factions semblent très différentes, à la fois dans leurs objectifs et dans leurs capacités. Comment différenciez-vous ici les trois factions non romaines ? Il faut espérer que les factions

barbares ne donnent pas l'impression d'être interchangeables.

Volko : Des factions interchangeables dans un volume COIN seraient clairement un échec ! Pour les objectifs et les capacités, nos trois factions gauloises cherchent toutes à accroître leur pouvoir en s'alliant avec des tribus, et toutes lèvent des guerriers pour cela. Comme les factions insurgées des volumes modernes, tous les Gaulois ont le même menu d'ordres de base. Mais les ressemblances s'arrêtent là.

Les Arvernes sont les plus résolument anti-romains. Ils cherchent à faire se soulever l'ensemble de la Gaule Celtique, en particulier pour débarrasser la Gaule des légions – en combattant, en incendiant les villages susceptibles de nourrir les soldats romains, ou même en démontrant aux ennemis politiques de César à Rome, par leurs succès militaires contre lui, que la campagne de Gaule est une aventure désastreuse. Les compétences spécifiques des Arvernes consistent à exhorter les autres gaulois à changer de camp et à pratiquer la tactique de la terre brûlée pour priver l'ennemi de provisions.

Les Belges veulent aussi se libérer de l'occupation romaine, mais ils se préoccupent principalement du contrôle militaire de leur région de la Gaule. Réputés pour leur férocité, ils peuvent terrifier leurs ennemis au point qu'ils fuient ou se rendent. Grâce à leurs liens de parenté avec les tribus germaniques, ils peuvent enrôler temporairement leurs guerriers pour qu'ils se battent à leurs côtés.

Les Éduens veulent aussi dominer la Gaule, mais en se glissant dans le sillage des romains. Ils doivent exploiter le besoin qu'ont les Romains de trouver des soutiens et du ravitaillement localement ; les Éduens bénéficient du commerce avec Rome et de leur influence sur les Celtes pour manipuler les tribus et les guerriers à leur avantage.

J'apprécie les changements subtils de mécanisme d'un volume COIN à l'autre. Comment ces factions se situent-elles par rapport à celles des autres volumes ?

Volko : Les corrélations ne sont naturellement pas évidentes. Mais les joueurs de COIN pourront ressentir à un moment ou à un autre des similitudes entre une faction de *Falling Sky* et celle d'un volume précédent.

La première comparaison qui vient à l'esprit est celle entre les Romains et la contre-insurrection des volumes modernes (Gouvernement, Coalition, etc.). César défend en effet le gouvernement romain de la Gaule contre les révoltes gauloises. Tactiquement, les Romains ont plus de mobilité et les forces les plus efficaces, à l'instar des forces COIN modernes. Ils ont aussi le système le plus organisé d'armes combinées – dans ce cas légions, auxiliaires et forts au lieu des troupes et de la police ; ils doivent pleinement exploiter ce système pour triompher. Et comme pour la contre-insurrection moderne, ce sont les combattants qui doivent payer les coûts opérationnels les plus importants.

Mais les particularités de l'époque de César sont à bien d'autres égards différentes : les Romains ne cherchent pas le support populaire, mais plutôt à soumettre les tribus. Même s'ils peuvent utiliser leurs compétences pour apaiser les tribus en leur construisant des édifices publics – qui fait penser à l'action civique moderne – le calme est le plus

souvent obtenu par le glaive : dans les batailles et parfois en dispersant des tribus entières pour les vendre comme esclaves. Les contraintes liées aux ressources romaines représentent principalement le besoin d'approvisionnement local en nourriture dans la Gaule lointaine, plutôt qu'un budget de défense en tant que tel. Si César entreprend une contre-insurrection expéditionnaire, comme les USA au Vietnam ou la Coalition en Afghanistan, le flux des ressources est à la dépense, pas au gain. Pour cette raison, les Romains sont plus dépendants de la population locale – un joueur gaulois – pour soutenir leur guerre que n'importe lequel de leur équivalent moderne de la série.

Ce joueur gaulois, c'est la faction éduenne. Les Éduens sont comparables aux partenaires locaux de la contre-insurrection – ARVN et Gouvernement Afghan – des volumes de la série COIN consacrés respectivement au Vietnam et à l'Afghanistan, *Fire in the Lake* et *A Distant Plain*. Les Éduens gagneront très probablement en nourrissant et en renforçant la puissance de frappe du corps expéditionnaire Romain contre leurs ennemis communs, tout en agrandissant leur territoire – si possible au nez et à la barbe de César. Leur stratégie se doit d'être extrêmement diplomatique, et demande un style de jeu particulier. Comme l'ARVN ou le Gouvernement Afghan, les Éduens doivent gérer leur partenaire, supérieur militairement – en se rendant suffisamment utile pour que celui-ci ne se retourne pas contre eux, mais pas au point de lui permettre d'atteindre ses objectifs trop tôt.

Contrairement à leurs équivalents modernes, cependant, les Éduens se basent sur leurs propres richesses et leur influence au sein des Celtes. Le Commerce avec les Romains, la position centrale qu'occupe la confédération éduenne, au milieu des voies de ravitaillement romaines et sa prépondérance dans la politique gauloise fournissent aux Éduens les moyens et l'influence pour diriger le colosse romain contre la faction gauloise la plus gênante – ou pas... évidemment, selon la façon dont les joueurs romain et éduen s'entendent !

Il est difficile pour moi de comparer les deux factions le plus ouvertement anti-romaines – les Arvernes et les Belges – aux autres factions de la série. Elles veulent toutes les deux se débarrasser du joug romain en ralliant des tribus à leur révolte et en combattant. Mais ni l'une ni l'autre ne souhaite que l'autre prenne le dessus en Gaule. La meilleure analogie serait peut-être celle avec les insurgés du Mouvement-du-26 juillet et du Directorio Revolucionario de *Cuba Libre*. Ces insurgés combattent les autorités chacun de leur côté, coopèrent parfois, manœuvrent très souvent pour nuire à l'autre, et peuvent aussi à l'occasion s'affronter directement. Mais les objectifs spécifiques et les outils à leur disposition diffèrent sensiblement entre les années 50 à Cuba et -50 en Gaule. La compétence belge consistant à demander l'aide de la faction germanique Non-Joueur est unique dans la série, du fait qu'aucun autre volume ne contient de faction entièrement Non-Joueur susceptible d'être ponctuellement contrôlée par les autres – un aspect de *Falling Sky* qui donne une grande liberté à la créativité du joueur Belge !

Y a-t-il plusieurs possibilités à deux joueurs, deux factions contre deux factions comme dans les jeux précédents ?

Andrew : Bien sûr ! Le jeu est conçu pour 1 à 4 joueurs, exactement comme les autres volumes. La manière la plus évidente de jouer à 2-v-2 est qu'un des joueurs prenne les Romains et les Éduens et que l'autre prenne les Arvernes et les Belges. Ce sont des alliances logiques car les Belges et les Arvernes sont naturellement en conflit avec Rome, alors que les Éduens et les Romains ont très souvent de bonnes relations, parce qu'ils ont besoin l'un de l'autre.

Quand vous jouez de cette façon, à deux joueurs au lieu de quatre, cela procure une expérience de jeu très différente. Dans une partie à quatre, les factions éduenne et romaine peuvent se confronter, au moins de temps en temps, tout comme les Arvernes et les Belges, si l'une des factions menace de gagner et qu'ils convoitent leurs territoires respectifs ou qu'ils s'affrontent pour conquérir la Bretagne, par exemple. Dans le jeu à 2 contre 2, à deux joueurs, les Romains peuvent toujours compter sur les ressources éduennes, les Belges ont plus de raisons de détruire les Légions, ce qui favorise le score Arverne du même joueur, etc...

Volko : Nous avons aussi un scénario court couvrant la période 52-51 av. JC et qui convient parfaitement à 3 joueurs car les Belges, à terre après la campagne romaine de 53 av. JC dirigée contre eux, fonctionnent très bien comme faction d'appoint pour le joueur Arverne. Donc, même sans utiliser les règles Non-Joueur qui sont plus compliquées, notre sentiment est que le jeu offre pas mal d'options intéressantes à deux ou trois joueurs.

Quels ont été les principaux défis pour adapter aux guerres antiques les mécanismes de la série consacrée à l'origine aux conflits du 20ème siècle ?

Andrew : L'un des plus grands défis, et donc l'un des plus grands changements, en concevant ce volume a été la façon dont les batailles et les conflits armés se déroulaient. Dans les situations modernes d'insurrection, vous n'avez jamais vu (ou très rarement) deux armées prêtes à en découdre – c'était essentiellement une stratégie de guérilla. Dans cet environnement antique, vous aviez assez souvent des confrontations de grandes armées, avec de lourdes pertes de part et d'autre dans une seule journée, à côté d'actions comparables à de la guérilla. Et il y avait plus d'incertitude et de hasard dans ces confrontations d'un jour que dans l'accumulation d'actions limitées de guérilla des insurrections modernes. Les batailles devaient donc fonctionner différemment, et – au moyen d'un Ordre de Bataille complètement nouveau – ce sont les actions du jeu les plus complexes pour les joueurs.

Volko : Une deuxième adaptation importante a concerné le « command and control » et la façon dont il affectait les opérations sur le terrain à cette époque. Par exemple, grâce aux communications radio, la cartographie moderne et la navigation, il est relativement facile pour des commandants modernes d'ordonner à des troupes dispersées de se retrouver à un certain endroit à un certain moment. Par conséquent, les opérations dans les quatre premiers volumes COIN coûtent généralement des Ressources par région de destination plutôt que par région de départ. Le regroupement de forces dispersées est donc plus facile à obtenir. C'est l'inverse dans *Falling Sky* – l'Ordre de Marche qui sert à manœuvrer les forces coûte des ressources par

région de départ, de telle sorte que concentrer des forces dispersées est plus coûteux que l'inverse. Ce changement, peut-être subtil mais conséquent, ajouté à d'autres comme l'Ordre de Bataille, modifie la façon de calculer l'intérêt de garder ses forces regroupées et celui de les disperser en unités de guérilla et de contre-guérilla plus petites, mais sans pour autant forcer les joueurs à radicalement concentrer ou disperser leurs forces.

D'autre part, avec les radios, le lieu géographique où se trouve un commandant de guérilla ou de contre-guérilla, n'a pas réellement d'incidence. Mais l'endroit où se trouvaient la personne de César ou d'Ambiorix ou de Vercingétorix, et quelles forces étaient immédiatement à proximité d'eux, avait une grande importance. Nous avons donc introduit des Chefs historiques, et avons relié les Opérations spéciales (désignées ici par le terme « Compétence », moins moderne) du système COIN à la proximité de ces Chefs. Les grands commandants de l'époque sont donc intégrés dans le menu des actions et la séquence de jeu, qui sont au cœur du système COIN. Nous aimons beaucoup ce à quoi nous sommes arrivés, et les premières réactions des joueurs à ce sujet ont été enthousiastes. Harold Buchanan et Mike Bertucelli dans le volume V de *Liberty or Death*, situé au 18ème siècle, pendant la Révolution Américaine, ont développé de leur côté des mécanismes de leader plus détaillés que celles présentes dans les précédents volumes COIN post-industriels, j'imagine pour les mêmes raisons. Pour *Falling Sky*, j'ai l'intuition que la présence palpable de César, Ambiorix et Vercingétorix sera un tournant apprécié.

Comment sont rendues les affaires politiques romaines, quand on sait que le but de César en Gaule était le pouvoir à Rome ? Le joueur incarnant César peut-il perdre le jeu en perdant le support du Sénat, et cela signifierait-il qu'il doit franchir le Rubicon ?

Volko : Comme nous l'avons déjà évoqué, le jeu considère les exploits de César en Gaule comme servant son pouvoir à Rome du fait qu'ils étaient l'expression d'un désir plus global d'expansion. Par conséquent, la réussite de César à soumettre les tribus Gauloises et Germaniques influencera le degré d'approbation du Sénat. Chaque hiver, le nombre de tribus soumises, dispersées et alliées aux Romains – le score Romain – peut faire évoluer le climat politique (le marqueur « Sénat », dans le jeu) des intrigues habituelles à l'Adulation ou au contraire à un Tollé contre César. Différents événements (Cicéron, par exemple) peuvent avoir des effets similaires.

Andrew : C'est tout à fait possible pour César de perdre la partie en perdant le support du Sénat, mais indirectement. Au lieu de provoquer une défaite automatique du joueur Romain, une perte de soutien du Sénat entraîne une série d'effets négatifs, tels que des forces d'Auxiliaires moins nombreuses et un accès plus limité aux Légions. Un Tollé contre César au Sénat ne lui fera pas perdre de Légions, mais limitera sa capacité à remplacer celles qui seront perdues.

Nous avons aussi inclus une carte événement Optimates qui, lorsqu'elle est jouée, peut obliger César à franchir le Rubicon, mettant fin à la Guerre des Gaules en même temps qu'à la partie, et provoque un dernier test de victoire. Un effet aussi drastique doit nécessairement remplir une condition : que le score Romain excède un certain seuil. Ceci

représente une opposition importante venant des ennemis politiques de César et un commencement légèrement anticipé de la Guerre Civile Romaine.

Vercingétorix a-t-il une piste « Soutien des Tribus Gauloises » ?

Andrew : Oui, les tribus qui soutiennent Vercingétorix apparaissent sous la forme d'espaces libres sur le Plateau des Forces Disponibles du joueur Arverne, indiquant combien de tribus alliées sont actuellement sur la carte. Dans ce volume COIN, les disques ne représentent pas des « Bases » mais le symbole de l'allégeance d'une tribu envers une faction donnée. Ce total est l'une des deux conditions de victoire arverne, l'autre étant le nombre de légions détruites ou maintenues hors de Gaule.

Comment déterminez-vous le moment où la cinquième faction est activée ? Avec « seulement » 72 cartes dans le deck, vous ne pouviez pas utiliser l'ordre habituel des symboles de factions sur la carte, vous avez donc certainement imaginé autre chose ?

Andrew : Bien sûr que si ! Le principal moyen d'agir pour la cinquième faction (les tribus Germaniques) est l'hiver (l'équivalent des séquences Propagande ou Coup d'état), pendant lequel elle est activée après chaque test de victoire. Elle réalise un certain nombre d'actions en suivant un diagramme linéaire très simple. La séquence de ce diagramme leur ordonne d'exécuter plusieurs Ordres comme le ferait un joueur.

Mais ce n'est pas le seul. Un autre moyen pour eux d'agir est l'une des Compétences du joueur Belge – « Enrôler ». Là, le joueur Belge peut temporairement prendre la tête des forces germaniques proches comme si elles étaient belges. C'est souvent une épée à double-tranchant car cette allégeance ne dure pas jusqu'à l'hiver et les guerriers germaniques peuvent alors faire des ravages sur les terres belges.

La dernière façon pour les forces germaniques d'être activées, ce sont les Cartes événements. Les effets de ces cartes sont variés : certaines permettent à d'autres factions de prendre temporairement le contrôle des forces Germaniques comme ce que peuvent faire les Belges. D'autres entraînent les Germains à exécuter immédiatement une séquence d'activation hivernale, souvent un peu modifiée pour refléter un événement historique particulier.

Comment avez-vous choisi les actions des factions pour coller à la série COIN ?

Volko : Toutes les actions de base des factions de la série COIN (« Opérations » pour les sujets modernes, « Ordres » pour les environnements plus archaïques) doivent permettre aux forces de se développer (ici, « Recrutement » pour les Romains, « Ralliement » pour les autres), de se déplacer (« Marche ») et de combattre (« Bataille »). Ensuite nous avons ajouté un autre moyen d'action caractéristique du type de faction, dans le cas des Romains il s'agissait au départ de « Reconnaissance » – pour révéler les guerriers ennemis cachés – échangé après coup avec « Saisie » qui sert à collecter des ressources. Pour les Gaulois et les Germains, c'était « Raid » - une façon différente de voler des ressources. Ensuite nous avons ajouté trois nouvelles Compétences pour

chaque faction joueur (comme pour certains autres volumes, plusieurs factions – tous les Gaulois et les Germains – ont « Embusquer » en commun, mais cette compétence est complètement différente de celle des autres volumes).

Andrew : Il y a trois sortes de Compétences romaines que nous essayons de saisir et qui, à mon avis, à la fois sont importantes pour que la faction romaine ait ses chances, et à la fois ont été essentielles à la stratégie de César en Gaule.

La première d'entre elles est nommée « Construire », qui comprend deux actions distinctes. La première est la construction par les Romains de forts, ce qui a permis à César de maintenir la Gaule sous son contrôle. La seconde est la méthode romaine de « l'action civique » ou « pacification » – consistant à soumettre les tribus hostiles et à gagner des alliés en construisant des infrastructures et en fournissant des biens romains, en particulier du vin.

La seconde est nommée « Saisie » (comme vous le verrez dans le jeu publié, nous avons finalement échangé Saisie, pour que ce soit une action romaine de base – un « Ordre » – avec « Reconnaître » qui est devenu une Compétence). La Saisie représente la pratique romaine consistant à se procurer du ravitaillement, principalement de la nourriture, soit en la récoltant eux-mêmes soit en la prenant à des tribus locales, souvent par la force. Il existait aussi une version plus extrême consistant à réduire en esclavage, à massacrer ou à chasser une tribu, pour un gain supérieur et pour s'assurer que cette tribu ne se soulèverait pas contre César de sitôt. Dans le jeu, cette méthode est représentée par le placement d'un marqueur « Dispersé » qui annule l'existence de cette tribu pour deux années.

La dernière Compétence romaine est « Assiéger ». Elle représente l'impressionnante capacité des Romains à contrer les fortifications. Elle modifie l'attaque des Romains dans une bataille en garantissant que les citadelles ennemies habituellement résistantes seront éliminées automatiquement.

Étant donné que les communications étaient lentes, que les Romains avaient confié le commandement de leurs forces à un seul homme, et que les objectifs tribaux étaient locaux, comment le mécanisme du jeu fait-il pour priver les joueurs d'une coordination et d'une vue d'ensemble qui seraient irréalistes ?

Volko : Les volumes COIN précédents situés à des époques modernes n'utilisaient pas de pièces représentant des leaders, principalement parce que les communications des 20ème et 21ème siècles impliquent que la position géographique du commandement est moins critique pour les opérations sur un théâtre donné. Dans la Gaule antique, la présence physique de César, Vercingétorix et Ambiorix était très importante autant pour la guerre que pour la diplomatie. Dans *Falling Sky*, chacun de ces Chefs est représenté par des pièces clés ayant des talents uniques. Pour la plupart des Compétences, la faction doit avoir son Chef à une région de distance maximum de l'endroit ciblé. Si le Chef historique meurt, son successeur ne permet d'utiliser les Compétences que dans sa propre région – un sérieux coup porté à l'efficacité de cette faction.

Naturellement, de nombreuses cartes événements évoquent d'autres chefs. TITUS LABIENUS représente le lieutenant compétent de César lors des campagnes de Gaule : il peut dissocier les Compétences romaines de la contrainte de la proximité de César, ou limiter l'utilisation de certaines Compétences à une seule Région (signifiant que les adversaires de César ont entamé sa confiance en Labienus). CONVICTOLITAVIS représente soit la résolution soit la détérioration des divisions internes aux Éduens entre ce chef et son rival Cotus – augmentant le nombre de régions dans lesquelles les Éduens peuvent entreprendre leur tactique la plus efficace...ou le coût de leurs Ordres.

Il y a un petit changement par rapport aux volumes précédents, il est plus facile et moins coûteux de disperser une force que de la concentrer – représentant la difficulté en l'absence de communications radio d'ordonner à des forces de se retrouver, comparé à l'envoi de détachements dans différentes directions.

En ce qui concerne les objectifs locaux des tribus gauloises, le jeu simule cela en ne considérant pas les habituelles valeurs de population des régions ni leurs sympathies comme mesures du succès d'une faction. À la place, les joueurs représentant les principales factions sont en compétition pour la loyauté de tribus individuelles – indiquée par la présence ou l'absence de disques de Tribus Alliées – et ces allégeances locales sont appelées à changer constamment pendant la partie.

Comment les batailles rangées de l'époque sont-elles modélisées par rapport aux autres jeux COIN, étant donné que les conflits armés étaient complètement différents à l'époque antique, comparés à, disons, l'Afghanistan d'aujourd'hui ?

Volko : Comme vous le dites, les batailles rangées sont un aspect différent et plus critique de la guerre antique que des contre-insurrections modernes, dominées par des actions de guérilla. Cela est aussi vrai pour les contre-insurrections antiques telles que la répression par César des révoltes gauloises autour de 50 av. JC, qui a vu de grandes batailles et de grands sièges à Aduatua, Avaricum, Gergovie, Lutèce, Alesia et ailleurs. Même si chaque engagement tactique de l'époque moderne impliquant de la guérilla peut comporter une grande part d'incertitude, l'accumulation de nombreuses actions limitées dans le cadre d'une opération de contre-guérilla à l'échelle d'une région est plus régulière et prévisible. On peut donc représenter le bilan des « Ratisages » et « Assauts » des jeux COIN modernes par des résultats fixes. Donc, sans le chaos des grandes batailles de l'Antiquité !

C'est pour cela que, comme je le disais, l'Ordre « Bataille » est l'action qui a le plus changé par rapport aux volumes consacrés aux sujets modernes. La Bataille représente la possibilité et l'effort – manœuvres limitées à l'échelle d'une région – d'amener des forces massées en contact avec celles d'un ennemi. Le hasard et les dilemmes engendrés par les Cartes, la séquence de jeu propre au système COIN, et bien entendu les joueurs eux-mêmes font qu'il sera difficile de prévoir si oui ou non les batailles auront lieu, où et quand, et en faveur de qui.

De plus, les mécanismes de bataille autorisent encore plus de chaos en permettant à un défenseur soit de tenir le terrain pour défendre ses alliés locaux et ses fortifications, et pour Contre-attaquer – soit de réduire ses pertes en se désengageant. Des forces particulièrement résistantes – légions et autres troupes d'élite, chefs, forts romains et citadelles gauloises – lancent un dé lorsque qu'elles subissent une perte et peuvent soit être éliminées soit survivre. Les Gaulois et les Germains, s'ils ont plus de guerriers cachés que l'ennemi, peuvent embusquer pour l'empêcher de Contre-attaquer ou de se replier et pour augmenter les pertes de ces ennemis résistants. Et enfin, quand César ou Ambiorix initient une bataille, ils augmentent considérablement les pertes ennemies.

L'ordre Bataille reste assez simple pour être résumé dans un encart des dépliants de Faction classiques de la série COIN. Mais il est tout de même suffisamment élaboré pour que nous ayons ajouté aux habituels fiches, règles et exemples de jeu une aide de type diagramme réclamée par certains testeurs pour faciliter l'apprentissage de cette routine. Comme pour la plupart des actions de la série COIN, nous avons constaté qu'une fois apprise, Bataille nécessite rarement d'avoir à consulter les différentes aides.

Comment gérer vous les sièges ?

Andrew : Les sièges fonctionnent pratiquement de la même façon que les batailles normales, à une différence près. Cette différence, c'est que la force qui se trouve dans la citadelle (gaulois) ou le fort (romain) voit ses pertes divisées par deux. Les Forces qui se replient ne subissent, elles aussi, que la moitié des pertes ; mais le défenseur faisant face à une citadelle ou un fort, peut Contre-attaquer avec ses survivants, contrairement à une armée qui se replie. En plus de cela, la citadelle ou le fort sont plus durs à détruire, car ils sont éliminés sur un lancer de dé de 1-3 au lieu d'être éliminés automatiquement comme la plupart des pièces lorsqu'ils subissent une perte. Encore mieux, les citadelles et les forts sont généralement immunisés contre les événements et les compétences qui peuvent éliminer des alliés ennemis non-fortifiés ou des pièces mobiles. Les Romains, cependant, peuvent utiliser la compétence « Assiéger » pour éviter le lancer de dé requis pour éliminer une citadelle gauloise et garantir qu'elle sera retirée au début de leur attaque.

Nous avons choisi de représenter les sièges de cette façon pour que cela reste simple à l'échelle de la campagne stratégique, et pour qu'ils puissent durer au-delà d'une unique l'action.

Volko : En plus des mécanismes de base qu'Andrew a décrit, nous avons – naturellement – inclut plusieurs cartes événement qui traitent pas mal d'aspects et de conséquences des techniques de siège de l'époque : OPPIDUMS, MISE A SAC, SAPEURS, etc. Pendant le développement, nous en avons repris une complètement – CIRCONVALLATION – représentant le célèbre système de double muraille encerclant Vercingétorix dans la cité assiégée d'Alésia. Nous pensons être parvenus à quelque chose d'à la fois assez amusant, parlant et différent pour cet événement !

Comment avez-vous traité le ravitaillement et les restrictions des moyens de transport ?

Volko : Un des défis majeurs pour l'armée romaine opérant en Gaule et en Bretagne a été d'obtenir suffisamment de nourriture (du « grain » dans les Commentaires de César), parfois par le pillage, parfois via des tribus alliées. De la même manière, un des principaux défis pour les Gaulois, même sur leur propre territoire, a été d'approvisionner de grandes armées qui puissent rester massée tout au long d'une campagne. Par conséquent, les « ressources » de ce volume COIN représentent essentiellement du grain, et accessoirement de l'argent, des produits de luxe romains, et autres.

Cela détermine un aspect crucial de la diplomatie entre les factions, car César et les Éduens majoritairement pro-Romains ont une relation symbiotique basée sur leurs besoins en ressources. Les actions romaines sont plus coûteuses que celles des Gaulois (2 ressources chacune, au lieu d'1), simulant non seulement la contrainte d'opérer dans un pays étranger que l'on vient d'évoquer, mais aussi le coût global de leur appareil militaire plus organisé. La compétence « Construire », essentielle aux Romains – pour créer leurs forts et apaiser les tribus à l'aide de travaux publics et de vin – est elle aussi coûteuse, 2 ressources par pièce affectée. Les quartiers d'hiver des troupes romaines coûtent encore plus de Ressources. Toutes ces dépenses sont multipliées lorsque les Romains opèrent dans des régions que les forces de Vercingétorix ont brûlées grâce à leur compétence « Dévaster ». Les Romains auront souvent besoin de se tourner vers leurs amis Éduens pour obtenir des vivres destinées à soutenir leurs opérations contre les ennemis gaulois et germaniques des Éduens.

Les Éduens, d'un autre côté, sont faibles militairement et doivent donc tirer parti de leurs liens avec les Romains. Leur compétence à « Commercer » peut générer des revenus importants – d'autant plus si les romains donnent leur accord. Les Éduens peuvent donc travailler avec les Romains pour amasser les ressources nécessaires à alimenter la machine de guerre romaine, et espérer ainsi avoir une influence sur leurs opérations, dans l'intérêt des Éduens – aussi longtemps qu'Éduens et Romains ne se seront pas retournés les uns contre les autres, bien sûr !

Les aspects du ravitaillement et des transports sont réunis dans le mécanisme des « Voies de ravitaillement » – le premier du genre dans la série COIN. Pour que le recrutement et la construction soient rentables, pour pouvoir retourner passer l'hiver dans le sud, et pour le commerce éduen, les Romains ou les Éduens doivent pouvoir s'assurer que l'accès entre le théâtre des opérations et les vastes ressources de l'empire méditerranéen de Rome n'est pas contrôlé par des forces hostiles. Cet impératif donne beaucoup d'importance aux régions proches des Alpes – souvent l'endroit où se concentrent les Éduens, ce qui leur donne un moyen supplémentaire de peser sur César. Les tribus arvernes et germaniques, de leur côté, ont coutume de couper ces voies de ravitaillement romaines en se livrant à des déprédations.

Les ressources en tant que provisions de vivres interviennent encore de différentes façons. Les ordres de Raid volent des ressources aux forces qui sont sur le terrain. De nombreux

événements influent sur la répartition des ressources (c'est-à-dire le ravitaillement) entre les factions, y compris une capacité CONVOIS qui peut dispenser une faction de dépenser des ressources pour marcher, ou rendre des forces encore plus vulnérables aux raids, COMMERCE FLUVIAL qui facilite ou entrave le commerce, SÉCHERESSE, qui réduit les ressources de tout le monde, etc...

Enfin, les différences de moyens de transport entre les factions sont simulées par une simple différence de l'ordre Marche : les Romains peuvent se déplacer de deux ou trois régions d'un coup, Vercingétorix en personne de deux, et toutes les autres forces d'une seule région. Cette différence reflète la plus grande efficacité avec laquelle l'armée romaine se déplaçait et ravitaillait de grandes masses de troupes, et l'adoption par Vercingétorix de la discipline romaine.

Y a-t-il des troupes d'élite provenant uniquement de certaines régions ?

Andrew : Bon, il y a l'exemple évident des légions romaines, qui sont bien plus efficaces que les auxiliaires romains et les guerriers gaulois, tout particulièrement quand elles sont commandées par César. Mais il y a d'autres exemples plus spécifiques ou à une plus petite échelle, que nous avons représentés essentiellement à travers des cartes événement. Ce sont souvent des Capacités – des événements qui modifient les caractéristiques d'une faction pour le reste de la partie. En voici quelques-unes : L'ÉLITE DE VERCINGÉTORIX et LEGIO X. Certaines d'entre elles font référence à des lieux qui sont en dehors de la carte – NUMIDES ou FRONDEURS BALÉARES.

L'événement qui répond peut-être le mieux à la question est l'un des deux usages de AQUITAINS, qui représente des forces venant d'Aquitaine pour aider la faction qui joue la carte (généralement les Arvernes de Vercingétorix). Ces forces peuvent être placées uniquement dans le coin sud-ouest de la carte. La part la plus notable de ces forces était la puissante cavalerie de la tribu des Nitiobroges.

Quels sont quelques-uns des événements les plus intéressants que vous avez choisis ?

Volk : En plus de ceux dont nous avons parlé, j'en ai quelques préférés...

Diviciacos était un influent chef éduen, pro-romain (son frère anti-Romains Dumnorix fut tué juste avant la période de notre jeu, mais on sent son héritage dans une autre carte événement, LOYALISTES DE DUMNORIX). La version claire de DIVICIACOS « Le druide de César » - est une capacité permanente qui permet aux guerriers éduens et aux auxiliaires romains d'être considérés comme équivalents pour les Ordres. En d'autres termes, les deux armées gagnent la capacité de se déplacer et de combattre comme une seule, jusqu'à un certain point. La version ombrée « Un pro-romain écarté » - interdit le transfert de ressources entre les deux factions. Cela représente la perte d'influence de Diviciacos au sein de la tribu éduenne au profit d'une faction moins encline à partager du grain avec César. Ceci peut avoir un impact considérable sur les deux joueurs, car les Romains comptent souvent sur les ressources locales de leurs amis gaulois – généralement les Éduens – alors que les

Éduens espèrent utiliser leur influence sur l'armée romaine pour atteindre leurs objectifs face à leurs rivaux Gaulois.

Une autre de mes capacités préférées, c'est L'ÉLITE DE VERCINGÉTORIX. Elle représente un effort, couronné ou non de succès, de la part du grand chef des rebelles d'inculquer à ses guerriers une discipline semblable à celle que Vercingétorix a observé lui-même chez les soldats romains, sans doute lors de contacts antérieurs avec eux. La version ombrée permet à deux (bandes de) guerriers entourant leur chef de se battre comme des légions. La version claire gêne la levée de nouveaux guerriers du fait de l'impopularité des châtiments très durs imposés par Vercingétorix – mentionnés dans les Commentaires de César. Le concept de cet événement (et de plusieurs autres), à ce propos, vient de notre talentueux conseiller, Marc Gouyon-Rety, qui a grandi dans la région de France où beaucoup de ces campagnes se sont déroulées et a apporté son expertise à notre projet en qualité de « Gaulois querelleur » comme il se décrit lui-même.

Pour finir, je mentionnerai FLOTTE DE GUERRE – un événement représentant les grandes manœuvres ou expéditions navales qui ont eu lieu avant et après la période de la Grande Révolte. Quelle que soit la faction qui l'exécute, elle peut repositionner ses forces mobiles le long de la côte gauloise y compris vers ou depuis la Bretagne, puis agir dans une région où ses forces ont pu débarquer. Typiquement, l'événement débouche sur un intéressant remaniement des positions sur le plateau. Les légions romaines d'Andrew l'ont utilisé une fois pour sortir de la nasse de dévastation arverne encerclant sa position dans la pointe nord-ouest de la Gaule (malédiction !).

Andrew : Parmi mes favoris, il y a CAMPAGNE D'HIVER, COLONIE et OPTIMATES. Le premier d'entre eux, CAMPAGNE D'HIVER, est une capacité à deux facettes que n'importe laquelle des quatre factions peut recevoir. Je trouve particulièrement intéressante la capacité ombrée – jouable par toutes les factions gauloises. Elle permet à la faction qui la possède d'exécuter deux ordres et/ou compétences au milieu de l'hiver (les phases « Propagande » ou « Coup d'état » des volumes précédents). Cette capacité, unique dans la série, peut créer de très puissants « combos » à un moment où les autres factions sont incapables de répondre. L'exemple le plus célèbre d'une telle action dans la Guerre des Gaules est sans doute le soulèvement d'Ambiorix pendant l'hiver 54-53 av JC, qui a conduit à la destruction de 15 cohortes romaines et à une intervention d'urgence de César. De ce fait, les Belges sont les premiers à avoir l'initiative sur cette carte événement.

La carte suivante, COLONIE, est un événement unique qui conduit à une modification permanente du plateau de jeu. Celui qui joue cet événement place dans un espace de son choix un marqueur colonie qui fonctionne fondamentalement comme un nouvel emplacement de tribu ajouté au plateau (augmentant leur nombre de 30 à 31). Cette nouvelle tribu est, au départ, alliée à celui qui joue la carte, mais elle peut être soumise, changer d'allégeance et même être dispersée par les romains, comme les autres tribus. Elle compte aussi pour la condition de victoire Belge (contrôle), lorsque les Belges contrôlent la région dans laquelle elle se trouve. L'événement s'inspire de la tendance

qu'avaient les tribus gauloises à parcourir de grandes distances pour établir de nouveaux peuplements. Un exemple de cette tendance est celui d'un chef de la tribu belge des Atrébates en ayant mené une grande partie de son peuple s'installer en Bretagne.

La troisième carte est OPTIMATES (les opposants de César à Rome), mentionnée précédemment. Cet événement est unique du fait qu'il peut modifier les conditions de victoire, en un sens, et provoquer une fin de partie anticipée, victoire automatique ou non. Il déclenche un test de victoire final si les Romains sont assez bien placés, mais aboutit aussi, dans ce cas, au retrait des légions de Gaule. Cela peut favoriser les romains en mettant rapidement fin à la partie alors qu'ils ont un très bon score. Cependant, il favorise le plus souvent les Arvernes car ils voient la moitié de leurs conditions de victoire (maintenir un certain nombre de légions hors de Gaule) automatiquement remplie si cette fin de partie est déclenchée. Cet événement représente le paroxysme du conflit politique de César débouchant plus tôt qu'historiquement sur une Guerre Civile Romaine (et la fin de la guerre des Gaules), César retirant ses forces de Gaule pour retourner en Italie. Mais cela ne peut se produire que si César rencontre suffisamment de succès en Gaule pour forcer ses adversaires politiques à demander que César, en sa qualité de gouverneur, soit rappelé.

Qu'est ce qui rend le concept (pas le thème ou la période) unique dans la série ?

Volko : Les différences dans la conception sont très liées au thème et à la période, c'est donc difficile de les dissocier. Mais quelques-unes des décisions concernant les grandes lignes de la conception ont à voir au moins autant avec là où nous en sommes dans la série COIN qu'avec nos idées sur la nature des révoltes gauloises. En particulier, nous aurions pu faire de ce volume quelque chose de spectaculaire, comme avec la grande carte de *Fire in the Lake*. Non seulement cela ne nous paraissait pas nécessaire pour restituer les manœuvres de César et de Vercingétorix en Gaule, mais le fait d'en ajouter toujours plus à chaque nouveau volume finirait par donner des produits très chargés peut-être agréables à regarder mais certainement pas à jouer.

Comme je le détaille dans un article pour le n°29 de C3i, nous voulions, avec *Falling Sky*, revenir à une compacité comme celle de Cuba Libre à la fois en taille et en poids des règles. Par exemple, les tribus alliées de *Falling Sky* remplacent à elles seules les règles sur l'empilement des bases et le comptage du soutien ou de l'opposition des populations des volumes de l'ère moderne. Nous avons essayé de mettre à profit notre expérience des designs précédents pour rendre celui-ci aussi concis, clair et accessible que possible.

Maintenant que vous avez couvert un peu plus de 2000 ans, quelles sont les contre-insurrections qui se profilent comme futurs sujets de la série COIN ?

Volko : L'un des charmes d'ajouter à la série COIN un volume qui remonte le temps jusqu'à l'Antiquité, est que cela ouvre grand la porte – nous l'espérons – à un éventail le plus large possible de sujets futurs. *Liberty or Death*, consacré à la Révolution Américaine, était bien avancé quand nous avons commencé *Falling Sky* et est chez l'imprimeur au moment où nous écrivons. Il dépeint un cas de « contre-insurrection » au

18ème siècle. La série va continuer à s'intéresser aux insurrections des 20ème et 21ème siècles : *Colonial Twilight*, un volume de Brian Train, co-designer de *A Distant Plain*, consacré à l'Algérie de années 50, est déjà proposé en pré-commande (P500). Mais nous espérons aussi que d'autres concepteurs verront les possibilités du système de base de modéliser d'autres conflits internes ou multipartites de toutes les époques, en particulier ceux qui sont le moins abordés dans notre hobby. Attendez de voir *Pendragon – the Fall of Roman Britain* de Marc Gouyon-Rety, sans lequel il manquera à la série un millénaire entier !

Une des clés du succès pour la série COIN au-delà de ce volume sera de faire en sorte que chaque jeu soit une nouvelle expérience qui vaille le coup d'être explorée même pour des joueurs ayant approfondi tous les volumes antérieurs. Notre plan pour garantir cela est double : un éventail toujours plus large de sujets et donc d'histoires uniques qui se jouent différemment ; et différents concepteurs et développeurs rejoignant l'équipe au fur et à mesure. Les deux se vérifient pour les projets que nous venons de mentionner.

Merci pour votre soutien à la série COIN. Andrew et moi-même sommes très enthousiastes, et nous espérons que vous apprécierez le jeu !

Vienna, Virginie, 2014-2015

TEXTES DES ÉVÉNEMENTS ET NOTES

Cette section reproduit le texte complet de chaque Carte Événement et indique l'Ordre des Factions (2.3.2 ; **Ae** = Éduens, **Ar** = Arvernes, **Be** = Belges, **Ro** = Romains) et les symboles d'Instructions Non-Joueurs (8.2.1 ; **C** = Carnyx, **L** = Lauriers, **S** = Glaive). Cette liste inclut également une aide de jeu pour la mise en œuvre des Événements, plus des notes sur leur contexte historique. Ce contexte historique inclut des contributions de Marc Gouyon-Rety. Les références à « La Guerre des Gaules » sont notés au format [livre.chapitre]. (NdT. La traduction utilisée dans la version française est celle de L.A. Constans, 1926).

1 CICÉRON (RoL ArL AeS BeL)

Texte : Le défenseur de la République revient en politique - Déplacez le marqueur Sénat d'une case dans la direction de votre choix (ou Retournez-le si déjà en haut ou en bas)

Aide de jeu : Le Sénat peut être modifié même s'il y a des Légions Tombées. Si le Sénat est déjà Ferme l'Événement Retourne le marqueur sur sa face normale (6.5.1).

Contexte : Orateur et juge auto-proclamé de la loi romaine, Marcus Cicéron a parfois défendu ou attaqué les positions de César au Sénat. Son frère Quintus était légat dans l'armée de César entre 54 et 52 av. JC, et cela a dû influencer ses vues envers César et la Guerre des Gaules. Exilé en 58 av. JC, réhabilité en 57, parfois utile à César et à Pompée, parfois nuisible, Cicéron personnifiait la complexité de la politique à Rome, d'autant plus qu'il apparut comme le défi final de César à Rome.

2 LEGIONES XIII et XV (RoL ArC AeL BeL)

Clair : Armée personnelle - Les Romains peuvent Déplacer le marqueur Sénat d'une case vers le haut (vers Tollé) pour Placer en Province un total de 2 Légions à partir de la piste des Légions et/ou des Légions Tombées.

Ombre : Légionnaires novices - Bataille gratuite contre les Romains dans 1 Région. La première Perte y Élimine automatiquement une Légion, s'il y en a.

Aide de jeu : Les Légions du texte Clair de la carte peuvent provenir de Tombées, pas uniquement de la piste de Légions (1.4.1). Le Placement des Légions implique de Déplacer ou de Retourner le marqueur Sénat (5.1.1, 6.5.1), et ne peut donc se produire si le Sénat est déjà Fermement sur Tollé.

Contexte : Les légions les plus récemment levées, du fait du manque d'expérience des soldats, subirent plus de pertes en Gaule. [6.39-6.40 par exemple] La 14ème Légion qui avait été levée par César en Cisalpine en 57 av. JC, fut détruite par Ambiorix lors de l'hiver 54-53 av. JC, puis reconstituée en Cisalpine plus tard la même année, avec la 15ème et utilisée ensuite comme réserve. Indépendamment de cela, la capacité et la propension de César en tant que gouverneur à lever ce qui devint dans les faits des légions personnelles lui valurent une opposition grandissante au Sénat.

3 POMPÉE (Ro ArL AeS BeL)

Clair : Le consul soutient la Guerre en Gaule - En cas d'Adulation, Placez 1 Légion en Province. Sinon, Déplacez le Sénat d'une case vers le bas (vers Adulation).

Ombre : Un rival demande des Légions en Orient - Si l'encart « Legions » contient 4 Légions ou moins, les Romains Éliminent 2 Légions pour les Placer sur l'encart « Legions ».

Aide de jeu : Pour les textes Ombre et Clair, l'encart « Legions » n'inclut pas l'encart « Fallen Legions » (1.4.1). Le Déplacement du Sénat (texte Clair) ignore les Légions Tombées (5.1.1, 6.5.1) et, si déjà sur Adulation, rend le Sénat Ferme (6.5.1).

Contexte : Gnaeus Pompeius Magnus s'allia avec César durant l'émergence de ce dernier et en fut réellement le principal associé lorsqu'ils formèrent le premier Triumvirat avec le riche Marcus Crassus. Pompée prit ombrage de l'ascension politique de César et finit par devenir son ennemi et rallier les sénateurs contre lui. En 51BC, la rivalité était devenue chose publique. Les « Amis de Pompée » promulguèrent un décret forçant César à renvoyer deux Légions en Italie, dont Pompée prendrait le commandement, manifestement pour une campagne prévue en Orient [8.52-8.54].

4 CIRCONVALLATION (Ro ArS BeS AeL)

Texte : Contrefort - Les Romains peuvent Marcher Gratuitement vers une Citadelle Adjacente et y Placer un marqueur Circonvallation sur les pièces de la Faction possédant la Citadelle. Le Groupe marqué ne peut pas sortir de la Région ; s'ils attaquent seuls, les Romains défendent comme avec un Fort. Enlevez le marqueur si le Groupe attaque les Romains dans une Bataille ou si Éliminés, ou s'il n'y a aucun Romain.

Aide de jeu : Gardez les pièces affectées groupées sous le marqueur (ou autour de la pièce de Citadelle avec le marqueur au-dessus), séparément des autres Groupes de pièces qui entrent ou sont Placées dans la Région. Les Romains des Régions de départ comptent comme sélectionnés pour la Marche (Cachez les Auxiliaires).

Contexte : « Vercingétorix, apercevant les siens du haut de la citadelle d'Alésia... » [7.84] C'est ici que la Grande Révolte pour la liberté de la Gaule trouva son terme. Sans doute, pour que Vercingétorix reste dans la citadelle pendant que César terminait son encerclement, il a dû penser que toute la Gaule levée contre Rome lui fournirait le secours nécessaire pour défaire les Romains où il les avait fixés (comme l'avaient fait les commandants des forces venues au secours). [7.76] Il semble improbable que Vercingétorix voyant la construction de l'oppidum n'ait pas pu comprendre les précautions des Romains bâtissant des fortifications dirigées vers l'extérieur, faisant face aux forces gauloises réunies. [7.74] Très probablement, attendre dans Alésia que les gigantesques renforts arvernes arrivent était un bon pari pour l'Averne et dans le cas d'une bataille serrée, cela aurait pu se terminer en un désastre pour César.

5 GALLIA TOGATA (Ro ArC BeL AeL)

Clair : Arrières stratégiques - Placez le marqueur Gallia Togata et 3 Auxiliaires en Cisalpine. Est une Voie de Ravitaillement où seuls les Romains peuvent être Placés, la Marche y coûte 0, chaque Recrutement Place 2 Auxiliaires.

Ombre : La Cisalpine nécessite une garnison - Sauf si le Sénat est en Adulation, les Romains Éliminent 1 Légion vers l'encart Légions et 2 Auxiliaires vers Disponibles.

Aide de jeu : L'Événement en Clair est un des rares qui modifient l'empilement (1.4.2, 5.1.1). La Cisalpine est Adjacente des Régions Ubii et Sequani et à la Province. Les Voies de Ravitaillement sont décrites dans la règle 3.2.1. Marquer le Contrôle (soit Romain, soit Aucun Contrôle) et, lors des Phases de Quartiers, se Déplacer vers ou hors de la

Cisalpine et payer pour les Quartiers coûtent comme pour les autres Régions. Légions Éliminées vers l'encart « Legions » et non « Fallen Legions » (1.4.1)

Contexte : César put accroître ses forces et remplacer les pertes des guerres en Gaule grâce à la conscription dans la province de la Gaule Cisalpine (nord de l'Italie), dont il était gouverneur. [2.2, 6.1] Mais cette province avait besoin de garnisons de légionnaires contre les incursions récentes de brigands illyriens et autres barbares et, peut-être, contre des troubles dus à la lassitude de la guerre romaine ou en réaction à l'anarchie grandissante à Rome. César y envoya la Légion XV en 51 av. JC pour cette raison, du moins officiellement. [8.24, 8.54]

6 MARC ANTOINE (Ro ArL BeL AeL)

Clair : Commandant de la cavalerie - Les Romains peuvent Reconnaître Gratuitement, puis peuvent Batailler Gratuitement dans 1 Région, les Auxiliaires causant le double des Pertes habituelles.

Ombre : À Rome en tant que Questeur - Déplacez jusqu'à 4 Auxiliaires sur-carte vers la Province. Romains Inéligibles à la prochaine carte. Faction active Éligible.

Aide de jeu : La Reconnaissance Gratuite (texte Clair) permet de Déplacer n'importe quel Auxiliaire mais révèle les Guerriers Ennemis et les marque comme Reconnus à une Région seulement de César ou dans celle du Successeur Romain (4.2.2, 5.1.1, 5.4). Une Faction Gauloise Exécutant l'Événement Ombre (non les Romains) permet de choisir quels Auxiliaires sont Déplacés.

Contexte : Apparenté à César, protégé de son allié politique Clodius Pulcher, et fort de ses succès militaires en Orient, Marc Antoine vint sur ordre de César en Gaule lors des dernières guerres de Gaule. Fringant et agressif, il était populaire auprès des troupes. César veilla à la promotion politique d'Antoine comme s'il était son héritier et l'envoya à Rome pour devenir Questeur, un poste public important. Antoine fut de retour à temps pour la Grande Révolte de 52 av. JC. A Alésia, il tint un secteur important des fortifications et y obtint sa première mention dans les mémoires de César. [7.81] En 51, il eut un commandement indépendant en Belgique, jetant sa cavalerie contre rien d'autre que le vieux protégé Belge de César, Commios. [8.47-8.48]

7 ALAUDAE (Ro AeL ArC BeL)

Clair : Légions formées en Gaule - Les Romains Placent 1 Légion et 1 Auxiliaire dans une Région Contrôlée par les Romains.

Ombre : Légions levées localement peu fiables - Si l'encart Legions a 7 Légions ou moins, Éliminez 1 Légion vers l'encart Legions et 1 Auxiliaire vers Disponibles.

Aide de jeu : La Légion (Clair) ne peut pas provenir de l'encart Fallen Legions (1.4.1). L'encart Legions (Ombre) n'inclut pas l'encart Fallen Legions (1.4.1).

Contexte : César fonda en 52 av. JC la Legio V en Gaule Transalpine. Cette légion portait le nom de « Alaudae », « alouettes » en langue gauloise, probablement en raison des ailes d'oiseaux qui ornaient fréquemment le cimier des casques gaulois. Ce fut la première légion romaine composée de Gaulois recrutés en Province et au-delà, et financée directement par César.

8 CONVOIS (Ro AeL Ar Be)

Clair : Bien approvisionnés - Prenez cette carte et Placez-la sur votre Plateau de Forces Disponibles. La Marche vous coûtera 0 Ressource.

Ombre : Chariots lents - Gardez cette carte. Vos Raids pourront utiliser 3 Guerriers par Région et y voler des Ressources en dépit des Citadelles et Forts.

Aide de jeu : Les Raids (Ombre) peuvent Retourner jusqu'à 3 Guerriers de Cachés à Révélés à la Place de seulement 2, en prélevant une Ressource pour chacun (3.3.3).

Contexte : « Un grand nombre de Belges soumis et d'autres Gaulois avaient suivi César et faisaient route avec lui ; certains d'entre eux, comme on le sut plus tard par les prisonniers, ayant étudié la façon dont avait été réglée pendant ces jours-là la marche de notre armée, allèrent de nuit trouver les Nerviens et leur expliquèrent que les légions étaient séparées l'une de l'autre par des convois très importants, et que c'était chose bien facile, quand la première légion serait arrivée sur l'emplacement du camp et que les autres seraient encore loin derrière elle, de l'attaquer avant que les soldats eussent mis sac à terre ; une fois cette légion mise en fuite, et le convoi pillé, les autres n'oseraient pas leur tenir tête. » [2.17] Ceci montre à quel point il était important et dangereux d'attaquer des convois de bagages. Et ce n'était pas vrai que pour les Romains, mais aussi pour les armées gauloises. Plus une armée devait rassembler de chevaux et de chariots pour transporter ses biens, moins elle devait s'appuyer sur des ressources locales, et donc le plus promptement elle pouvait Marcher.

9 MONS CEVENNA (Ro Ae Ar Be)

Texte : Les armées passent le col dit infranchissable - Marche Gratuite d'une Région vers une Région Adjacente, les deux étant à 1 Région de la Province. Puis Exécuter Gratuitement un Ordre et n'importe quelle Compétence (dans n'importe quel ordre) dans (ou depuis) la Région de destination.

Aide de jeu : « A une Région de la Province » se réfère à la Province, la Région Sequani ou Arverni. La Région de départ de la Marche compte comme sélectionnée pour la Marche (y Cacher les Forces). L'Ordre Gratuit peut inclure une Marche depuis la Région de destination.

Contexte : César ouvrit sa campagne contre Vercingétorix en 52 av. JC avec le franchissement surprise d'une montagne en quittant de la Province : « Les Cévennes, qui forment barrière entre les Helviens et les Arvernes, étaient en cette saison, à l'époque la plus rude de l'année, couvertes d'une neige très haute qui interdisait le passage, néanmoins, les soldats fendent et écartent la neige sur une profondeur de six pieds, et, le chemin ainsi frayé au prix des plus grandes fatigues pour les hommes, on débouche dans le pays des Arvernes. Cette arrivée inattendue les frappe de stupeur, car ils se croyaient protégés par les Cévennes comme par un rempart et jamais, à cette époque de l'année, on n'avait vu personne, fût-ce un voyageur isolé, pouvoir en pratiquer les sentiers... »

10 BALLISTAE (Ro AeL BeS ArS)

Clair : Engins de siège - Assiéger annule le bonus des Citadelles divisant les Pertes par deux. Les lancers de dés lors des Batailles Éliminent les Forts sur 1-2 au lieu de 1-3.

Ombre : Stratagèmes de siège - À Placer près d'une Faction. Cette faction, à la suite d'une Embuscade, peut Éliminer un Fort ou une Citadelle.

Aide de jeu : La Capacité en Clair rend à la fois le Siège Romain plus puissant et les Forts plus résistants. La Capacité Ombrée ajoute une Compétence de Siège modifiée à la Faction Gauloise qui effectue une Embuscade.

Contexte : Les armes lourdes des ingénieurs romains étaient utiles non seulement pour venir à bout des fortifications ennemies, telles que celles de l'oppidum typique celte, mais aussi pour défendre leurs propres remparts. César nota, par exemple, que « notre artillerie avait été d'un grand secours » [7.41]. Les Celtes n'avaient pas de tels engins, si bien que leurs Forts et places fortes étaient des défenses efficaces contre les assauts barbares. Gorgobina, capitale de la tribu des Boïens, cliente de Rome, résista à Vercingétorix jusqu'à ce que les manœuvres de César menées ailleurs forcent l'Arverne à lever son siège [7.9-7.12] Les Gaulois pratiquaient des excavations et utilisaient des béliers contre les portes, protégés sous une formation en tortue. Les commandants gaulois se fiaient à d'autres ingéniosités comme la surprise, l'astuce, les menaces, les pourparlers (pour franchir les fortifications, comme Ambiorix avec la 14ème Légion en 54-53 av. JC) [5.26-5.37].

11 NUMIDES (RoL AeL BeL ArL)

Clair : Puissants alliés - Les Romains Placent 3 Auxiliaires dans 1 Région à 1 Région au plus de leur Chef, et y livrent Bataille. Les Auxiliaires y causent le double de Pertes (arrondir ensuite).

Ombré : Africains rappelés - Éliminez 4 Auxiliaires où qu'ils se trouvent.

Aide de jeu : Concernant les Pertes de la section Claire, additionnez toutes les Pertes occasionnées par les Auxiliaires, y compris les divisions par 2 dues aux Citadelles, etc., puis arrondissez ce total. Cela inclut les Pertes initiales dues aux FRONDEURS BALÉARES (texte Clair).

Contexte : Parmi les auxiliaires romains venant de l'extérieur de la Gaule, les Numides étaient réputés non seulement pour leur fameuse cavalerie légère, mais aussi pour leurs archers, souvent utilisés avec les frondeurs baléares. [2.7]

12 TITUS LABIENUS (Ro AeL BeL Ar)

Clair : Lieutenant compétent - Les Compétences Romaines peuvent s'appliquer à n'importe quelles Régions, où que soit situé le Chef Romain.

Ombré : Second de César corrompu - Construire et Révéler par Reconnaissance sont limités à 1 seule Région.

Aide de jeu : Construire ou Révéler par Reconnaissance (texte Ombrée) et Pister les Guerriers Ennemis Reconnus requièrent toujours que le chef Romain soit dans le même emplacement ou que César soit Adjacent ; le Reconnaissance peut toujours déplacer les Auxiliaires à partir de n'importe quelle Région à l'exception de la Bretagne (4.2.2).

Contexte : Dans les mémoires de César, Titus Labienus semble être le subordonné qui ne pouvait pas se tromper. Il a disposé de commandements indépendants contre les Trévires en 54-53 av. JC. [5.57-5.58, 6.7-6.8]. Lors de la Grande Révolte de 52 av. JC, César lui confia quatre Légions - plus d'un tiers des armées en Gaule - dans le nord de la Celtique tandis que César poursuivait sa confrontation contre Vercingétorix dans le sud. [7.57]. Pendant la campagne de 51 av. JC, « Des bruits nombreux lui parvenaient touchant les intrigues de ses ennemis auprès de Labiénus, ... néanmoins, on ne put rien lui faire croire sur Labiénus... » [8.52] Labienus apparaît avoir été un

Républicain légitimiste convaincu, soulevant la question du moment où les ambitions de César commencèrent à le placer en porte-à-faux. Lors de la Guerre Civile, Labienus quitta son chef, devenu rebelle, pour rejoindre l'armée légitime de la République, jusqu'à sa mort à Munda en 45 av. JC. Son fils Quintus alla jusqu'à rejoindre les Parthes pour combattre le triumvirat.

13 FRONDEURS BALÉARES (Ro BeL ArC AeL)

Clair : Tireurs précis - Les Romains sélectionnent 1 Région par Ordre de Bataille d'un Ennemi. Les Auxiliaires y infligent d'abord 1/2 Perte chacun aux Attaquants. Puis résolvez la Bataille.

Ombré : Dépendance des contingents étrangers - Recrutez uniquement dans les Voies de Ravitaillement, payez 2 Ressources par Région.

Aide de jeu : Pour la Capacité en Clair, toute Embuscade est un Ordre de Bataille (3.3.4, 5.4). Les Romains peuvent, avec leurs Auxiliaires, causer des Pertes à un Attaquant livrant Bataille à une autre Faction dans la Région. Si les Romains possèdent FRONDEURS BALÉARES et CAVALERIE GERMANIQUE (Clair), les Auxiliaires infligent 1 Perte chacun et non 1/2 avant la Bataille de l'Ennemi.

Contexte : En plus des auxiliaires de Cisalpine, l'armée romaine dominée par l'infanterie lourde emmenait avec elle en Gaule des troupes de spécialistes venant de tout l'empire : de l'infanterie légère et de la cavalerie nord-africaines, de la cavalerie espagnole, des archers crétois, et les fameux frondeurs des îles méditerranéennes de Majorque et Minorque [2.7, 5.26]. Les auxiliaires levés localement comprenaient surtout de la cavalerie gauloise et germanique.

14 CLODIUS PULCHER (Ro Be ArC AeL)

Clair : Chef populiste au Sénat - Déplacez le Sénat d'une case vers le bas (vers Adulation, ou Retournez le marqueur sur Ferme s'il y est déjà).

Ombré : Soutien de César assassiné - Le Chef Romain (si sur la carte) va en Province. Les Romains sont Inéligibles à la carte suivante. La faction active reste Éligible.

Aide de jeu : Placez le cylindre de la Faction Exécutant l'Événement Ombré sur le bord gauche de la case Événement appropriée sur la Piste de Séquence pour rappeler qu'elle reste Éligible.

Contexte : Patricien de naissance, fait plébéien par Pompée et César pour le rendre éligible comme tribun, le politicien Publius Clodius Pulcher avait soutenu les ambitions politiques de César au Sénat et à Rome tandis que César menait sa campagne de l'autre côté des Alpes. En 58 av. JC, Clodius manigança l'exil de l'encombrant Cicéron. Les méthodes tristement célèbres de Clodius pour contrôler les affaires politiques de Rome allaient jusqu'aux pires brutalités. Après que l'esclave d'un rival assassina Clodius sur la Via Appia en janvier 52, les désordres qui s'ensuivirent obligèrent César à rester en Cisalpine plus longtemps qu'à l'habitude et donnèrent de l'espoir aux conspirateurs dans leur préparation de la Grande Révolte. [7.1]"

15 LEGIO X (Ro BeL ArC AeL)

Clair : Élite fiable - Dans les Batailles avec le Chef Romain et au moins une Légion, Pertes finales subies par les Romains - 1 et Pertes finales infligées par les Romains +2.

Ombre : Favoritisme - César qui attaque dans une Bataille double les Pertes infligées par 1 Légion seulement (pas par toutes les Légions).

Aide de jeu : Concernant la partie en Clair, calculez d'abord les Pertes totales, puis soustrayez ou additionnez.

Contexte : César était manifestement très fier de ses compétences de chef. Lors du conseil avec ses centurions à Vesontio en 58 av. JC concernant l'arrivée de l'armée Germanique d'Arioviste, il montre à ses lecteurs comment il a su les galvaniser en invoquant leur amour-propre, leur réputation et surtout leur esprit d'entraide. L'esprit de corps, la présence d'une élite, et la compétition amplifient les effets, César le savait. César dit aux centurions qu'il partirait à l'attaque seul avec la Dixième Légion dont il était sûr, et qui lui servirait de cohorte prétorienne » (César avait toujours favorisé cette légion et se fiait entièrement à sa valeur) »[1.39-1.41] Le discours fonctionna. Et ainsi le rôle de la Legio X Equestris, la première recrutée par César en personne, joua ce rôle tout au long des révoltes gauloises - y compris en minimisant la défaite de Gergovie [7.47, 7.51] - jusqu'au missions cruciales lors des batailles contre Pompée en 48 av. JC à Pharsalus et contre Labienus à Munda en 45.

16 AMBACTI (Ro BeL AeL ArL)

Clair : Suite gauloise au service des Romains - Placez 4 Auxiliaires dans une Région comprenant des Romains, ou 6 Auxiliaires avec César.

Ombre : Des vassaux gaulois rentrent chez eux - Lancez un dé et Éliminez soit 3 soit le nombre obtenu en Auxiliaires n'importe où.

Aide de jeu : « Romains » dans la partie en Clair signifie « n'importe quelle pièce romaine ».

Contexte : Comme partout dans les territoires romains, l'armée s'appuyait sur des recrues locales pour remplir les rangs des forces d'infanterie et surtout de cavalerie afin de former un tampon autour des légions d'infanterie lourde. Dans la confusion des factions de la Guerre des Gaules, de telles recrues s'enrôlèrent facilement, mais étaient par la même parfois d'une inconstante loyauté. « Ambacte » est un terme d'origine celtique se référant aux esclaves des nobles gaulois à qui ils ordonnaient d'assurer et de défendre le pouvoir au sein de la tribu. [6.15]. Les auxiliaires gaulois de César étaient essentiellement des esclaves de leurs nobles « alliés ». Les ambactes étaient à la fois essentiels pour fournir de la cavalerie aux Romains afin de contrer l'avantage gaulois dans ce domaine (jusqu'à ce que César recrute des cavaliers germaniques lorsque la plupart des tribus gauloises s'étaient révoltées), et un élément-clé de la garantie de fidélité de leur tribu.

17 CHEFS GERMANIQUES (RoL BeS AeS Ar)

Clair : Le destin d'Arioviste dans tous les esprits - Les Romains font Marcher jusqu'à 3 Groupes de Germains, puis Embusquent avec des Germains dans 1 Région au choix.

Ombre : Le destin d'Arioviste oublié - Mener une Phase Germanique immédiatement comme si en Hiver.

Aide de jeu : L'action en Clair, concernant les pièces Germaniques, sera guidée par les Romains, pas selon la séquence de Phase des Germains (6.2) ; la partie Ombre suit la procédure complète 6.2.

Contexte : Ainsi parlèrent les Ubiens (Ubi) en 55 av. JC : « le renom et la réputation de cette armée étaient tels, depuis la défaite d'Arioviste et après ce dernier combat, même chez

les plus lointaines peuplades de la Germanie, que si on les savait amis de Rome, on les respecterait... » [4.16] Les Suèves et les Sugambres le voyaient apparemment autrement.

18 PONT SUR LE RHIN (Ro Be Ae Ar)

Clair : Expédition punitive - Les Romains peuvent Éliminer tous les Germains d'une Région de Germanie sous, ou Adjacente à, un Contrôle Romain.

Ombre : Enlisés - Si une Légion est à 1 Région de Germanie, les Romains perdent 6 Ressources et deviennent Inéligibles pour la carte suivante.

Aide de jeu : Dans la partie en Clair, « tous les Germains » se réfère à toutes les pièces Germaniques : Alliés et Guerriers. Dans la partie Ombre « à 1 Région » signifie soit dans, soit Adjacent à la Région de Germanie.

Contexte : César trouvait parfois bénéfique militairement - et politiquement - de traverser le Rhin et de soumettre des tribus germaniques qui pouvaient être menaçantes. Les compétences des ingénieurs romains pour organiser la construction par les soldats d'un pont au-dessus du fleuve en quelques jours seulement rendaient possibles ces incursions soudaines. Une telle occasion se produisit lors de la campagne contre Ambiorix, afin de s'assurer que les Ubiens et Suèves ne renforcent pas les forces d'Ambiorix ni ne lui offrent un refuge. César fit attention, tout de même, de ne pas s'enliser dans une campagne au-delà du Rhin : les Suèves auraient pu simplement faire retraite dans leurs vastes forêts, et l'état de l'agriculture germanique était tellement déficiente que l'armée de César aurait été affamée sans un retour rapide en Gaule. [6.9-6.10, 6.29]

19 LUCTERIOS (ArC RoL AeL Be)

Clair : Poussée sur Narbonne stoppée - Soit Éliminez jusqu'à 6 Guerriers Arvernes à 1 Région de la Province, soit Placez jusqu'à 5 Auxiliaires en Province.

Ombre : Cadurque audacieux - Si le Successeur Arverne est sur la carte ou est Disponible, les Arvernes le Placent n'importe où, symbole vers le haut, comme s'il s'agissait de Vercingétorix.

Aide de jeu : L'Événement en Clair s'il fait Éliminer des Guerriers supprime jusqu'à un total de 6 parmi les Régions de Province, Sequani, Aedui et Arverni. L'Événement Ombre est la seule manière qu'ont les Arvernes de récupérer leur Chef historique après Élimination - représentant Lucterios prenant la tête de la Grande Révolte.

Contexte : Lucterios, un chef des Cadurques alliés aux Arvernes et « un homme d'une grande intrépidité », au début 52 av. JC, rassembla une grande force celte et la fit marcher sur la Province au sud. Cette menace força César à changer de direction lors de sa marche vers Narbonne pour marcher vers les Arvernes. Les Romains regroupés avec les Helviens et des renforts frais d'Italie repoussèrent finalement Lucterios.

20 OPTIMATES (ArL RoS AeS BeS)

Texte : La guerre civile se profile - Conservez cette carte près de la piste Hiver. A partir de la 2ème Phase de Victoire et les suivantes, si le score Romain dépasse 12, ramenez toutes les Légions vers l'encart « Legions », terminez la partie et déterminez la victoire.

Aide de jeu : « le score Romain dépasse 12 » signifie que le marqueur rouge Soumis+Dispersés+Alliés est sur 13 ou plus

(1.9, 7.2). La conséquence de cet Événement est que sous certaines circonstances, la partie se termine de manière précoce et enlève aux Arvernes le poids d'une de leurs conditions de victoire. Aussi longtemps que César gère bien les événements en Gaule (pour rester une menace politique à Rome) mais que la révolte gauloise continue, il devra retirer ses légions pour se battre dans la guerre civile à Rome sans que Vercingétorix n'ait à les chasser. Les Arvernes devront toujours atteindre leur autre critère de succès, celui de maintenir neuf Alliés et Citadelles ou plus. Retournez le marqueur de la piste Hiver comme aide-mémoire en plus lors des vérifications de victoire ultérieures.

Contexte : Le parti conservateur des Optimates s'opposait aux Populaires au Sénat, le parti auquel adhérait César. Ils manœuvraient contre les intérêts politiques de César tout au long de sa campagne en Gaule. En 51 av. JC - tandis que César cherchait à étouffer la résistance qui suivit la Grande Révolte de Vercingétorix - leur dénonciation de César en tant que menace principale envers le pouvoir du Sénat intensifia les machinations et fit progresser Pompée de manière non dissimulée comme contrepoids. L'historien Arthur Kahn note que « l'intensification de l'opposition à Rome augmenta la pression sur César pour une résolution rapide en Gaule. » (The Education of Julius Caesar: A Biography, 1986, p.298). La question est de savoir ce qu'il en aurait été si les développements contre César à Rome avaient été plus rapides, ou si la soumission de la Gaule avait été plus lente ?

21 LA PROVINCE (ArC RoL AeL BeS)

Clair : Approvisionnement aisé - S'il n'y a que des Romains en Province, soit Placez-y 5 Auxiliaires, soit ajoutez +10 Ressources.

Ombre : Incursions - Si les Arvernes Contrôlent la Province, Déplacez le Sénat de 2 cases vers le haut (vers Tollé). Sinon, les Arvernes y Placent 4 Guerriers et y font Gratuitement un Raid ou Bataille comme s'il n'y avait pas de Fort.

Aide de jeu : Les Guerriers (texte Ombre) doivent être Arvernes (5.1). « Comme s'il n'y avait pas de Fort » signifie que les Romains qui défendent ne peuvent pas diviser par 2 les Pertes subies du fait de la présence d'un Fort seul, ni ne voient leur Fort absorber des Pertes lors d'un Repli (3.3.4).

Contexte : Dès le départ, César invoqua le potentiel de menace ennemi contre la province transalpine des Romains comme justification de son intervention en Gaule. [1.10-1.11] A présent, les incursions en Province étaient réelles et non plus des menaces présumées qui devaient être prévenues. [7.7] Bien que la Province se soit montrée loyale envers Rome durant la guerre, sa soumission après plusieurs révoltes était tout de même assez récente pour légitimer les craintes romaines - ou les espoirs des Gaulois - que les Gaulois méridionaux en profitent pour se soulever à nouveau, ce qui aurait pu avoir un impact catastrophique à la fois sur l'effort de guerre romain et sur la réputation de César. Comme anticipé, les incursions gauloises furent contenues. A la fin de 51 av. JC, César « parcourut rapidement les assemblées, ... rien ne lui était plus facile que de discerner de quels sentiments chacun avait été animé envers la république dans cette révolte de toute la Gaule, à laquelle la fidélité et les secours de la province l'avaient mis en état de résister. » [8.46]

22 OTAGES (Ar Ro BeL Ae)

Clair : Incitation - Parmi les Régions que vous Contrôlez, Éliminez ou Placez un total de 4 Guerriers ou Auxiliaires au plus avec les vôtres.

Ombre : Casus belli - Placez un Allié Gaulois et 1 Guerrier de toute Faction sur chacune des 1 ou 2 Tribus Soumises où se trouvent des pièces Romaines.

Aide de jeu : Les Alliés de la partie en Clair ne doivent pas nécessairement être ceux de la Faction active.

Contexte : Les Romains et les Gaulois demandaient des otages (souvent des enfants de citoyens importants) comme garanties de bonne conduite - pas seulement parmi les ennemis soumis mais aussi parmi les alliés qui les accompagnaient à la guerre. César en campagne semble en avoir fait une habitude, et il les gardait et les déplaçait comme il faisait avec ses bagages, son blé et ses trésors de guerre. [7.55] Vercingétorix en fit de même lors de l'unification des Gaules - y compris avec les Éduens - au cours de la Grande Révolte. [7.64] Mais à la longue et dans le contexte de soulèvement général d'une culture contre une autre, de telles pratiques ne firent qu'amplifier le ressentiment contre cette domination permanente. En fait, des deux côtés, la limite entre otages et contingent d'alliés fut parfois assez vague !

23 MISE À SAC (ArC Ro Be AeS)

Clair : Vengeance - Les Romains peuvent Placer un marqueur Rasé sur une Cité sous Contrôle Romain (Remplacez tout) pour +8 Ressources. Cela Disperse la Cité de manière permanente.

Ombre : Siège coûteux et interminable - S'il y a une Légion avec votre Citadelle, Éliminez la Légion, et les Romains deviennent Inéligibles à la carte suivante.

Aide de jeu : Le marqueur (texte Clair) est l'équivalent d'un marqueur Dispersé à tous égards sauf qu'il n'est pas enlevé au Printemps (1.4.2, 3.2.3, 6.6, 7.2). Mais certains Événements peuvent le supprimer. La légion éliminée (texte Ombre) vers l'encart Fallen Legions (1.4.1). Marquez l'Inéligibilité de la section Ombre en plaçant le cylindre Romain sous le cylindre de la Faction active.

Contexte : César met en avant la vengeance acharnée de ses troupes après qu'ils vinrent finalement à bout du siège difficile d'Avaricum : « Excités par le souvenir du carnage de Cénabum et par les fatigues du siège, ils n'épargnèrent ni les vieillards, ni les femmes, ni les enfants. Bref, d'un ensemble d'environ quarante mille hommes, à peine huit cents, qui s'enfuirent hors de la ville aux premiers cris, arrivèrent sains et saufs auprès de Vercingétorix ... » [7.28]

24 SAPEURS (ArC RoL BeL AeL)

Clair : Artisans affectés aux travaux de fortification - Dans une Région contenant une Citadelle Arverne, Éliminez un total de 2 Légions et/ou Auxiliaires.

Ombre : Les mineurs de fer provoquent un désastre - Toute Faction peut Exécuter l'un ou l'autre texte de l'Événement, mais la Région Ciblée (texte Ombre) doit contenir une Citadelle Arverne. Les Légions Éliminées vont dans l'encart Fallen Legions (1.4.1).

Aide de jeu : Toute Faction peut Exécuter l'une ou l'autre section de l'Événement, mais la Région cible de la partie Ombre doit posséder une Citadelle Arverne. La suppression de Légion se fait en direction de Fallen (1.4.1).

Contexte : Avaricum, 52 av. JC : « A l'exceptionnelle valeur de nos soldats les Gaulois opposaient toutes sortes de moyens : c'est une race d'une extrême ingéniosité ... ils faisaient écrouler notre terrassement en creusant des sapes, d'autant plus savants dans cet art qu'il y a chez eux de grandes mines de fer et qu'ils connaissent et emploient tous les genres de galeries souterraines ... ils entravaient l'achèvement de nos galeries en lançant dans les parties encore découvertes des pièces de bois taillées en pointe et durcies au feu, de la poix bouillante, des pierres énormes, et nous interdisaient ainsi de les prolonger jusqu'au pied des murs ... quand peu avant la troisième veille on remarqua qu'une fumée s'élevait de la terrasse ; l'ennemi y avait mis le feu par une mine. Au même moment, tout le long du rempart une clameur s'élevait, et les ennemis faisaient une sortie par deux portes, de chaque côté des tours. » [7.22, 7.24]

25 AQUITAINS (Ar AeL RoL BeS)

Clair : Invasion de la Gaule Celtique - Bataille Gratuite soit dans la Région Pictones soit Arverni, infligeant 3 Pertes supplémentaires, d'abord à 1 Allié (pas Citadelle).

Ombre : Cavalerie Nitiobroge - Un Ralliement dans les Régions Pictones et Arverni vous permet de Placer 2 Guerriers supplémentaires dans chacune.

Aide de jeu : La Bataille (texte Clair) serait possible même sans Forces amies dans la Région, parce que le texte de l'Événement y décrète une Bataille (5.1.1) et les 3 Pertes s'ajouteraient à 0 Perte. Le Ralliement (texte Ombre) Placerait 2 Guerriers supplémentaires dans chaque Région même s'il devait normalement en être Placé 0, mais le Ralliement doit être possible, donc pas dans des Régions Dévastées sauf pour les Arvernes avec Vercingétorix (3.3.1).

Contexte : Après une importante campagne en Aquitaine sous Publius Crassus en 56 av. JC, la période ne vit que de rares combats dans la troisième partie de la Gaule. Mais les Aquitains envoyèrent des contingents en Gaule Celtique. Par exemple, alors qu'il comblait ses pertes à Avaricum, Vercingétorix reçut d'un prince des Nitiobroges - que le Sénat avait déclaré ami auparavant - « une forte troupe de cavaliers de sa nation et des mercenaires qu'il avait recrutés en Aquitaine. » [7.31]

26 GOBANNITIO (Ar Ae Ro BeS)

Clair : L'oncle méfiant de Vercingétorix - Éliminez ce qui se trouve à Gergovie. Placez-y une Citadelle ou un Allié aux Romains ou aux Éduens (malgré la restriction « Arvernes seulement »).

Ombre : Neveu au pouvoir - Les Arvernes peuvent Éliminer et Placer des Alliés comme désiré dans la Région Arverni, puis Rallier Gratuitement à 1 Région de Vercingétorix.

Aide de jeu : L'Événement (texte Clair) est l'un des rares qui modifient les règles d'empilement (1.4.2, 5.1.1), ce qui n'est pas le cas du texte Ombre. de sorte que Les Arvernes ne pourraient donc pas Placer d'Allié sur des Tribus Dispersées, par exemple. « À 1 Région » signifie dans la Région contenant Vercingétorix ainsi que les Régions Adjacentes.

Contexte : La lutte à la tête des Arvernes vit s'opposer les soutiens de la royauté traditionnelle – dont le dernier en date était le propre père de Vercingétorix, Celtillus, exécuté « parce qu'il aspirait à la royauté » [7.4] - et les soutiens d'un régime - très récemment le propre père de Vercingétorix, Celtillus, qui fut exécuté « parce qu'il aspirait à la royauté »

[7.4] - et les soutiens d'un régime oligarchique (appuyé par Rome depuis la défaite du dernier grand roi arverne, Bituitos). Les propres ambitions de Vercingétorix ranimèrent celles de son père, en défiant les autres notables arvernes. Le premier obstacle à l'avènement de la Grande Révolte fut son proche parent : Gobannitio, son oncle, et les autres chefs, qui n'étaient pas d'avis de tenter la chance de cette entreprise, l'empêchent d'agir ; on le chasse de la ville forte de Gergovie. Pourtant, il ne renonce point, et il enrôle dans la campagne des miséreux et des gens sans aveu. Après avoir réuni cette troupe, il convertit à sa cause tous ceux de ses compatriotes qu'il rencontre ; il les exhorte à prendre les armes pour la liberté de la Gaule ; il rassemble de grandes forces et chasse ses adversaires qui, peu de jours auparavant, l'avaient chassé lui-même. » [7.4] Le récit de César, ici et dans d'autres passages, souligne la dimension populaire et démocratique des factions royalistes, par opposition aux oligarchies élitistes que Rome préférerait logiquement. D'où l'utilisation du terme « fauteurs de trouble » et autres qualificatifs péjoratifs à propos des tribus qui combattait.

27 ARCHERS GAULOIS EN NOMBRE (ArC Ae Ro BeL)

Clair : Prépondérance des armes légères - La Bataille Arverne inflige dans chaque Région 1 perte en moins au Défenseur (avant division par deux).

Ombre : « Un nombre gigantesque » - Au début des Batailles avec 6 Guerriers ou plus, l'adversaire doit d'abord absorber 1 Perte supplémentaire.

Aide de jeu : Le texte Clair s'applique uniquement à l'Attaque Arverne lors de l'Ordre de Bataille Arverne, pas à la Défense Arverne lors de l'Ordre de Bataille des autres Factions. Le texte Ombre s'applique à toutes les Batailles impliquant le nombre spécifié d'Arvernes, en Attaque comme en Défense.

Contexte : « Vercingétorix ... ordonne qu'on recrute et qu'on lui envoie tous les archers, qui étaient très nombreux en Gaule. De semblables mesures lui permettent de combler rapidement les pertes d'Avaricum. » [7.31] A Gergovie, les pluies incessantes des missiles de ces archers au-dessus des remparts romains affaiblirent les légionnaires et incitèrent César à les repousser lors de la bataille principale. [7.36, 7.41]

28 OPPIDA (Ar Ae Be RoS)

Texte : Collines fortifiées - Placez autant d'Alliés Gaulois Disponibles que souhaité sur n'importe quelles Cités Soumises n'étant pas sous Contrôle Romain. Puis remplacez autant d'Alliés Gaulois dans des Cités que souhaité par des Citadelles Disponibles de la même Faction. Puis remplacez autant d'Alliés Gaulois sur Cités que désiré par des Citadelles Disponibles de la même Faction.

Aide de jeu : L'Événement permet de Placer n'importe quelles Citadelles disponibles souhaitées sur des Cités Soumises (mais ni Dispersées ni Rasées), et peut remplacer les Alliés Gaulois s'y trouvant déjà par des Citadelles de la même Faction. La Faction qui Exécute l'Événement peut d'abord Éliminer ses propres Pièces de la carte pour les rendre Disponibles afin de permettre un tel Placement (1.4.1).

Contexte : Les cités et villes principales (oppida) des Celtes bénéficiaient de fortifications préparées à l'avance qui pouvaient interdire l'accès d'agents hostiles et résister à un assaut. Beaucoup d'oppida étaient situés autour d'une

place-forte sur le haut d'un promontoire. Mais même les oppida fortifiés nécessitaient des préparatifs et une garnison suffisante pour résister aux attaques. Les Romains en 52 av. JC prirent d'assaut Cenabum (Orléans), la place forte commerçante des Carnutes à l'embouchure du confluent de la Loire, par un coup de main avant que les forces adverses n'aient pu préparer leurs défenses. Ce succès rapide força Vercingétorix à lever le siège de Gorgobina – pro-Éduens – pour aller au secours de ses alliés du nord. [7.11]

29 MOBILISATION DES SUÈVES (Ar AeS Be RoS)

Texte : Pression des Germains - Éliminez tout marqueur Dispersé des deux Tribus Suèves. Placez un Allié aux Germains (noir) sur chacune (si elle n'en a pas déjà). Puis mener une Phase des Germains immédiatement comme si en Hiver, mais sans le Ralliement.

Aide de jeu : L'Événement fournit une occasion rare de supprimer rapidement des marqueurs Dispersé. Après avoir Placé les Alliés (si les deux n'étaient pas déjà en Place), mettez en œuvre la séquence 6.2, mais sans le Ralliement Germanique (6.2.1).

Contexte : Les Suèves étaient un peuple féroce et nombreux, « le peuple de beaucoup le plus puissant et le plus belliqueux de toute la Germanie. » [4.1] Établis à la fois dans tout le nord et le sud de la Germanie, les Suèves exerçaient une pression sur les Trévires près de la Belgique depuis le nord-est et, sous Arioviste, sur le cœur de la Gaule Celtique à partir du sud-est [1.37] Même après que César ait défait ce roi suève, ils s'amassaient parfois pour tenter à nouveau des incursions vers l'ouest. À son arrivée chez les Trévires en 53 av. JC, César « apprend par les Ubiens que les Suèves concentrent toutes leurs forces et font tenir aux peuples qui sont sous leur dépendance l'ordre d'envoyer des renforts d'infanterie et de cavalerie. » [6.10] Bien que loin d'être aussi puissante que l'armée réunie par Arioviste en 58, mobilisation était suffisante pour appeler une réaction.

30 ÉLITE DE VERGINGÉTORIX (ArC Ae BeL Ro)

Clair : Châtiments impopulaires - Le Ralliement Arverne permet de Placer autant de Guerriers que d'Alliés+Citadelles (ni Chef ni+1).

Ombre : Discipline à la romaine - Dans toutes les Batailles avec leur Chef, les Arvernes choisissent 2 Guerriers Arvernes qui infligent des Pertes comme s'il s'agissait de Légions.

Aide de jeu : En Défense, si les deux Guerriers Sélectionnés (texte Ombre) sont choisis pour absorber des Pertes et obtiennent tous les deux 1-3, la Contre-attaque n'infligera pas de Pertes comme s'il s'agissait de Légions. S'ils sont Éliminés, les Guerriers Sélectionnés sont replacés normalement sur le Plateau des Forces Disponibles (1.4.1, et pas vers Fallen Legions).

Contexte : Un des avantages militaires que possédaient les Romains sur les barbares était que ces derniers avaient tendance à se battre individuellement – pour la réputation ou le butin - tandis que l'armée romaine se battait collectivement. Vercingétorix semble l'avoir compris et essaya d'instaurer une nouvelle discipline au sein de l'armée celtique. « A la plus grande activité il joint une sévérité extrême dans l'exercice du commandement ; la rigueur des châtements rallie ceux qui hésitent. Pour une faute grave, c'est la mort par le feu et par toutes sortes de supplices ; pour une faute légère, il fait couper les oreilles au coupable ou lui crever un œil, et il le renvoie chez lui, afin qu'il serve

d'exemple et que la sévérité du châtement subi frappe les autres de terreur. » [7.4-7.5]

31 COTUATOS & CONCONNETODUMNOS (Ar Be Ro AeL)

Clair : Les atrocités des chefs scandalisent Rome - Placez 1 Légion en Province.

Ombre : Le massacre de commerçants effraie les alliés - Éliminez 3 Alliés - 1 Romain, 1 Éduen, et 1 Romain ou Éduen (mais pas de Citadelle).

Aide de jeu : La Légion (texte Clair) doit être Placée à depuis l'encart Legions, pas depuis Fallen Legions (1.4.1).

Contexte : La conspiration menée par les Carnutes qui aboutira par la suite à la révolte de Vercingétorix débuta dans la place fortifiée de cette tribu, à Cenabum (Orléans) : « deux hommes prêts à tout », comme le décrit César, menèrent les Gaulois à massacrer et piller des citoyens romains qui s'y étaient établis pour les affaires. La nouvelle de ces actes de terreur se propagea rapidement.

32 MARCHES FORCÉES (ArL BeS RoL AeS)

Texte : Pas cadencé - Repositionnez les Guerriers, ou Légions et Auxiliaires, et/ou Chef de votre choix depuis n'importe quelles Régions, sauf la Bretagne. Les Pièces déplacées deviennent Cachées.

Aide de jeu : Le repositionnement de Pièces peut inclure toute Force Mobile uniquement de la Faction active uniquement. Les Régions n'ont pas besoin d'être Adjacentes. Les Guerriers Pistés retirent leur marqueur au lieu d'être Cachés (4.2.2).

Contexte : Les armées en manœuvre cherchaient naturellement à prendre l'avantage en se déplaçant plus rapidement que ce que leur adversaire pouvait supposer. Les légions romaines étaient connues pour y exceller, et César mentionne un certain nombre d'occasions où ses marches rapides ébranlèrent ses ennemis et les mirent en difficulté. Vercingétorix déplaçait également ses troupes de manière habile : après la chute d'Avaricum, lui et César se livrèrent à une course vers le sud car chacun voulait être le premier à atteindre dans la capitale Arverne de Gergovie. Vercingétorix utilisa à son avantage une rivière entre les deux armées et - malgré un habile subterfuge malin de César - déjoua la tentative de ce dernier de l'amener à combattre, et atteignit le premier les collines de Gergovie, sur lesquelles il positionna ses forces. [7.34-7.36] Mais quid des autres ennemis des Romains lors des révoltes ? Les forces de secours convergèrent vers Alésia de toute la Gaule, mais arrivèrent plus tard que prévu. [7.77] Est-ce qu'aucune armée ne prit jamais César par surprise, ou ne l'a-t-il simplement pas relaté ?

33 CHUTE DE L'AIGLE (ArC BeL Ro Ae)

Clair : Récupéré - Les Romains Placent 1 Légion Tombée dans une Région qui contient déjà une Légion ainsi qu'un Guerrier non-Éduen.

Ombre : Emblème capturé - Éliminez 1 Légion Tombée du jeu pour le reste de la partie. Lors de la prochaine Phase de Sénat, pas de Déplacement vers le bas (le marquer).

Aide de jeu : La Légion doit provenir de l'encart "Fallen Legions", pas de l'encart Legions ni de la carte. Pour le texte Ombre, Placez le marqueur « Lost Eagle » soit sur l'encart Fallen Legions soit sur la case de la Phase du Sénat comme rappel qu'aucun déplacement du Sénat vers Adulation ni un

Retournement sur Adulation Ferme ne sont possibles au prochain Hiver (seulement). Après cette Phase de Sénat, enlevez le marqueur.

Contexte : César relate les actes d'un brave aquilifer tandis que les Belges d'Ambiorix tendaient une Embuscade à la Quatorzième Légion et poursuivaient ses survivants tentant de regagner leur Fort : « L'un d'eux, le porte-aigle Lucius Pétrosidius, se voyant pressé par une foule d'ennemis, jette l'aigle à l'intérieur du retranchement, jette l'aigle à l'intérieur du retranchement et se fait tuer en brave en avant du camp. » [5.37] Certains interprétations disent que les Romains survivants s'échappèrent avec l'aigle, d'autres que les Belges transportèrent l'aigle d'argent hors du camp pour n'être jamais retrouvé - un déshonneur qui fit de la reconstitution de la Légion XIII par César une sorte de défi, tout en la vouant à être maudite à jamais (voir Stephen Dando-Collins; Nero's Killing machine : The True Story of Rome's Remarkable 14th Legion, 2005).

34 ACCO (ArL BeL Ae Ro)

Clair : La flagellation impose une réponse - Un Gaulois ou Romain Rallie ou Recrute Gratuitement dans 3 Régions au choix, comme s'il en avait le Contrôle.

Ombre : Dans les Régions Carnutes et Mandubii, Remplacez tous les Alliés par des Alliés Arvernes et les Citadelles par des Citadelles Arvernes. - Dans les Régions Carnutes et Mandubii, remplacez tous les Alliés par des Citadelles Arvernes et les Alliés Arvernes par des Citadelles Arvernes.

Aide de jeu : Le Ralliement (texte Clair) peut inclure des Régions Dévastées et permet de Placer des Alliés même sans avoir de Contrôle.

Contexte : Tandis que César gérait la situation urgente en Belgique en 53 av- JC, les proches Sénonnes voisins incitèrent des tribus à lui faire défection. Il fit par la suite arrêter le "meneur" Acco et, comme il le raconte, "le punit selon les coutumes ancestrales", voulant dire par là qu'il fut fouetté à mort. Cet acte provoqua un tel ressentiment qu'il favorisa le déclenchement de la révolte que Vercingétorix mènera l'année suivante. [6.4, 6.44, 7.1]

35 CRIS GAULOIS (Ar Be AeL RoS)

Clair : Des messages révèlent les plans - Les Romains peuvent regarder les deux prochaines cartes faces cachées et soit Exécuter Gratuitement un Ordre Limité, soit redevenir Éligibles.

Ombre : Rapide relais des messages - Une Faction Gauloise Exécute Gratuitement un Ordre et un Ordre Limité – sauf Bataille – dans n'importe quel ordre.

Aide de jeu : Si une autre Faction Exécute l'Événement en Clair et qu'aucune autre Faction n'Exécute un Ordre Associé à une Compétence, les Romains peuvent le faire, même s'ils étaient Inéligibles au départ (2.3.4). L'Événement en Clair donne un Ordre Gratuit dans plusieurs Régions, plus n'importe quel autre Ordre Limité dans une Région (3.1, 3.1.2, 2.3.5).

Contexte : Lors de discussions au début de la Grande Révolte, César note une forte de télégraphe gaulois qui pouvait transmettre des messages à une distance d'environ 250 km (160 milles) en un jour : « La nouvelle en parvient bientôt à toutes les cités de la Gaule ; car, dès qu'il arrive quelque chose de remarquable et d'intéressant, les Gaulois l'apprennent par des cris à travers les campagnes et d'un pays à l'autre. Ceux qui les entendent les transmettent aux

plus proches comme on fit alors. En effet, la première veille n'était pas encore écoulée que les Arvernes savaient ce qui s'était passé à Cénabum au lever du soleil, c'est-à-dire à cent soixante milles environ de chez eux. » [7.3]

36 MARÉCAGES (Ar BeL AeL Ro)

Clair : Cache trouvée - Bataille Gratuite contre une Faction Gauloise dans 1 Région. Pas de Repli, de Contre-attaque, ni d'effet dû aux Citadelles sur les Pertes. Les Attaquants sont Cachés.

Ombre : Des armées de guerriers se camouflent - Une Faction Gauloise livre Gratuitement Bataille en Embusquant n'importe où, puis Marche Gratuitement.

Aide de jeu : Les Batailles Gratuites (texte Ombre) peuvent ajouter une Embuscade, que les Pièces soient Cachées ou non, et quel que soit l'emplacement du Chef (4.3.3, 5.1.1).

Contexte : L'Europe était recouverte par des étendues de marais bien plus vastes qu'aujourd'hui, avant que des siècles de drainage et d'assèchement ne les fassent pratiquement disparaître. L'ancienne Gaule recelait de grandes forêts, de nombreux marécages et tourbières, dans lesquels les combattants pouvaient se cacher avant de réapparaître soudainement, et dans lesquels les armées romaines, tributaires de leur formation en manipules, n'osaient pas entrer. Les Ménapiens, par exemple, ne possédaient pas de fortifications mais comptaient sur la protection qu'offrait leur pays, se réfugiant dans les bois et les marais avec leurs biens lorsqu'un ennemi s'approchait. [6.5, 6.34] Lors de la campagne de 52 av. JC autour d'Avaricum, Vercingétorix choisit un emplacement pour son camp protégé par des marais et des bois, et fit des sorties pour harceler les expéditions de fourrage et défia les Romains d'attaquer à travers ces marécages. César y mena son armée mais – au grand dam de ses troupes prêtes à en découdre – dut se retirer de peur de subir une défaite. [7.16-19]

37 BOÏENS (Ae Ro Ar BeS)

Clair : La résistance d'un vassal des Éduens s'ébruite - Les Éduens ou Romains Placent au total 2 Alliés, et 2 Guerriers ou Auxiliaires dans des Régions Contrôlées par les Éduens, et/ou dans les Régions Adjacentes.

Ombre : Vassal livré à lui-même - Dans des Régions Contrôlées par les Arvernes, et/ou dans les Régions Adjacentes, Remplacez au total 1 ou 2 Alliés Éduens (pas des Citadelles) par des Alliés Arvernes.

Aide de jeu : Les Pièces (texte Clair) doivent appartenir à la Faction qui les Place (5.1). Placez les Alliés uniquement sur des Tribus Soumises (1.4.2). Les Pièces Placées et/ou Remplacées peuvent être réparties sur plusieurs Régions.

Contexte : Les Boïens, les descendants d'un peuple celte autrefois puissant, avaient rejoint la tentative ratée de migration des Helvètes en 58 av. JC. César les installa dans le territoire des Éduens et sous leur protection, à leur frontière des Éduens avec des tribus rivales telles que les Bituriges et les Arvernes. Au moment où les Romains doutaient de la loyauté des Éduens, Vercingétorix assiégea la place-forte des Boïens à Gorgobina tandis que César menait campagne au nord. César « craignait que la prise d'une ville tributaire des Éduens ne le fit abandonner de toute la Gaule, parce que l'on verrait que ses amis ne pouvaient compter sur sa protection ». Les messagers de César demandèrent aux Boïens de résister, ce qu'ils firent jusqu'à ce que Vercingétorix lève le siège. [7.9-7.10]

38 DIVICIACOS (Ae Ro Ar Be)

Clair : Le druide de César - Si les Éduens et Romains sont d'accord, leur Ordre ou Défense lors de Batailles peut considérer les Guerriers Éduens et les Auxiliaires comme s'ils étaient l'un ou l'autre.

Ombre : Un Pro-Romain écarté - Les Romains et Éduens ne peuvent pas transférer de Ressources entre eux.

Aide de jeu : Une fois que les deux Factions ont donné leur accord, celui-ci est valable pour la durée de l'action en cours (1.5.2) et permet l'utilisation des Pièces de l'autre Faction dans toutes les Régions voulues.

Contexte : Druides et noble Éduen, Diviciacos était un ami officiel de Rome même avant même l'arrivée de César. Il avait imploré la clémence de César envers son frère conspirateur (et ennemi mortel) Dumnorix, probablement dans le souci de l'impact que l'opposition déclarée de Dumnorix pourrait avoir sur le destin des Éduens. Diviciacos fut constamment dans le camp de César tout au long des révoltes, et on suppose qu'ils étaient des amis proches. [1.19-1.20] Il devint un interlocuteur clé entre César et les Éduens amis des Romains. Finalement, d'autres chefs Éduens – craignant peut-être que la Grande Révolte réussisse et laisse les Éduens marginalisés dans une Gaule dont les Romains se seraient retirés – ne tinrent pas compte de la loyauté personnelle de Diviciacos, et les Éduens combattirent avec Vercingétorix contre Rome.

39 COMMERCE FLUVIAL (Ae RoS Ar BeS)

Clair : Artères commerciales - Les Alliés Éduens et Citadelles Éduennes faisant partie des Voies de Ravitaillement rapportent toujours +2 Ressources chacun dans le Commerce.

Ombre : Interférences de la guerre - Le Commerce ne s'applique que dans 1 Région.

Aide de jeu : La Capacité en Clair signifie que le Commerce Éduen ajoutera toujours deux Ressources Éduennes par Allié et Citadelle - que les Romains l'acceptent ou pas – pour autant qu'ils aient une Voie de Ravitaillement vers la Gaule Cisalpine (33.2.1, 4.4.1). Les Tribus Soumises et Alliées aux Romains sous Contrôle Éduen rapportent toujours les différents montants selon Accord Romain. L'effet général est de rendre les Éduens moins dépendants du consentement Romain quant à leurs revenus.

Contexte : Les rivières étaient les artères économiques de la Gaule. Et les Éduens dans leur capitale métallurgique de Bibracte avaient la chance de résider à la confluence de deux bassins fluviaux : celui du Rhône (Rhodanus) - le coffre du monde romain - et celui de la Seine (Sequana) - menant vers la mer au nord et donc vers l'étain de Bretagne.

40 TRIBUS ALPINES (Ae Ro BeL Ar)

Clair : Se joignent à la campagne de Gaule - Placez jusqu'à 3 Guerriers, 2 Auxiliaires, ou 1 Allié dans chaque Région Adjacente à la Cisalpine. Gagnez +4 Ressources.

Ombre : Communications menacées - Pour chaque Région Adjacente à la Cisalpine qui n'est pas sous Contrôle Romain, gagnez 5 Ressources. Restez Éligible.

Aide de jeu : Le Placement (texte Clair) peut inclure des Guerriers ou Alliés de toute Faction. Le choix du type de Pièce peut être différent dans chaque Région. Les Régions Adjacentes à la Gaule Cisalpine sont Ubii, Sequani, et la Province. Placez le Cylindre de la Faction qui Exécute l'Événement Ombre sur le bord gauche de la case «

Événement » appropriée sur la piste de Séquence pour rappeler qu'elle restera Éligible.

Contexte : Les barbares des Alpes peuvent être recrutés pour ou contre la révolte gauloise. Tôt dans la guerre, de violents combats furent nécessaires pour soumettre les tribus au-delà du Lac Léman (Lemannus) - les Véragres, les Nantuates et les Sédunes - afin de sécuriser les routes de ravitaillement romaines à travers les cols alpins. [3.1-3.6] Jusqu'en 52 av. JC, des barbares vinrent d'Illyrie pour lancer des raids depuis l'est sur la Cisalpine romaine, et possiblement par le nord. [8.24] Les tribus alpines restèrent un danger pour Rome jusque pendant la période impériale.

41 AVARICUM (Ae Ro Be Ar)

Texte : « La Cité la plus belle de toute Gaule » - Si Avaricum est votre Allié ou votre Citadelle, faites toutes ou partie des Actions suivantes avec vos pièces à 1 Région d'Avaricum : Placez jusqu'à 2 Alliés ; Remplacez 1 Allié par 1 Citadelle ; Placez 1 Fort ; puis recevez +1 Ressource par Allié, Citadelle et Fort que vous y possédez.

Aide de jeu : Les possibilités offertes s'appliquent à toutes les Régions Adjacentes à Avaricum (Région Bituriges) ainsi qu'à cette Région elle-même.

Contexte : Les Bituriges (« Rois du Monde » en celte) avait été la nation dominante en Gaule dans le passé, et leur capitale Avaricum (Bourges) pourrait avoir eu une valeur symbolique particulière. L'impression de César sur Avaricum lors de son arrivée sur place fut : « la ville la plus grande et la plus forte du pays des Bituriges, et située dans une région très fertile. » [7.13] Les Bituriges demandèrent eux-mêmes à Vercingétorix d'épargner leur ville dans son plan de terres brûlées car elle « est, ou peu s'en faut, la plus belle de toute la Gaule », et Vercingétorix accepta cet argument. [7.15] De plus, La situation centrale d'Avaricum en Gaule Celtique, représentait un avantage, commercial autant que symbolique, justifiant certainement les efforts faits par chaque camp pour la posséder lors de la Grande Révolte.

42 VIN ROMAIN (AeL Ro BeL Ar)

Clair : Bien de luxe - Éliminez soit jusqu'à 4 Alliés (pas de Citadelles) au choix sous Contrôle Romain, ou jusqu'à 2 Alliés Adjacentes à un Contrôle Romain.

Ombre : Les tribus romanisées perdent le goût pour la guerre - Éliminez un total de 1-3 Alliés Romains ou aux Éduens (pas de Citadelles) sur les Voies de Ravitaillement Éduennes – Romaines.

Aide de jeu : Les Alliés (texte Clair) Adjacentes à un Contrôle Romain sont ceux dans des Régions Adjacentes à une Région sous Contrôle Romain. Les Voies de Ravitaillement Éduennes - Romaines sont toutes les Régions qui seraient actuellement dans des Voies de Ravitaillement (3.2.1), si les Romains et les Éduens avaient tous les deux donné leur Accord.

Contexte : César commente fréquemment l'idée que le commerce de produits civilisés romains rendaient les tribus moins belliqueuses- [1.1, 6.24] Au sujet des Nerviens : « les marchands n'avaient aucun accès auprès d'eux ; ils ne souffraient pas qu'on introduisît chez eux du vin ou quelque autre produit de luxe, estimant que cela amollissait leurs âmes et détendait les ressorts de leur courage. » [2.15] Sur les Suèves : « le peuple de beaucoup le plus grand et le plus belliqueux de toute la Germanie ... Ils prohibent absolument l'importation du vin, parce qu'ils estiment que cette boisson diminue chez l'homme l'endurance et le courage. » [4.1-4.2]

Que ce fut pour affaiblir leur volonté de se battre ou pour les soudoyer, les Romains introduisirent le vin et d'autres produits, en même temps que les travaux publics, pour tempérer la pacification des tribus récalcitrantes.

43 CONVICTOLITAVIS (Ae Ar RoS Be)

Clair : Dispute de chefs résolue - La Compétence Manipuler s'applique dans un maximum de 2 Régions.

Ombre : La lutte avec Cotus s'envenime - Les coûts en Ressources des Ordres Éduens sont doublés.

Aide de jeu : Manipuler (texte Clair) fonctionne de la même manière dans chacune des deux Régions – chacune requiert un Guerrier Éduen Caché, 1 Allié peut être affecté dans chacune, tous les coûts sont payés pour chacune, etc. (4.4.2)

Contexte : Les tribus gauloises étaient souvent divisées, et les Éduens - avec leur forme de gouvernement plus collégial que royal – n'étaient pas une exception. (Sur le cas des Arvernes et l'opposition entre des formes de gouvernement royal et oligarchique, voyez le contexte de l'Événement 26, GOBANNITIO.) Après avoir soumis Avaricum, César apprit que la rivalité entre les partisans Éduens de Convictolitavis et ceux de Cotus pouvait se muer en guerre civile. Il fit une pause dans sa campagne pour aller en personne aider à résoudre le conflit des Éduens, et trancha en faveur de ce dernier, de sorte que « il exhorta les Héduens à oublier discussions et querelles, à tout laisser pour se consacrer à la présente guerre ... » [7.32-7.34] Plus tard dans l'année, Cotus, celui qui avait été évincé, commanda un contingent de cavalerie sous les ordres de Vercingétorix et fut capturé lors de la défaite qui précéda la retraite gauloise sur Alésia. [7.67]

44 LOYALISTES DE DUMNORIX (AeL ArL Ro Be)

Clair : Trahis par des informateurs de César - Remplacez un total de 3 Auxiliaires ou Guerriers Éduens par n'importe quels Guerriers. Ils mènent des Raids Gratuitement.

Ombre : « L'égaré de Dumnorix » se confirme - remplacez un total de 3 Auxiliaires ou Guerriers Éduens par n'importe quels Guerriers. Ils effectuent des Raids Gratuitement.

Aide de jeu : La Reconnaissance Gratuite (texte Clair) permet de déplacer uniquement les quatre Pièces qui viennent d'être Placées ; ces quatre Pièces peuvent Révéler des Guerriers Ennemis (pas des Auxiliaires) et les marquer comme Pistés seulement à une Région de César ou avec le Successeur Romain (même si ce sont des Guerriers Éduens, 4.2.2, 5.1.1, 5.4).

Contexte : L'Éduen Dumnorix - frère du loyaliste à César Diviciacos mais, à l'inverse de lui, « enclin à la révolte » (selon César) - chercha au moment de l'expédition de César en Bretagne en 54 av. JC à semer la défiance à l'égard de Rome et à voler à César sa cavalerie prétendument alliée. Des années auparavant, Dumnorix avait été démasqué comme l'un des conspirateurs lors de l'invasion helvète, mais César l'avait épargné par égard pour Diviciacos. [1.18-1.20] Cette fois, César remit sa traversée à plus tard afin de pourchasser Dumnorix, le faire tuer, et ainsi empêcher pour de bon la propagation de ce qu'il nomma « l'égaré de Dumnorix ». [5.6-5.7] Malgré cette réactivité et cette rigueur, César était loin d'être au bout de ses peines avec les sornois Éduens."

45 LITAVICCOS (Ae Ar Ro BeL)

Clair : Complot Arverne déjoué - Dans 2 Régions, Remplacez pour chacune jusqu'à 2 Guerriers Arvernes par des Guerriers Éduens. 4 Ressources Arvernes aux Éduens

Ombre : Manœuvre dans le dos de César - Bataille Gratuite contre les Romains dans 1 Région, en utilisant les pièces Éduennes comme s'il s'agissait des vôtres. Embuscade possible.

Aide de jeu : La Bataille (texte Clair) peut utiliser l'Embuscade seulement si le nombre d'Attaquants Cachés obtenu est supérieur à celui des Auxiliaires Cachés en Défense (4.3.3).

Contexte : Tandis que la guerre entre Arvernes et Romains s'intensifiait, les Éduens se retrouvèrent pris entre deux feux. Leurs disputes internes finirent par apparaître comme des trahisons pour ou contre les deux camps de la Grande Révolte. Tandis que César marchait sur Gergovie, Litaviccus, un jeune aristocrate Éduen mena ce qui fut le prétexte d'une plus large défection des Éduens en faveur de Vercingétorix. Litaviccus réussit à convaincre une armée éduenne allant renforcer César que les Romains les avaient trahis et avaient tué un certain noble Éduen, puis il tenta, à la tête de la colonne Éduenne, de tendre une embuscade aux Romains, par l'arrière. Un autre Éduen fidèle à Rome dévoila le complot à César qui fut capable in extremis de prouver aux combattants éduens la fausseté des dires de Litaviccus. [7.37-43, 7.54-55]

46 RITES CELTIQUES (AeL Ar Be RoL)

Clair : « Tout le peuple gaulois est très religieux » - Sélectionnez 1 Faction Gauloise ou plus. Chacune perd 3 Ressources et devient Inéligible pour la prochaine carte.

Ombre : « On ne saurait apaiser les dieux immortels » - Une Faction Gauloise Exécute un Ordre Gratuit (dans plusieurs Régions). Restez Éligible.

Aide de jeu : Placez le Cylindre de la Faction Exécutant l'Événement Ombre sur le bord gauche de la case Événement appropriée sur la Piste de Séquence pour rappeler qu'elle reste Éligible.

Contexte : César consacre quelques chapitres à décrire la religion des Celtes, y compris les sacrifices humains destinés à s'attirer des faveurs à la guerre : « Tout le peuple gaulois est très religieux ... qu'on ne saurait apaiser les dieux immortels qu'en rachetant la vie d'un homme par la vie d'un autre homme. » [6.16]

47 CONSEIL DES CHEFS (AeS ArS BeS RoS)

Texte : Accord entre Chefs - Sélectionnez une Région avec au moins 2 pièces non Germaniques. 2 Factions Joueur ou plus présentes dans la Région regardent, dans l'ordre d'initiative, les 2 prochaines Cartes, puis peuvent soit Exécuter Gratuitement un Ordre Limité (n'importe où) soit devenir Éligibles.

Aide de jeu : Si la Faction qui Exécute l'Événement s'est sélectionnée elle-même en tant que Faction jouée et a choisi de devenir Éligible, Placez son cylindre sur le bord gauche de la case Événement appropriée sur la piste de Séquence comme aide-mémoire.

Contexte : Les chefs gaulois ainsi que l'occupant romain organisaient périodiquement des réunions diplomatiques, afin de décider d'options stratégiques, et pour tester leur loyauté mutuelle. Ne pas se rendre à une assemblée pouvait

laisser penser que des plans hostiles étaient en cours. [5.54-56, 6.3, 7.63-64]

48 DRUIDES (Ae Ar Be RoS)

Texte : Arbitres de la société celte - Sélectionnez 1-3 Factions Gauloises. Dans l'ordre d'initiative ci-dessus, chacune Exécute Gratuitement 1 Ordre Limité auquel peut être Associé une Compétence Gratuite. Devenez Éligible après cette carte.

Aide de jeu : Les Compétences Gratuites doivent être choisies parmi celles qui sont autorisées pour accompagner l'Ordre Sélectionné par la Faction. Placez le Cylindre de la Faction qui Exécute l'Événement sur le bord gauche de la case Événement appropriée pour rappeler qu'elle reste Éligible.

Contexte : César semblait impressionné par le niveau d'organisation sociale des Gaulois sous l'autorité des druides. « Ce sont les druides, en effet, qui tranchent presque tous les conflits entre États ou entre particuliers ... Tous ces druides obéissent à un chef unique, qui jouit parmi eux d'une très grande autorité. » [6.13] Cette organisation de la justice donnait aux druides la possibilité sinon le pouvoir d'unifier les chefs gaulois par ailleurs querelleurs.

49 SÉCHERESSE (AeL Be RoL Ar)

Texte : Pénurie de nourriture - Chaque Faction divise par deux ses Ressources actuelles (arrondi à l'inférieur). Placez un marqueur Dévasté. Chaque Faction Élimine ensuite 1 de ses pièces dans chaque Région Dévastée (Légions vers Fallen ; Guerriers avant Alliés Germains).

Aide de jeu : La Faction Active doit Placer un marqueur Dévasté dans une Région n'en ayant pas encore. Chaque Faction choisit laquelle de ses propres pièces (1.4) elle veut Éliminer dans les Régions concernées. Si les Romains Éliminent une Légion, elle va dans l'encart Fallen Legions (1.4.1). Les Germains évitent d'Éliminer leurs Alliés autant que possible. Après l'Événement, ce marqueur Dévasté aura les effets habituels jusqu'au Printemps (4.3.2).

Contexte : Tout au long de la Guerre des Gaules, la principale contrainte logistique était la quantité de grain disponible pour nourrir les armées. Même les moyens d'organisation des Romains ne suffisaient pas pour apporter de chez eux tout ce qui était nécessaire : les récoltes locales étaient essentielles. En 54 av. JC, une sécheresse frappa la Gaule et le grain devint rare. La conséquence militaire du manque de nourriture est évidente, puisque les Romains furent forcés de disperser de manière hasardeuse les légions à travers la Belgique pour y remédier – une faiblesse qu'Ambiorix exploita lors de son soulèvement hivernal. [5.24]

50 LOYAUTÉS CHANGEANTES (AeL BeL RoL ArL)

Texte : « En Gaule, il y a des factions... » - Choisissez 1 Capacité de n'importe quelle Faction. Retirez-la du jeu.

Aide de jeu : L'Événement sert à supprimer définitivement une Capacité désavantageuse de la Faction Active ou d'une Faction amie, ou une Capacité avantageuse d'un adversaire.

Contexte : « Connaissant d'ailleurs la légèreté des Gaulois... » [4.13] Bien que César écrivît cela dans le contexte particulier de 55 av- JC, c'était un schéma commun de toutes les guerres en Gaule - et de tous les points de vue. César décrivait toutes les tribus gauloises comme déchirées de l'intérieur : « En Gaule, non seulement toutes les cités, tous les cantons et fractions de cantons, mais même, peut-on

dire, toutes les familles sont divisées en partis rivaux ... Le même système régit la Gaule considérée dans son ensemble. » [6.11] Les allégeances tribales pouvaient évoluer fréquemment au gré de l'influence changeante des chefs locaux en compétition au sein de la tribu ou de la confédération. Le conflit entre l'Éduen pro-Romains Diviciacos et son frère anti-Romains Dumnorix est juste un exemple célèbre de ces rivalités qu'on retrouve tout au long du récit de César. César était assez mal placé pour pointer du doigt les divisions gauloises, à la lumière des dissensions parfois violentes au sein du régime politique de Rome qui allaient mener à l'agonie prochaine de sa propre République.

51 SURUS (Ae Be RoS Ar)

Clair : Rebelle éduen battu - Remplacez 4 Guerriers dans une Région À 1 Région de Treveri par des Guerriers Éduens. Ensuite, les Éduens Exécutent Gratuitement un Ordre.

Ombre : Un Éduen anti-Romains - Dans 1 Région À 1 Région de Treveri, Remplacez jusqu'à 4 Guerriers Éduens par des Germains. Effectuez avec eux une Marche, un Raid, ou une Bataille.

Aide de jeu : Les Régions candidates sont les Régions Treveri, Atrebatas, Nervii, les deux Régions de Germanie, Sequani, et Mandubii. L'action avec les pièces Germaniques (texte Ombre) est dirigée par la Faction Active, pas par la séquence de la Phase des Germains (6.2).

Contexte : L'influence éduenne était vaste, et certains Éduens Enrôlèrent aussi des Germains au sein de la révolte gauloise. Lors de la campagne romaine de pacification en 51 av. JC, Labienus captura plusieurs chefs des Trévires et des Germains qui le combattaient : « Parmi eux l'Éduen Surus, homme dont le courage était réputé et la naissance illustre, et qui, seul parmi les Éduens, n'avait pas encore déposé les armes. » [8.45]

52 ASSEMBLÉE DE GAULE (AeL BeS ArL RoL)

Clair : « Le centre de la Gaule » - Si les Carnutes sont Alliés aux Romains, Soumis ou Dispersés, faites baisser les Ressources de 1 ou plusieurs Factions Gauloises de -8 chacune.

Ombre : « Un lieu sacré » - La Faction Contrôlant les Carnutes Exécute Gratuitement un Ordre, auquel elle peut Associer 2 Compétences.

Aide de jeu : Les Actions (texte Ombre) sont toutes Gratuites mais doivent suivre les règles habituelles concernant la Sélection des Régions etc. ; l'Ordre Gratuit peut Sélectionner plusieurs emplacements ; les deux Compétences Gratuites doivent être choisies parmi celles qui peuvent accompagner l'Ordre choisi.

Contexte : César note au sujet des druides : « Chaque année, à date fixe, ils tiennent leurs assises en un lieu consacré, dans le pays des Carnutes, qui passe pour occuper le centre de la Gaule. Là, de toutes parts affluent tous ceux qui ont des différends, et ils se soumettent à leurs décisions et à leurs arrêts. » [6.13] César semble avoir adopté cette pratique, en convoquant à « l'assemblée de la Gaule » des tribus Alliées et Soumises à Rome dans le centre de la Gaule. [6.3, 6.44]

53 CONSUEUDINE (AeS BeS Ar RoS)

Texte : « Toute la vie à la chasse et à l'activité militaire » - Tous les Guerriers Germaniques sont Cachés. Ensuite effectuez immédiatement une Phase Germanique comme

en Hiver, mais sans Marche, et tous les Germains Embusquent

Aide de jeu : Mettez en œuvre la séquence 6.2 mais sans la Marche Germanique (6.2.2) et livrez Bataille avec Embuscade sans tenir compte du nombre d'Ennemis Cachés (3.4.4).

Contexte : Peut-être en exagérant un peu, César décrivait les Germains comme étant plus belliqueux que les Gaulois : Germani multum ab hac consuetudine differunt... « Les mœurs des Germains sont très différentes... Toute leur vie se passe à la chasse et aux exercices militaires... L'agriculture les occupe peu... C'est à leurs yeux la marque même de la vertu guerrière, que leurs voisins, chassés de leurs champs, émigrent, et que personne n'ose demeurer près d'eux. » [6.21-23, voir aussi 4.1]

54 JONCTION (AeS BeS ArS RoS)

Texte : Force de secours - La Faction Active peut Marcher Gratuitement avec un Groupe de 8 pièces au plus vers une Région contenant déjà au moins 2 autres Factions Gauloises et/ou Romaine. La Faction Active, puis une 2ème Faction, peuvent chacune livrer Bataille Gratuitement contre une 3ème Faction. Dans la 1ère Bataille, le Repli n'est pas autorisé.

Aide de jeu : La Marche ne s'applique qu'à un seul Groupe (donc une seule Région de départ), peut inclure un Chef parmi les huit Pièces, et pour les Romains ou Vercingétorix peu couvrir une distance de plus d'une Région Adjacente (3.2.2, 3.3.2). La Région de départ compte comme Sélectionnée pour la Marche (Révélés y deviennent Cachés). La 2ème Faction déjà dans la Région de destination peut être Non-Joueur (8.0) mais ne livrera pas Bataille dans ce cas. Les Batailles sont chacune à la discrétion de l'Attaquant et ne peuvent Associer ni Siège ni Embuscade (4.2.3, 4.3.3). La 2ème Bataille Cible le même Défenseur que la 1ère. Un Repli n'est permis que dans la 2ème Bataille.

Contexte : L'historien allemand Hans Delbrück avançait que la supériorité militaire des Romains ne résidait pas tant dans leurs prouesses tactiques que dans les capacités logistiques et les conditions sociales leur permettant de maintenir leurs forces assemblées en armées plus longtemps que ne le pouvaient leurs adversaires barbares. Même les armées romaines en Gaule ont dû se diviser pour diverses raisons, les rendant vulnérables. Parfois, une alliance ponctuelle - pour ou contre les Romains - pouvait amener la victoire. C'était l'idée de Commios et de ses homologues celtes alors qu'ils marchaient pour rejoindre Vercingétorix - une conjuration finale, décisive contre César : « Tous partent pour Alésia pleins d'enthousiasme et de confiance, car aucun d'entre eux ne pensait qu'il fût possible de tenir devant le seul aspect d'une telle multitude, surtout quand il y aurait à livrer deux combats à la fois, les assiégés faisant une sortie tandis qu'à l'extérieur paraîtraient des forces si imposantes de cavalerie et d'infanterie. » [7.76]

55 COMMIOS (Be Ro ArS AeL)

Clair : Ami atrébate - Pour le Recrutement Romain, Les Régions de la Belgique sont considérées comme Contrôlées par les Romains et ayant +1 Allié.

Ombre : Conspirateur - Le Ralliement Belge coûte 0 et traite toutes les Régions avec des pièces Belges comme étant Contrôlées par les Belges.

Aide de jeu : Le Recrutement (texte Clair) permet aux Romains dans chaque Région de la Belgique de Placer un Allié aux Romains sur une Tribu Soumise sans la nécessité d'un Contrôle Romain ni même d'aucune Pièce Romaine, ou de Placer dans la Région un Auxiliaire de plus que normalement, y compris de Placer un Auxiliaire dans le cas où ils ne pourraient normalement pas en Placer (3.2.1). Le Ralliement (texte Ombre) permet aux Belges de Placer des Alliés sur les Tribus Soumises où ils possèdent des Pièces sans le Contrôle Belgique usuellement requis (3.3.1).

Contexte : Il se pourrait que Commios des Atrébates ait été le plus grand survivaliste de la Guerre des Gaules. Tandis que de nombreux notables gaulois connurent un destin tragique, Commios apprit durant ces années quand être un ami, quand être utile, quand changer, et quand s'en aller. Assez tôt, César nomma Commios roi de son peuple et en fit un de ses agents. Commios rejoignit finalement la Grande Révolte de Vercingétorix et commanda d'importantes forces contre César à Alésia. Après qu'une dernière révolte avec le chef bellovaque Corréos ait échoué et tourné au pillage, Commios échappa à plusieurs tentatives d'assassinats par les Romains et s'enfuit en Bretagne, probablement pour y régner sur un royaume belge. [4 .21, 7 .76-7 .79, 8 .6-8 .7, 8 .23, 8 .47-8 .48]

56 FUITE D'AMBIORIX (Be Ro Ar AeL)

Clair : Pourchassé - Si Ambiorix se trouve dans une Région Contrôlée par les Romains, ou si le score Belge est inférieur à 10, Éliminez Ambiorix.

Ombre : De retour - Si Ambiorix n'est plus sur la carte, Placez le Chef Belge à 1 Région de la Germanie, symbole visible (en tant qu'Ambiorix).

Aide de jeu : Le « score Belge » (texte Clair) signifie la Valeur du Contrôle Belge plus les Alliés et Citadelles Belges (7.2), comme indiqué par le marqueur Belge Contrôles-Alliés (1.9). Le texte Ombre Place Ambiorix en Germanie ou dans la Région Morini, Nervii, Treveri ou Sequani.

Contexte : Après une série de victoire sur le terrain contre les Belges, les Romains firent tout leur possible pour traquer Ambiorix. Lors de sa dernière campagne en Gaule, César « de son côté, part pour ravager et saccager le pays d'Ambiorix ; ayant renoncé à l'espoir de réduire ce personnage, bien qu'il l'eût contraint de trembler et de fuir, il jugeait que son honneur exigeait au moins cette satisfaction : faire de son pays un désert, y tout détruire, hommes, maisons, bétail, si bien qu'Ambiorix, abhorré des siens, - si le sort permettait qu'il en restât -n'eût plus aucun moyen, en raison de tels désastres, de rentrer dans sa cité. » [8.24] Ambiorix avait sans doute depuis longtemps trouvé refuge chez ses alliés de Germanie.

57 TERRES DE BRUME ET DE MYSTÈRE (BeL Ro Ar Ae)

Clair : L'appel du large - Une Faction non-Germanique peut Marcher Gratuitement vers la Bretagne, en y Associant n'importe quelle Compétence, puis - si en Bretagne - gagner +4 Ressources.

Ombre : Révoltes - Éliminez un Allié ou un marqueur Dispersé en Bretagne, et Placez-y 1 Allié aux Gaulois et jusqu'à 4 Guerriers.

Aide de jeu : La Compétence (texte Clair) n'est pas nécessairement une de celles qui sont normalement Associées à la Marche (4.1) mais ne peut pas être ni Assiéger ni Embusquer, qui ont pour seul effet de modifier l'Ordre

Bataille (4.2.3, 4.3.3, 5.4). Les Forces doivent pouvoir atteindre la Bretagne selon les règles normales de Marche ; les Régions de départ comptent comme étant Sélectionnées pour la Marche (Révélés y sont Cachés). L'Événement Ombré permet d'enlever un marqueur Dispersé ou un Allié de n'importe quelle Faction, et de Placer un Allié et des Guerriers Gaulois de n'importe quelle Faction (pas seulement ceux de la Faction active).

Contexte : L'historien A. Ferrill dans « Rome's British Mistake » qualifie la première incursion de César en Bretagne de « une des plus romantiques incursions militaires de l'Histoire ». Il soutient que les intérêts romains en Bretagne étaient plus émotionnels que matériels – et une folie sur le long terme (On peut aussi suspecter les incursions de César en Germanie de ne pas toutes avoir été aussi nécessaires militairement que politiquement). À propos des Gaulois, César accorde un certain crédit à la croyance que l'institution de la justice Druidique « a pris naissance dans la Bretagne, et qu'elle fut de là transportée dans la Gaule ; et aujourd'hui ceux qui veulent en avoir une connaissance plus approfondie vont ordinairement dans cette île pour s'y instruire. » [6.13] Mais la Bretagne au temps de la révolte gauloise était importante commercialement autant pour la Gaule que pour Rome, particulièrement pour ses matières premières comme l'étain. De nombreuses tribus celtes possédaient des territoires des deux côtés de la Manche qui à l'époque représentait plus un lien qu'un fossé. Les Belges voyaient la Bretagne comme un refuge pour les notables en fuite. Certainement, les Britanniques de ce temps-là défendirent ce qui leur appartenait avec détermination. Néanmoins, Rome et les Gaulois ont pu étendre avantageusement leur présence sur l'île durant l'époque de César.

58 AUDUATUCA (Be Ro AeS Ar)

Clair : P. Sextius Baculus, défense romaine héroïque - Éliminez 9 Guerriers Belges et/ou Germaniques d'une Région ayant un Fort.

Ombré : Les Sugambres attaquent un fort par surprise - Faites Marcher avec les Germains vers 1 Région ayant un Fort. Ils y font une Embuscade contre les Romains, 1 Perte pour 2 Guerriers.

Aide de jeu : La Marche (texte Ombré) doit provenir des Régions Adjacentes (3.4.2) ; l'Embuscade est possible quel que soit le nombre de pièces Cachées (3.4.4, 5.1.1). Infligez une Perte pour deux Guerriers en dépit de la présence d'un Fort en défense - le Fort dans ce cas ne divise pas par deux les Pertes subies par les Romains qui Défendent.

Contexte : « C'est le nom d'une forteresse. Elle est située à peu près au centre du pays des Éburons ... Ce lieu avait paru convenable à César pour plusieurs raisons, mais particulièrement parce que les fortifications de l'année précédente restaient intactes... » [6.32] Au moment où les lourds bagages de plusieurs légions furent réunis en ce lieu, les Sugambres traversèrent le Rhin et attaquèrent le fort romain par surprise. Ce fut le coup d'oeil impromptu du haut centurion Publius Sextius Baculus qui permit à la garnison de tenir le coup. [6.35-42]

59 CAVALERIE GERMANIQUE (Be Ro AeL ArC)

Clair : Des Auxiliaires sans pitié - Les Romains peuvent infliger 1 Perte par Auxiliaire (au lieu d' ½) dans 1 Région par Ordre de Bataille.

Ombré : Cavalerie de choc - Si Gaulois, prenez cette Carte. À chaque Ordre de Bataille, vous doublez les Pertes Ennemies dans 1 Région sauf si le Défenseur a un Fort ou une Citadelle.

Aide de jeu : Les Auxiliaires (texte Clair) infligent une Perte avant les autres modifications comme la division par deux pour Repli ou Citadelle (3.2.4) et le font dans une Région pendant les Ordres de Batailles à la fois des Romains et des non-Romains (c'est-à-dire, à la fois en Attaque et en Défense/Contre-attaque). Si les Romains ont CAVALERIE GERMANIQUE et FRONDEURS BALÉARES, les Auxiliaires infligent une Perte chacun (et non 1/2) avant la Bataille Ennemie. Le doublement des Pertes (texte Ombré) s'applique au total avant qu'il soit arrondi à l'inférieur (3.3.4) et à la fois quand celui qui détient la Carte Attaque et Défend, mais pas s'il Attaque un Défenseur dans un Fort ou une Citadelle, ou s'il Défend depuis une Citadelle.

Contexte : La menace que faisait peser sur la Belgique la redoutable et nombreuse cavalerie germanique était un souci constant pour les Romains. [6.35, 8.7, par exemple]. Lors de la Grande Révolte, César compta aussi sur la cavalerie germanique, principalement parce qu'il dut trouver une solution au fait que la plupart des Gaulois s'étaient soulevés contre lui, le privant de cavalerie, tout en donnant à Vercingétorix, Commios et Vercassivellaunos une écrasante supériorité dans ce domaine.

60 INDUTIOMAROS (Be Ro Ae ArS)

Clair : Cède le pouvoir à Cingétorix - Éliminez 6 Guerriers et/ou Alliés (pas de Citadelles) Belges de la Région Treveri ou d'une Région Adjacente à celle-ci.

Ombré : Révolte Belge - Éliminez tous les Alliés et marqueurs des Régions Treveri et Ubii. Placez un Allié Belge, 2 Guerriers Belges et 1 Guerrier Germanique dans chacune.

Aide de jeu : A Treveri et Ubii (texte Ombré) signifie sur les cercles de Tribu spécifiquement, et permet d'Éliminer les marqueurs Dispersés.

Contexte : Indutiomarus et Cingétorix étaient des notables rivaux au sein des Trévires - une puissance cavalière et une tribu pivot à la jonction entre la Belgique, la Germanie et la Gaule Celtique. À partir de 54 av. JC, Indutiomarus chercha à faire entrer les Trévires en résistance contre César, tandis que son beau-fils Cingétorix voulait l'inverse, suscitant une intervention romaine dans les affaires politiques de leur tribu [5.3-5.4] Indutiomarus provoqua la révolte d'Ambiorix durant l'hiver de cette année-là et commandait les forces trévires contre les Romains lorsqu'il fut tué. [5 .26, 5 .53, 5 .56-58] Le clan d'Indutiomarus fit jouer son influence pour maintenir l'alliance avec Ambiorix, jusqu'à la riposte de Labienus qui persuada finalement les Trévires de passer le pouvoir à Cingétorix. [6.2-6.8]

61 CATUVOLCOS (Be ArS Ro AeL)

Clair : Le Chef des Eburons s'empoisonne - Éliminez 1 Allié ou plus d'une même Faction et 5 Guerriers dans la Région Nervii.

Ombré : Ambiorix vice-Roi - Placez des Alliés Belges sur les Tribus Nerviens et Eburons, en y Remplaçant tous les Alliés et marqueurs Dispersés. Ajoutez +6 Ressources Belges.

Aide de jeu : Les Guerriers (texte Clair) peuvent être de la même Faction ou d'autres Factions que celle des Tribus Alliées (Alliés). Les Alliés (texte Ombré) sont une des rares occasions d'Éliminer immédiatement des marqueurs Dispersés.

Contexte : Catuvolcos était un vieux roi qui dirigeait les Éburons conjointement avec Ambiorix et qui incita à la révolte anti-romaine. Lorsqu'Ambiorix dut fuir les représailles romaines, Catuvolcos « affaibli par l'âge et ne pouvant supporter les fatigues de la guerre ou de la fuite, après avoir chargé d'imprécations Ambiorix, auteur de l'entreprise, s'empoisonna avec de l'if, arbre très commun en Gaule et en Germanie. » [5 .24, 5 .26, 6 .31]

62 FLOTTE DE GUERRE (BeL ArL RoL AeL)

Texte : Manœuvre côtière - Déplacez tous les Guerriers, Auxiliaires, Légions ou Chefs que vous désirez parmi les Régions Arverni, Pictones, et Régions situées à 1 Région de la Bretagne. Puis y Exécutez Gratuitement un Ordre dans (ou depuis) une de ces Régions.

Aide de jeu : Les Régions candidates sont toutes celles qui touchent l'océan à l'ouest et au nord. L'Ordre peut être une Marche hors de la Région Sélectionnée.

Contexte : Bien que les révoltes gauloises de 54-51 av. JC ne virent aucune activité navale majeure, il aurait pu en être autrement, comme ce fut le cas lors des campagnes des années précédentes. Rome lança une flotte en 56 pour engager et défaire la flotte de guerre de la tribu maritime des Vénètes en Armorique (Aremorica, nom provenant du celte « terre en face de la mer » : la « petite » Bretagne) - qui possédaient « le plus grand nombre de navires, flotte qui fait le trafic avec la Bretagne ». [3.8, 3.9] César fit construire une force navale pour transporter biens et troupes pour ses propres desseins en Bretagne en 55 et 54. [4 .21, 4 .23, 5 .1, 5 .5, 5 .8]

63 CAMPAGNE D'HIVER (Be Ar Ro AeL)

Clair : Stock de céréales - Les Romains paient pour les Quartiers d'Hiver uniquement dans les Régions Dévastées.

Ombre : Guerre froide - Placez cette carte près d'une Faction Gauloise. Après chaque Récolte, elle peut Exécuter 2 Ordres et/ou Compétences de son choix (en payant leurs coûts).

Aide de jeu : Les Compétences (texte Clair) peuvent être de n'importe quel type, sans tenir compte des Ordres Associés, et peuvent être choisies même si l'autre Action est une Marche vers ou hors de Bretagne. Assiéger ou Embusquer (4.2.3, 4.3.3) ne sont cependant applicables que si une des deux Actions est un Ordre de Bataille.

Contexte : Tout au long de la Guerre des Gaules, le ravitaillement en grain fut un souci permanent, et jamais autant que quand les légions hivernaient en Gaule. Dans la seconde moitié de 54 av. JC, tandis que César naviguait en direction de la Bretagne, il laissa Labienus avec pas moins de trois légions et deux mille cavaliers sur le continent pour, entre autres, « pourvoir au blé ». [5 .8, 5 .24, 5 .26] En général, l'hiver dans les régions telles que la Gaule était le moment pour les armées antiques de se retirer dans leurs campements. Cette habitude créa par là même des opportunités – en étant capable de surmonter les conditions – d'avoir une longueur d'avance sur un adversaire. Ambiorix et César surprisent tous les deux leurs ennemis en lançant une campagne avant la fin de l'hiver. [5.26-5.27, 7.8]

64 CORRÉOS (BeL ArS Ae Ro)

Clair : Marché - Remplacez jusqu'à 8 Guerriers plus Alliés Belges dans la Région Atrebatas par les vôtres (Auxiliaires pour Guerriers).

Ombre : Le rebelle bellovaque - Éliminez 2 Alliés de la Région Atrebatas. Les Belges peuvent y Placent jusqu'à 2 Alliés, puis Rallient Gratuitement dans 2 Régions de Belgique.

Aide de jeu : Le Remplacement (texte Clair) est de 8 pièces maximum au total, Alliés plus Guerriers. Le texte Ombre Remplace dans les faits les autres Alliés par des Alliés Belges dans la Région Atrebatas, ou y laisse en Place les Alliés Belges, puis permet un Ralliement Belge soit dans cette Région, soit dans celle de Morini ou de Nervii.

Contexte : Bien après la révolte d'Ambiorix, des alliances Belges continuèrent à se soulever contre les Romains détestés. Après que César eut écrasé la Grande Révolte à Alésia, le chef Bellovaque Correos se joignit à l'Atrebatas Commios dans l'espoir d'enrôler de nombreux Germains des alentours et combattre à nouveau César. Celui-ci marcha sur eux avec plusieurs légions et bâtit d'impressionnantes fortifications devant eux. Une série de harcèlements, d'escarmouches, et de tentatives d'embuscade se termina par un affrontement violent et la mort de Correos. Libéré de « l'agitateur » Corréos, les Bellovaques menèrent par la suite les tribus belges à faire la paix. [8.6-8.23]

65 ALLÉGEANCES GERMANIQUES (BeL Ar AeL RoL)

Clair : Intervention - Les Germains Marchent depuis un maximum de 2 Régions, puis Embusquent avec tous les Germains possibles.

Ombre : Serment - Parmi les Régions que vous Contrôlez, Éliminez ou Remplacez 5 Guerriers Germaniques et Alliés Germanains par les vôtres (Auxiliaires pour Guerriers).

Aide de jeu : L'Action en Clair avec les pièces Germaniques est guidée par la Faction Active, pas selon la séquence de la Phase Germanique (6.2) ; l'Embuscade requiert comme d'habitude suffisamment de Guerriers Cachés (3.4.4).

Contexte : Non seulement les Belges, mais aussi les Arvernes et les Éduens profitèrent d'alliances militaires avec les diverses tribus germaniques. L'enrôlement de mercenaires germaniques par les Arvernes pour lutter contre les Éduens fut une des raisons ayant amené César en Gaule [1.31] Plus tard, des Éduens anti-Romains se battirent aux côtés des Germains près du Rhin. [8.45] Quant aux alliances germaniques avec les Romains, le roi suève Arioviste avait été un Ami officiel du Sénat romain avant la bataille avec César en 58 av. JC. [1.35] Par la suite, les Ubiens furent la seule tribu Germanique encore alliée avec les romains, motivés par le besoin d'un protecteur face aux puissants Suèves. En 55 av. JC, ils offrirent même de fournir les barges pour transporter l'armée romaine de l'autre côté du Rhin. Cette allégeance dura toute la révolte belge de 53, les éclaireurs Ubiens suivant les déplacements des Suèves pour les rapporter aux Romains. [4 .8, 4 .11, 4 .16, 4.19, 6 .9-6 .10, 6 .29] En 52 av. JC, César réussit à enrôler la cavalerie germanique à servir dans son armée dans son combat contre Vercingétorix. [7.65]

66 MIGRATION (BeL ArS AeL RoL)

Clair : Drang nach Westen - Exécutez un Ralliement puis une Marche Germaniques, vers/depuis 2 Régions pour chacun des 2 Ordres.

Ombre : Nouveaux pâturages - Une Faction Gauloise déplace ses Guerriers et son Chef comme elle le désire vers une Région Non-Contrôlée et y Place un Allié.

Aide de jeu : L'Action en Clair avec les pièces Germaniques est guidée par la Faction Active, pas selon la séquence de la

Phase Germanique (6.2). Le déplacement (texte Ombré) peut se faire depuis plusieurs Régions et ne doit pas nécessairement avoir lieu vers une Région Adjacente. Le Placement d'un Allié doit se faire sur une Tribu Soumise (1.4.2).

Contexte : La pression démographique, économique et militaire de cette période poussèrent les tribus à se déplacer d'est en ouest, comme lors des siècles qui suivirent. Au temps de César, les Helvètes cherchèrent à s'établir près des Santons dans l'ouest de la Gaule [1.10], et les Boïens au moins s'installèrent près des Éduens. [1.28] Pendant l'hiver 56-55 av. JC, Les tribus germaniques des Tenctères et des Usipètes « passèrent le Rhin en masse ... [4.1, 4.4] De telles migrations auraient très bien pu se produire lors des dernières révoltes gauloises, comme ce fut le cas par la suite.

67 ARDUENNA (Be Ae Ro ArL)

Texte : La grande forêt de Gaule - Les Romains ou une Faction Gauloise peuvent Marcher Gratuitement vers une, ou l'autre, ou les deux Régions Nervii et Treveri, puis Exécutent un Gratuitement un Ordre, Marche exceptée, dans une ou les deux Régions, puis y Cachent toutes leurs Pièces.

Aide de jeu : La Marche Gratuite peut provenir de n'importe quelles Régions depuis laquelle la Faction pourrait normalement Marcher vers ces destinations (3.2.2, 3.3.2). Les Régions de départ comptent comme Sélectionnées pour la Marche (Révélés y sont Cachés). Les Guerriers Pistés ayant Marché vers Nervii ou Treveri suppriment d'abord leur marqueur lors de la Marche puis sont retournés sur Cachés à la fin de l'Ordre ; les Guerriers Pistés n'ayant pas Marché suppriment le marqueur et restent Révélés (4.2.2, 5.1.1).

Contexte : Comme dans des temps plus récents, les manœuvres dans les vastes forêts ardennaises représentaient des difficultés et opportunités militaires particulières. Selon César, « C'est la plus grande forêt de toute la Gaule, elle s'étend depuis les bords du Rhin, en pays trévière, jusqu'aux Nerviens, sur plus de cinq cents milles. » [6.29] L'anti-Romains trévière Indutiomarus y cachait ses jeunes recrues [5.3] Ambiorix de la même manière l'emprunta pour échapper aux Romains. [6.29-6.33]

68 INFLUENCE DES RÈMES (BeL AeL Ro ArL)

Clair : Protection - Si les Rèmes sont Alliés aux Romains ou Soumis, Remplacez 1 ou 2 Alliés (sauf Citadelles) À une distance de 1 Région des Rèmes par des Alliés Romains.

Ombré : Mediation - La Faction Gauloise ayant les Rèmes comme Alliés peut Éliminer ce qu'elle désire à Alésia ou à Cenabum, et y Placer une Citadelle avec 4 Guerriers.

Aide de jeu : Des Rèmes Dispersés ne comptent pas pour le texte Clair ; les Alliés Remplacés peuvent appartenir à n'importe quelle Faction. Le texte Ombré permet d'Éliminer une Citadelle, un Allié ou un marqueur Dispersé ou Rasé de cette Cité ; la Citadelle et les quatre Guerriers Placés dans cette Région doivent appartenir à la Faction qui les Place (5.1).

Contexte : Lors de la campagne belge de César en 57 av. JC, les Rèmes furent la première tribu belge à chercher les faveurs de Rome. Soudés par des liens de mariage avec les autres tribus belges, ils soutenaient les Romains non seulement par de l'approvisionnement, mais aussi en les renseignant sur les forces belges. Ils étaient aussi « le peuple belge le plus proche des Gaulois (c'est-à-dire de la Gaule

Celtique) ». César a pu exagérer l'influence d'avant-guerre des Rèmes pour son public romain. Mais ils étaient clairement la puissance montante du nouvel ordre gaulois, sous l'égide de Rome. Après que César ait réprimé les Séquanes qui dominaient jusque-là la région « les Éduens avaient de loin le premier rang, les Rèmes occupaient le second. » Les Rèmes prirent sous leur protection des populations du sud pour lesquelles ils jouèrent un rôle de médiateur auprès de César ; les Carnutes faisaient partie de ces vassaux. [2.3-2.6, 6.4, 6.12]

69 SÈGNES & CONDRUSES (BeS AeS RoS Ar)

Texte : Germains sur la rive ouest - Placez 4 Guerriers Germaniques dans chacune des Régions Nervii et Treveri. Puis conduisez immédiatement une Phase Germanique comme en Hiver, mais sans Ralliement.

Aide de jeu : Tous les Germains Marchent, mènent des Raids et livrent Bataille selon 6.2.

Contexte : Comme les Gaulois, les Germains vivant désormais à portée de l'armée romaine affrontaient le choix de se déclarer avec ou contre leurs frères plus agressifs qui pouvaient à tout moment défier Rome. Les Belges et les Germains étaient des peuples mélangés, certaines tribus germaniques vivant en Gaule. Lors de la fuite d'Ambiorix en 53 av. JC, « les Sègnes et les Condruses, peuples de race germanique et comptés parmi les Germains, qui habitent entre les Éburons et les Trévires, envoyèrent des députés à César pour le prier de ne pas les mettre au nombre de ses ennemis et de pas considérer tous les Germains d'en deçà du Rhin comme faisant cause commune : 'Ils n'avaient pas songé à la guerre, ils n'avaient envoyé aucun secours à Ambiorix... » César ne dit pas s'il crut ces paroles, mais il accepta d'épargner ces tribus si elles lui livraient les fugitifs éburons qu'elles hébergeaient.[6.32]

70 CAMULOGÈNE (Be AeL Ar Ro)

Clair : Labienus envoyé - Les Romains peuvent Marcher Gratuitement avec au plus 4 Légions et un nombre illimité d'Auxiliaires vers la Région Atrebatas, Carnutes, ou Mandubii et y livrer Bataille Gratuitement.

Ombré : Les Parisii se manifestent - Placez 0-6 Guerriers parmi les Régions Atrebatas, Carnutes, et Mandubii. Sélectionnez-en une pour un Ordre et Compétence Gratuits.

Aide de jeu : La Marche Romaine Gratuite (texte Clair) peut inclure un déplacement dans une deuxième Région, et une troisième avec César (3.2.2) mais dans une destination seulement, faisant partie de celles listées, et sans laisser de Pièces en route. Seules les Forces listées sont impliquées, ne Retournez pas les pièces qui ne se déplacent pas. Les Guerriers (texte Ombré) doivent appartenir à la Faction qui les Place (5.1) ; la Compétence doit être une de celles permises pour l'Ordre choisi (4.1.1).

Contexte : Au cœur de la Grande Révolte, tandis que César s'occupait des trahisons éduennes et que Vercingétorix remportait la bataille de Gergovie, César envoya Labienus avec quatre légions au nord pour réprimer une alliance anti-romaine menée sur le terrain par le stratège aulerque Camulogène. Tandis que les forces romaines arrivaient sur place, le long de la Seine près de l'emplacement actuel de Paris, les Bellovaques passèrent à l'ennemi. Labienus, devant affronter une menace sur deux fronts, manœuvra adroitement le long du fleuve avant d'engager le combat et l'emporter. [7.57-7.62]

71 COLONIE (Be Ae Ar Ro)

Texte : Des colons arrivent - Dans une Régions que vous Contrôlez, ou Non-Contrôlée, Placez le marqueur +1, le marqueur de Colonie, et Placez dessus votre Allié. Ajoutez +1 à la Valeur de cette Région

Aide de jeu : Il s'agit d'un des rares Événements qui modifient les règles d'empilement (1,4,2, 5,1,1).

Contexte : Les tribus gauloises, tout comme les Germains, migraient périodiquement, parfois complètement. César décrit les régions côtières de Bretagne comme appartenant à des « peuplades qui étaient venues de Belgique pour piller et faire la guerre ... ces hommes, après la guerre, restèrent dans le pays et y devinrent colons. » [5.12] César affirma avant son expédition en Bretagne que des Gaulois ennemis de Rome avaient reçu des renforts de cette région. [4.20] On pense que Commius ainsi que les notables bellovaques qui avait combattu Rome ont émigré en Bretagne après leur expulsion de Gaule continentale, laissant supposer que des implantations plus larges de Belges y ait continué après le départ de César. Les Latins de leur côté avaient établi au cours des dernières générations des colonies en Gaule transalpine, à Narbonne et Aquae Sextiae (Aix-en-Provence), et le feraient à nouveau dans un futur proche sous César et Auguste.

72 IMPÉTUOSITÉ (BeL AeS ArL RoL)

Clair : Mordre à l'hameçon - Marchez Gratuitement vers une Région depuis n'importe quelles Régions Adjacentes. Les Arvernes ou les Belges de cette Région livrent Gratuitement Bataille contre vous.

Ombre : À la charge - Marchez Gratuitement avec 1 Groupe de vos Guerriers Cachés (sans Chef). Ce Groupe (seul) peut ensuite effectuer une Bataille Gratuite.

Aide de jeu : La Marche (texte Clair) implique un déplacement depuis au moins une Région (éventuellement plusieurs) vers une Région Adjacente ; la Région d'origine compte comme Sélectionnée pour la Marche (Révélés y sont Cachés). La Bataille Gratuite (textes Clair et Ombre) ne permet pas d'Embuscade. La Bataille Gratuite (texte Ombre) peut se faire avec des Guerriers ayant Marché à l'intérieur de cette Région ou depuis une Région Adjacente ; seul le Groupe de Guerriers qui vient de Marcher participe à l'Attaque.

Contexte : Si la nature belliqueuse supposée des ennemis de Rome pouvait faire peur, elle pouvait aussi être exploitée. Vercingétorix eut à lutter tout au long de la Grande Révolte contre l'ingérence dans sa stratégie prudente de l'excessive envie de ses guerriers de frapper l'Ennemi directement et immédiatement. « C'était à dessein qu'en partant il n'avait remis le commandement à personne, de peur qu'un nouveau chef, pour plaire à la multitude, ne consentît à engager une action ; il les y savait tous portés par cette faiblesse qui les rendait incapables de souffrir plus longtemps les fatigues. » [7.20] À la fin de la guerre des Gaules, même les Belges semblent avoir appris du style réfléchi de l'armée romaine. Lors de la campagne de 51 av. JC, en écoutant les prisonniers parler des intentions de ses ennemis menés par les Bellovaques, César jugea « que le plan qu'on lui exposait était fort sage et très éloigné de l'ordinaire témérité des Barbares. » [8.8]

CREDITS

Game Design

Andrew Ruhnke & Volko Ruhnke

Series Development

Mike Bertucelli

Vassal Module

Joel Toppen and Art Bennett

Playtest

Jeremy Antley, Örjan Ariander, Art Bennett, Ric Bernat, Adam Blinkinsop, Steve Carver, Gian Carlo Ceccoli, Arnold Daly, Paul Dobbins, Tony Farrand, Manfred Gabriel, Eric Gutttag, Tom Kassel, Jordan Kehrer, Magnus Kvevlander, Kevin Labeeuw, Mike Owens, Todd Quinn, Stéphane Renard, Daniel Ruhnke, Rui Serrabulho, Jacek Szmania, Joel Tamburo, Roger Taylor, Ken Tee, Sal & Alfio Vasta, Michael Weinstein; Marc Guénette and the Stack Académie Montréal; John Gitzen, Patrick Neary, James duBose, and the Syracuse TNG; Gordon Pueschner, Wendell Albright, and the 1st Minnesota; Ted Lyng's Falls Church Gamers; and many others at GMTWest, Prezcon, WBC, and on line . Special thanks to our historical advisor and staff Argumentative Gaul, Marc Gouyon-Rety

Art Director and Package Design

Rodger MacGowan

Map Art

Chechu Nieto Sánchez

Card, Counter, and Display

Art Mark Simonitch and Chechu Nieto Sánchez

Manuals and Charts

Charlie Kibler

Producers

Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, and Mark Simonitch

Production Coordinator

Tony Curtis

Traduction française

[Jean-Sébastien Bourget](#) & [Sébastien Schmutz](#)

LISTE DES CARTES

Ordre des Factions (2.3.2) : Ae = Éduen, Ar = Arverne, Be = Belge, Ro = Romain

Instructions Non-Joueur (8.21) : C = Carnyx, L = Lauriers, S = Glaive

- 1 CICÉRON (RoL ArL AeS BeL)
- 2 LEGIONES XIII et XV (RoL ArC AeL BeL)
- 3 POMPÉE (Ro ArL AeS BeL)
- 4 CIRCONVALLATION (Ro ArS BeS AeL)
- 5 GALLIA TOGATA (Ro ArC BeL AeL)
- 6 MARC ANTOINE (Ro ArL BeL AeL)
- 7 ALAUDAE (Ro AeL ArC BeL)
- 8 CONVOIS (Ro AeL Ar Be)
- 9 MONS CEVENNA (Ro Ae Ar Be)
- 10 BALLISTAE (Ro AeL BeS ArS)
- 11 NUMIDES (RoL AeL BeL ArL)
- 12 TITUS LABIENUS (Ro AeL BeL Ar)
- 13 FRONDEURS BALÉARES (Ro BeL ArC AeL)
- 14 CLODIUS PULCHER (Ro Be ArC AeL)
- 15 LEGIO X (Ro BeL ArC AeL)
- 16 AMBACTI (Ro BeL AeL ArL)
- 17 CHEFS GERMANIQUES (RoL BeS AeS Ar)
- 18 PONT SUR LE RHIN (Ro Be Ae Ar)
- 19 LUCTERIOS (ArC RoL AeL Be)
- 20 OPTIMATES (ArL RoS AeS BeS)
- 21 LA PROVINCE (ArC RoL AeL BeS)
- 22 OTAGES (Ar Ro BeL Ae)
- 23 MISE À SAC (ArC Ro Be AeS)
- 24 SAPEURS (ArC RoL BeL AeL)
- 25 AQUITAINS (Ar AeL RoL BeS)
- 26 GOBANNITIO (Ar Ae Ro BeS)
- 27 ARCHERS GAULOIS EN NOMBRE (ArC Ae Ro BeL)
- 28 OPPIDA (Ar Ae Be RoS)
- 29 MOBILISATION DES SUÈVES (Ar AeS Be RoS)
- 30 ÉLITE DE VERCINGÉTORIX (ArC Ae BeL Ro)
- 31 COTUATOS & CONCONNETODUMNOS (Ar Be Ro AeL)
- 32 MARCHES FORCÉES (ArL BeS RoL AeS)
- 33 CHUTE DE L'AIGLE (ArC BeL Ro Ae)
- 34 ACCO (ArL BeL Ae Ro)
- 35 CRIS GAULOIS (Ar Be AeL RoS)
- 36 MARÉCAGES (Ar BeL AeL Ro)
- 37 BOÏENS (Ae Ro Ar BeS)
- 38 DIVICIACOS (Ae Ro Ar Be)
- 39 COMMERCE FLUVIAL (Ae RoS Ar BeS)
- 40 TRIBUS ALPINES (Ae Ro BeL Ar)
- 41 AVARICUM (Ae Ro Be Ar)
- 42 VIN ROMAIN (AeL Ro BeL Ar)
- 43 CONVICTOLITAVIS (Ae Ar RoS Be)
- 44 LOYALISTES DE DUMNORIX (AeL ArL Ro Be)
- 45 LITAVICCOS (Ae Ar Ro BeL)
- 46 RITES CELTIQUES (AeL Ar Be RoL)
- 47 CONSEIL DES CHEFS (AeS ArS BeS RoS)
- 48 DRUIDES (Ae Ar Be RoS)
- 49 SÉCHERESSE (AeL Be RoL Ar)
- 50 LOYAUTÉS CHANGEANTES (AeL BeL RoL ArL)
- 51 SURUS (Ae Be RoS Ar)
- 52 ASSEMBLÉE DE GAULE (AeL BeS ArL RoL)
- 53 CONSUEUDINE (AeS BeS Ar RoS)
- 54 JONCTION (AeS BeS ArS RoS)
- 55 COMMIOS (Be Ro ArS AeL)
- 56 FUITE D'AMBIORIX (Be Ro Ar AeL)
- 57 TERRES DE BRUME ET DE MYSTÈRE (BeL Ro Ar Ae)
- 58 AUDUATUCA (Be Ro AeS Ar)
- 59 CAVALERIE GERMANIQUE (Be Ro AeL ArC)
- 60 INDUTIOMAROS (Be Ro Ae ArS)
- 61 CATUVOLCOS (Be ArS Ro AeL)
- 62 FLOTTE DE GUERRE (BeL ArL RoL AeL)
- 63 CAMPAGNE D'HIVER (Be Ar Ro AeL)
- 64 CORRÉOS (BeL ArS Ae Ro)
- 65 ALLÉGEANCES GERMANIQUES (BeL Ar AeL RoL)
- 66 MIGRATION (BeL ArS AeL RoL)
- 67 ARDUENNA (Be Ae Ro ArL)
- 68 INFLUENCE DES RÈMES (BeL AeL Ro ArL)
- 69 SÈGNES & CONDRUSES (BeS AeS RoS Ar)
- 70 CAMULOGÈNE (Be AeL Ar Ro)
- 71 COLONIE (Be Ae Ar Ro)
- 72 IMPÉTUOSITÉ (BeL AeS ArL RoL)



Counter art by Mark Smeritsch and Dmitry Nelya

© 2015 GMT Games, LLC





















Counter art by Mark Smeritsch and Dmitry Nelya

© 2015 GMT Games, LLC

TRIBUS (1.3.2)		La carte affiche un total de 30 Tribus	
Nom latin	Nom français	Emplacement	Cité / Spécial / Événements
Aedui*	Éduens	Celtique Centre	<Bibracte> Ralliement Origine seul. Éduens
Arverni*	Arvernes	Celtique Sud	<Gergovia> Ralliement Prigine seul. Arvernes 25 Aquitains 26 Gabannitio 62 Flotte de Guerre
Atrebates*	Atrébates	Belgique Sud	Ralliement Origine Belges 55 Commios 64 Corréos 70 Camulogène
Aulerci	Aulerques	Celtique N.	
Bellovaci	Bellovaques	Belgique Sud	Ralliement Origine Belges 70 Camulogène
Bituriges*	Bituriges	Celtique Centre	<Avaricum> 41 Avaricum
Cadurci	Cadurques	Celtique S.	Ralliement Origine Arvernes
Carnutes*	Carnutes	Celtique Nord	<Cenabum> 34 Acco 52 Assemblée de Gaule 68 Influence des Rèmes
Catuvellauni	Catuvellaun	Bretagne	57 Terres de Brume et de Mystère
Eburones	Éburons	Belgique Est	Ralliement Origine Belges 61 Catuvolcos
Helvetii	Helvètes	Celtique Est	
Helvii	Helviens	Province	Recrutement Origine Romains
Lingones	Lingons	Celtique N.	
Mandubii*	Mandubiens	Celtique Nord	<Alesia> 34 Acco 68 Influence des Rèmes 70 Camulogène

Menapii	Ménapes	Belgique N.	Ralliement Origine Belges
Morini*	Morins	Belgique N.	Ralliement Origine Belges
Namnetes	Namnètes	Celtique O.	
Nervii*	Nerviens	Belgique Est	Ralliement Origine Belges 61 Catuvolcos 67 Arduenna 69 Sègnes & Condruses 70 Camulogène
Pictones*	Pictons	Celtique Ouest	25 Aquitains 62 Flotte de Guerre
Remi	Rèmes	Belgique Sud	Ralliement Origine Belges 68 L'Influence des Rèmes
Santones	Santons	Celtique O.	
Senones	Sénons	Celtique N.	
Sequani*	Séquanes	Celtique E.	<Vesontio>
Suebi (Nord)	Suèves (Nord)	Allemagne Nord	Ralliement Origine seul. Germain Pas de Contrôle Belge 29 Mobilisation des Suèves
Suebi (Sud)	Suèves (Sud)	Allemagne Sud	Ralliement Origine seul. Germain Pas de Contrôle Belge 30 Mobilisation des Suèves
Sugambri*	Sugambres	Allemagne N	Ralliement Origine Germain
Treveri*	Trévires	Celtique Est	51 Surus 60 Inductionarus 67 Arduenna 69 Sègnes & Condruses
Ubi*	Ubiens	Allemagne S.	Ralliement Origine Germain
Veneti*	Vénètes	Celtique O.	
Volcae	Volques	Celtique S.	Ralliement Origine Arvernes

FORCES (1.4)					
	Roman	Arverni	Aedui	Belgic	Germanic
Leaders	1 X  Caesar	1 X  Vercingetorix	—	1 X  Ambiorix	—
Legions	12 X 	—	—	—	—
Auxilia/Warbands	20 X  Roman Auxilia	35 X  Arverni Warband	20 X  Aedui Warband	25 X  Belgic Warband	15 X  Germanic Warband
Allies	6 X 	10 X 	6 X 	10 X 	6 X 
Forts/Citadels	6 X  Roman Fort	3 X  Arverni Citadel	2 X  Aedui Citadel	1 X  Belgic Citadel	—