

Bellum Gallicum II

Les campagnes de César en Gaule

Un jeu de Frédéric BEY

« La Gaule, vantée puis ignorée par l'historiographie, continue à être la trame secrète de la France. »

Philippe Richardot, Les erreurs stratégiques des Gaulois face à César

A mon fils Etienne qui m'a accompagné, dès son plus jeune âge, sur les sites de Bibracte et d'Alésia

Version

Dernière mise à jour : 13 novembre 2013

La présente version des règles intègre les errata et les modifications apportées depuis la parution du jeu. **Toutes ces corrections ou améliorations sont notées en rouge.**

0. Généralités

Bellum Gallicum est un jeu pour deux joueurs, le premier étant appelé le **joueur romain** et le second le **joueur gaulois**. Le joueur romain contrôle les unités romaines ainsi que les unités gauloises ou germaniques pro-romaines. Le joueur gaulois contrôle les unités gauloises, bretonnes ou germaniques anti-romaines. La présente version de **Bellum Gallicum** est une évolution de l'édition originale, parue dans les **Casus Belli n° 68 et n°69 (1992)**, intégrant notamment de nouveaux développements de règles relatives aux combats. **Bellum Gallicum II** propose plusieurs scénarios indépendants et un jeu de campagne couvrant la totalité de la Guerre des Gaules.

0.1. Echelle de temps

Une année comporte 10 tours de jeu :

- 9 tours d'un mois (mars à novembre) ;
- 1 tour d'hiver spécifique de trois mois (décembre/janvier/février).

La période couverte par le jeu correspond aux consulats suivant (696 à 703 *ab Urbe Condita*, depuis la fondation de la Ville) :

- 58 : Lucius Calpurnius Piso Caesoninus et Aulus Gabinius
- 57 : Publius Cornelius Lentulus Spinther et Quintus Caecilius Metellus Nepos
- 56 : Gnaeus Cornelius Lentulus Marcellinus et Lucius Marcius Philippus
- 55 : Marcus Licinius Crassus (II) et Gnaeus Pompeius Magnus (II)
- 54 : Appius Claudius Pulcher et Lucius Domitius Ahenobarbus
- 53 : Marcus Valerius Messalla Rufus et Gnaeus Domitius Calvinus
- 52 : Gnaeus Pompeius Magnus (III) et Quintus Caecilius Metellus Pius Scipio Nasica
- 51 : Servius Sulpicius Rufus et Marcus Claudius Marcellus

0.2. Pions

Les pions représentent les unités de combat, leurs chefs et les différents marqueurs nécessaires au jeu. Unités de combat et chefs disposent de pions recto-verso. Le verso d'un pion chef représente le chef blessé. Le verso d'une unité de combat représente l'unité affaiblie.

Un chef possède un rang et une valeur (un chef gaulois peut en plus être irréductible).

Une unité de combat possède des Points de Force (PF) et une qualité. La figurine dessinée sur pion permet de distinguer les navires, de l'infanterie et de la cavalerie (les chars bretons sont systématiquement assimilés à de la cavalerie dans la totalité des règles). Les unités de tireurs sont identifiées par un signe spécifique.

Des pions gaulois ou germains peuvent être utilisés par le joueur romain, à condition d'être placés en permanence sous un chef romain, un chef gaulois pro-romain ou un marqueur SPQR.

0.3. Carte

La carte est divisée en régions, en secteurs et en zones maritimes.

0.3.1 Régions

La carte comprend 34 régions. Chaque région regroupe, en fonction de leurs affinités politiques, les territoires de plusieurs tribus (voir **0.4**).

Il existe :

- des régions côtières (régions adjacentes à une zone maritime, voir **0.3.3**) ;
- des régions terrestres (les autres régions).

0.3.2 Secteurs

Les régions sont regroupées dans des ensembles plus grands, appelés secteurs. Il existe au total 10 secteurs :

- 7 secteurs formant la Gaule indépendante : Gaule aquitaine, Gaule belge, Gaule celtique 1, Gaule celtique 2, Gaule celtique 3, Gaule celtique 4 et Gaule celtique 5 ;
- 1 secteur pour la Gaule romaine ;
- 2 secteurs pour les régions voisines de la Gaule : Bretagne et Germanie.

Cas particulier : les secteurs de Bretagne et de Germanie ne contiennent qu'une seule région.

Remarque : les Alpes et les Pyrénées ne sont pas des Secteurs, mais des zones interdites aux unités en jeu.

0.3.3 Zones maritimes

Les mers et océans sont regroupés en deux zones maritimes :

- Mer Méditerranée ;
- Océan Atlantique (incluant Manche et Mer du Nord).

0.3.4 Cités et Oppidums*

Les régions de la Gaule romaine peuvent contenir des cités, celles de la Gaule indépendante des oppidums. Cités et oppidums ont strictement les mêmes caractéristiques au regard des règles du jeu et notamment des sièges (voir **4.5.**).

* : le pluriel latin d'*oppidum* est *oppida*. Nous utilisons dans les règles son pluriel francisé : oppidums.

0.4. Tribus gauloises

Chaque région regroupe le territoire de plusieurs tribus gauloises. La tribu principale d'une région de Gaule indépendante lui donne son nom qui est inscrit sur la carte.

La Table des tribus regroupe toutes les informations les concernant, à savoir :

- leur nom;
- leur valeur de mobilisation ;

Note : cette valeur reflète le poids démographique et militaire de chaque tribu, matérialisé par le nombre et la valeur de ses unités de combats :

Valeur 1 : 1 infanterie 2PF.

Valeur 2 : 1 infanterie 4 PF.

Valeur 3 : 1 infanterie 6 PF.

Valeur 4 : 1 infanterie 6 PF et une cavalerie 2PF.

Valeur 5 : 2 infanteries (4PF et 6PF) et une cavalerie 2PF.

Cas particulier : la tribu Veneti dispose en plus de pions navires.

- le nom de leurs chefs éventuels ;
- un I pour repérer les chefs irréductibles ;
- le nom de leurs oppidums ;
- la valeur défensive de ces oppidums ;

Certains noms de tribus sont précédés d'un « v », qui signifie qu'elles sont vassales de la tribu principale de la région (voir **7.2.2.** et **7.2.3.**).

Les cases Révoltes permettent au joueur gaulois de noter l'année de dernière révolte dans le jeu de campagne (voir **7.2.4.**).

Cas particulier : le pion Vercingétorix n'entre en jeu qu'à partir de -52. Si les Arvernes se révoltent avant cette date, leur chef est donc Vercassivellaunos. A partir de -52 av. J.-C., ils se révoltent avec les deux chefs.

1. Tour de jeu

Chaque tour de jeu s'articule sur le déroulement des phases de jeu suivantes :

I - Phase de ravitaillement (commune aux 2 joueurs)

- A. Retrait des marqueurs terre brûlée (Tour 7 - août - uniquement)
- B. Construction des dépôts romains
- C. Vérification du statut des régions
- D. Attrition des forces situées dans des régions ravagées et des forces assiégées
- E. Placement des marqueurs terre brûlée dans les régions anti-romaines

II - Phase de mouvements du joueur romain

- A. Renforts
- B. Remplacements (*jeu de campagne uniquement, voir 7.5.5*)
- C. Mouvements (*et retrait éventuel des hiberna, voir 4.5.7*)
- D. Marches forcées

III - Phase de mouvements du joueur gaulois

- A. Renforts
- B. Mouvements

IV - Phase de combats (commune aux 2 joueurs)

- A. Résolution des combats navals
- B. Résolution des escarmouches
 - 1. Esquive
 - 2. Résolution
- C. Résolution des batailles rangées
 - 1. Esquive
 - 2. Résolution
- D. Résolution des sièges

V - Phase intermédiaire

Le marqueur de tour est avancé d'une case. S'il est déjà en *novembre*, il est placé en tour d'hiver et le marqueur d'année est avancé d'une case.

2. Forces, contrôle et ravitaillement

Le ravitaillement est conditionné par le statut des régions et la nature des forces qui les occupent.

2.1. Forces, armées et garnisons

Les unités et les chefs présents sur la carte constituent des forces, des armées ou des garnisons.

2.1.1 Limite d'empilement

Il n'y a pas de limite d'empilement d'unités de combat ou de chefs sur la carte. Par commodité, les joueurs peuvent ne laisser que leurs chefs principaux sur la carte et ranger les unités et chefs empilés avec eux dans les cases prévues à cet effet.

2.1.2. Force

Toutes les unités de combat et les chefs d'un même joueur, dans une région donnée, constituent une seule force pour le calcul du ravitaillement et la résolution des combats.

Exception : les garnisons peuvent ne pas être comptabilisées avec les autres unités présentes dans la zone et faire l'objet d'un décompte séparé lors de la vérification du ravitaillement (voir 2.3.4).

2.1.3 Armée

Une armée est un groupe de 5 unités de combat, ou plus, placées dans une même région. Les armées ont une influence sur la détermination du type de combats (voir 4.1).

2.1.4. Garnison

Une garnison est un groupe de 3 unités de combat, ou moins, placées dans le même oppidum, la même cité ou le même camp d'hiver. *Note* : cette limite de 3 unités ne concerne que les bénéficiaires du ravitaillement, il n'y a par ailleurs pas non plus de limite d'empilement dans les oppidums, cité et camps d'hiver.

2.2. Contrôle des régions

Une région peut être de statut :

- pro-romaine (contrôlée par le joueur romain) ;
- contestée (contrôlée par aucun des deux joueurs) ;
- anti-romaine (contrôlée par le joueur gaulois).

Note : la présence d'une cité ou d'un oppidum vide n'influe pas sur le statut d'une région.

2.2.1. Régions pro-romaines

Les 3 régions du secteur Gaule romaine sont pro-romaines au départ du jeu. Les autres régions ne sont pro-romaines que si elles sont désignées comme telles dans le scénario ou elles le deviennent si elles sont occupées seulement par des unités de combat du joueur romain. Une région pro-romaine le demeure, même vide d'unités de combats pro-romaines, tant qu'elle n'est pas occupée à nouveau par des unités anti-romaines (elle redevient alors contestée ou anti-romaine). Une région-pro romaine vide d'unités est repérée grâce à un marqueur Contrôle romain.

2.2.2. Régions contestées

Les régions dans lesquelles se trouvent des unités de combat des deux camps, même assiégées, sont contestées.

2.2.3. Régions anti-romaines

Les régions qui ne sont ni pro-romaines, ni contestées, sont anti-romaines.

2.3. Vérification du ravitaillement

La phase de ravitaillement est commune aux deux joueurs qui vérifient le statut de chaque région dans laquelle se trouvent des unités de combat. Les joueurs déterminent ensuite l'attrition de leurs forces situées dans des régions ravagées et de leurs forces assiégées. Ils peuvent également placer et retirer de la carte des marqueurs dépôt romain et terre brûlée.

2.3.1 Statut des régions

Chaque région peut être, à un moment donné, soit ravagée soit fertile.

Dans toutes les régions où se trouvent plus de 5 unités de combat du même joueur, celui-ci jette un 1d6 en appliquant les modificateurs cumulatifs suivants :

+1 lors du tour d'hiver ;

+1 si plus de 8 unités de combat du même joueur sont présentes dans la région ;

-2 si la région contient un dépôt romain (valable pour le joueur romain uniquement).

Si le résultat est 5 ou 6, la région est considérée comme ravagée et on y place un marqueur terre brûlée, dans tous les autres cas la région est fertile.

Remarque : s'il peut y avoir deux jets de dé dans une région contestée (si elle contient plus de 5 unités de combat de chaque joueur), un seul résultat de 5 ou 6 suffit à ce qu'elle devienne immédiatement ravagée pour les deux joueurs. A l'inverse il faut que les deux résultats soient compris entre 1 et 4 pour que la région demeure fertile. Une région ne peut donc avoir à un instant donné qu'un seul statut, applicable dans ses effets aux deux joueurs.

Cas particuliers :

- les garnisons ne comptent pas dans le nombre d'unités de combat pour la détermination du statut des régions ;

- les régions du secteur de Gaule romaine sont toujours considérées comme fertiles (pas de jet de dé pour déterminer le statut des régions).

2.3.2. Dépôt romain

Au début de chaque phase de ravitaillement, le joueur romain peut placer un marqueur Dépôt, dans toute région fertile dans laquelle il dispose d'une armée, dans la limite du nombre de marqueurs disponibles.

Cas particulier : il faut une armée disposant d'au moins 3 pions légion pour pouvoir construire un dépôt pendant un tour d'hiver.

A la fin de chaque phase de ravitaillement, le joueur romain peut volontairement démanteler un ou plusieurs Dépôts en retirant les marqueurs de la carte.

Un dépôt reste actif tant qu'il n'est pas détruit par le joueur gaulois (voir 2.3.5).

2.3.4. Attrition

L'attrition dépend du statut de chaque région (voir Table d'attrition) :

- dans une région fertile, toutes les unités présentes sont considérées comme étant ravitaillées. Il n'y a pas de détermination de l'attrition ;

- dans une région ravagée, chaque joueur doit déterminer l'attrition de ses forces en fonction du nombre de ses unités et du type de terrain ;

- les garnisons assiégées des deux joueurs déterminent séparément leur attrition et la subissent, que la région soit fertile ou ravagée.

Note : un joueur doit vérifier séparément l'attrition de ses garnisons assiégées et du reste des unités de combats situées dans la même région.

2.3.5. Terre brûlée

A la fin de chaque phase de ravitaillement, le joueur gaulois peut placer un marqueur Terre brûlée et détruire les dépôts romains dans chaque région qu'il contrôle (placer ou retirer les marqueurs en conséquences), dans la limite du nombre de marqueurs disponibles. Tous les marqueurs Terre brûlée sont automatiquement retirés de la carte au début de la phase de ravitaillement du tour n°7 (août) de chaque année.

3. Renforts, remplacements et mouvements

3.1 Renforts

Le joueur romain et le joueur gaulois disposent de renforts dans certains scénarios et dans le jeu de campagne. Le calendrier d'arrivée des renforts est détaillé dans les fiches de scénarios (voir 6.) ou dans les informations relatives au jeu de campagne (voir 7.5.5.).

3.2. Remplacements

Seul le joueur romain dispose de remplacements et dans le jeu de campagne uniquement (voir 7.5.5). Les remplacements sont disponibles au début de chaque campagne annuelle (tour d'hiver ou tour de mars) à partir de -56. Les remplacements ne sont pas cumulables d'une année sur l'autre et ne sont reçus que si au moins un chef romain est présent en Cisalpina.

Les remplacements romains sont de deux types :

- *supplementum* : lors de la phase II.B. tous les pions de légions affaiblies sont retournés sur leur recto. Ils restent sur la carte à l'endroit où ils se trouvent. De plus, le joueur romain reçoit 1 unité de cavalerie gauloise pro-romaine, dans la limite du nombre de pions disponibles, qui peut être placée sur la carte dans n'importe quel camp d'hiver, à condition qu'un chef romain ou un chef gaulois pro-romain soit présent ;

- *levées* : le joueur romain reçoit 2 unités de légions, 1 unité d'auxiliaires (Crétois, Baléares ou Numides) et 1 unité de cavalerie romaine, prélevées sur les unités éliminées lors des campagnes précédentes. Ces pions sont placés en Cisalpina lors de la phase II.B du tour de jeu de mars.

Si César est présent en Cisalpina, le Romain reçoit en plus 1 unité supplémentaire du type de son choix, parmi celles éliminées lors des campagnes précédentes.

3.3 Mouvement

Le mouvement se définit comme le déplacement d'unités de combat et de chefs d'une région de la carte vers une région voisine.

Définitions :

- les unités de combat doivent être empiéées avec au moins un chef au début de la phase de mouvement pour pouvoir se déplacer ;

- la présence d'une armée ennemie (qui ne soit pas déployée dans un oppidum, une cité ou un camp d'hiver) dans la région de départ oblige le joueur dont c'est la phase de mouvement à un test avant de pouvoir effectuer ses mouvements (un seul jet de d6 par région, effet valable pour la totalité de la force présente dans la région) : si le résultat est de 1, 2, 3 ou 4, les mouvements sont ensuite possibles ; si le résultat est de 5 ou 6 aucun mouvement n'est possible à partir de cette région et aucune unité ne pourra la quitter pendant la phase de mouvement en cours (une esquive reste possible en phase de combat).

Modificateurs au dé : - 1 au dé si le joueur dispose d'un chef de rang 3 dans la région / +1 au dé si le joueur ne dispose d'aucun chef de rang 2 ou 3 dans la région.

- la présence d'unités amies ou ennemies dans les régions d'arrivée n'a aucun effet sur le mouvement ;

- le mouvement d'une région à une autre n'est possible que si elles ont une frontière commune.

Un point d'intersection entre deux limites de région ne suffit pas à constituer une frontière commune. *Exemple* : le mouvement est autorisé de la région Atrébates vers la région Suessiones, qui ont une frontière commune ; le mouvement est interdit de la région Nervii vers la région Suessiones, qui ne se touchent que par un point d'intersection.

Interdiction :

Le mouvement vers les Alpes et Pyrénées n'est jamais autorisé.

3.3.1 Chefs et mouvement

- un chef peut se déplacer d'une région vers une région voisine, accompagné d'autant d'unités qu'il le souhaite ;

- les chefs peuvent se déplacer seuls d'une région vers une région voisine ;

- une force, si elle dispose de plusieurs chefs, peut se séparer en plusieurs forces au début de la phase de mouvement et se déplacer vers plusieurs régions différentes.

3.3.2 Entrée et sortie d'une cité ou d'un oppidum

- un chef et des unités placées dans une cité ou un oppidum, non assiégés, peuvent en sortir librement et faire mouvement vers une région voisine de la région où se trouve cette cité ou cet oppidum, même si la région où se trouve la cité ou l'oppidum est contestée ;

- un chef et des unités peuvent entrer dans une cité ou un oppidum situés dans une région contestée en venant d'une région adjacente, sauf si la cité ou l'oppidum sont est déjà assiégés par le joueur adverse ;

- des unités sans chef peuvent uniquement se déplacer vers une cité ou un oppidum non assiégé, situé à l'intérieur de leur région de départ, même si cette région est contestée.

3.3.3 Cas particuliers

- les unités gauloises anti-romaines ne peuvent pas pénétrer en Bretagne ou Germanie ;

- les unités de tribus gauloises pro-romaines se déplaçant avec une force romaine peuvent par contre entrer en Germanie et en Bretagne ;

- une armée faisant mouvement vers une région montagneuse au cours d'un tour d'hiver est automatiquement soumise à un jet de dé d'attrition ;

- le Rhin (Rhenus) est le seul fleuve sur la carte ayant une influence sur les mouvements. Pour le franchir, toute force doit stationner 1 tour sans combattre dans une région adjacente et contrôlée. Placer un marqueur Rhenus pour le signaler.

3.4. Marches forcées

Une marche forcée consiste à quitter une région pour traverser une région voisine et finir le mouvement dans une troisième (voisine de la seconde).

Contraintes :

- seules les unités romaines et les unités de cavalerie gauloise ou germanique (qu'elles soient anti ou pro-romaines) peuvent effectuer des marches forcées ;

- il faut que la force dispose au moins d'un chef de rang 2 ou 3 pour effectuer une marche forcée ;

- il est interdit d'abandonner des unités au cours d'une marche forcée, mais il est possible d'en « prendre au vol » dans la région traversée ;

- les marches forcées sont impossibles pendant les tours d'hiver ;

- Les marches forcées sont soumises à un jet de dé d'attrition automatique sur la base du terrain de la région traversée.

4. Combat

4.1. Types de combats

Un combat a lieu lorsque deux forces ennemies se trouvent dans la même région au début de la phase de combat.

- si les deux forces ennemies sont des armées (voir **2.1.3**), le combat est une bataille rangée obligatoire, sauf en cas d'esquive réussie (voir **4.4**) ;
- si une des deux forces est une garnison (voir **2.1.4**) placée dans une cité, un oppidum ou un camp d'hiver, le combat est résolu par un siège non obligatoire (voir **4.5**) ;
- tout autre cas donne lieu à une escarmouche, sauf en cas d'esquive réussie (voir **4.3**).

4.2. Effets des combats

4.2.1 Effets sur les unités de combat

Les combats peuvent aboutir à

- éliminer directement une unité, qu'elle soit intacte ou affaiblie ;
- réduire une unité, en la retournant sur son verso si elle est intacte, ou en l'éliminant si elle est déjà affaiblie.

Cas particulier de la Bretagne et la Germanie : les forces bretonnes ou germaniques anti-romaines qui livreraient un combat dans leur secteur d'origine et qui seraient vaincues sont éliminées (retraite hors carte obligatoire).

Pour une force pro-romaine vaincue en Bretagne, voir aussi **5.6.3** pour la retraite par mer vers la Gaule.

4.2.2. Effets des combats sur les chefs

Les résultats des tests effectués sur la Table des chefs sont les suivants :

- *capturé* : le pion chef est retiré du jeu. Les chefs gaulois capturés reviennent en jeu lors du tour d'hiver de l'année suivante sauf les chefs irréductibles qui sont alors éliminés définitivement. Les chefs romains capturés portant un nom (i.e. tous, sauf les tribuns) ne reviennent jamais en jeu ;
- *blessé* : le pion chef est retourné sur sa face réduite. Ce résultat est sans effet sur un chef déjà blessé. Les chefs blessés sont retournés sur leur face recto (guérison), lors de la phase de renforts du tour de jeu suivant ;
- *tué* : le pion chef est retiré du jeu. Il ne peut plus revenir en jeu.

Remplacements. Les chefs romains tués ou éliminés suite à une capture sont immédiatement remplacés par des chefs de substitution (tribuns), dans la limite du nombre de remplaçants disponibles. César et Labienus ne sont jamais remplacés. Si César subit un résultat tué, le joueur romain lance 1d6. Si le résultat est de 1, César est tué, sinon, est simplement blessé.

4.3. Escarmouche

Les escarmouches correspondent à des combats entre faibles détachements ennemis qui ne sont généralement pas décisifs pour l'issue de la campagne.

4.3.1. Esquive d'escarmouche

L'esquive avant combat n'est autorisée que si le joueur qui la tente contrôle une région voisine pour y faire retraite. En cas d'escarmouche, seul le joueur ayant le moins d'unités de combat, ou celui ayant le moins de PF en cas d'égalité, ou le joueur romain en dernier lieu, peut tenter une esquive, et cela à condition que sa force comprenne plus d'unités de cavalerie que la force ennemie.

Pour résoudre l'esquive le joueur lance 1d6 et l'esquive réussit sur un résultat de 1, 2 ou 3 (sans modificateurs au dé). Le joueur peut alors déplacer l'ensemble de sa force dans une région voisine qu'il contrôle. Si l'esquive échoue, l'escarmouche a lieu.

4.3.2. Résolution d'une escarmouche

Les escarmouches sont résolues grâce à la Table d'escarmouche.

La force composée du plus grand nombre d'unités est considérée comme la force attaquante. En cas d'égalité, l'attaquant est celui qui dispose du total de PF le plus élevé. En cas de nouvelle égalité, le joueur romain est l'attaquant.

Le rapport de force est calculé en divisant le total des PF des unités et de la valeur du chef de plus haut rang de l'attaquant (on prend celui de meilleure valeur en cas d'égalité) par le total des PF des unités et de la valeur du chef de plus haut rang du défenseur (on prend celui de meilleure valeur en cas d'égalité).

Le vainqueur teste un chef de son choix, le perdant teste tous ses chefs sur la Table des chefs.

Le test des chefs du vainqueur et du perdant s'ajoute à celui requis par les résultats de la Table d'escarmouche. Le perdant est celui qui subit un résultat de perte (A1 ou D1), de réduction (AR ou DR). Il n'y a pas de vainqueur ni de perdant en cas d'échange.

Note : les PF des unités ayant une capacité de tir sont comptabilisés dans la détermination du rapport de force.

Le ratio est arrondi en faveur du défenseur (2,75 donne 2/1). Un jet de dé, auquel on ajoute les modificateurs éventuels, permet de déterminer le résultat via la Table d'escarmouche.

4.4. Bataille rangée

Les batailles rangées correspondent aux affrontements entre armées ennemies en terrain ouvert.

4.4.1. Esquive de bataille rangée

L'esquive avant combat n'est autorisée que si le joueur qui la tente contrôle une région voisine pour y faire retraite. En cas de bataille rangée potentielle, chacun des deux joueurs peut tenter d'esquiver l'attaque adverse avant la résolution du combat. Si les deux joueurs décident d'effectuer une esquive, les deux tentatives sont résolues simultanément et leurs effets appliqués eux aussi simultanément.

Pour résoudre l'esquive le joueur lance 1d6 et l'esquive réussit sur :

- un résultat modifié de 1 ou de 2 pour le joueur gaulois ;
- un résultat modifié de 1, 2 ou 3 pour le joueur romain.

Modificateurs au dé :

- 1 lorsque des unités du joueur gaulois tentent une esquive dans une région de forêts, de marais ou de montagne ;
- 1 si le total de PF de cavalerie de la force qui esquive est supérieur ou égal au double du total de PF de cavalerie de la force ennemie ;
- 1 si un chef de valeur 4 ou plus est présent avec la force qui esquive.

Si l'esquive est réussie, la totalité des chefs et des unités de combat de la force est alors déplacée dans une région voisine contrôlée par le même joueur.

Si l'esquive échoue la force reste sur place.

Si les deux forces ennemies sont encore dans la même région après les tentatives d'esquive, la bataille rangée a lieu.

Cas particulier : en cas d'échec d'une esquive préalable à une bataille rangée, le joueur gaulois a le choix, si la région comprend un oppidum de niveau de fortification supérieur ou égal à 3 et qui ne soit pas déjà assiégé, de préférer un siège à la bataille rangée. L'armée du joueur gaulois fait alors retraite dans l'oppidum et tous les pions qui la composent sont placés dans l'oppidum. Les unités gauloises pro-romaines du joueur romain (mais pas ses unités romaines ou germaniques) peuvent faire de même vers l'oppidum d'une tribu pro-romaine ou vers une cité.

4.4.2 Résolution d'une bataille rangée

L'attaquant est le joueur dont l'armée entre en dernière dans la région où la bataille rangée a lieu : c'est lors de sa phase de jeu que les deux armées se retrouvent dans la même région.

Déploiement et désignation du chef d'armée :

Le chef de plus haut rang, puis en cas d'égalité celui de plus grande valeur parmi eux, puis en cas de nouvelle égalité celui choisi par le joueur, est désigné comme chef d'armée. Les deux joueurs déploient, l'attaquant en premier, leurs unités en les répartissant sur les cases du Champ

de bataille (Centre, Droite, Gauche, Réserve). La réserve ne peut accueillir au maximum qu'un quart des unités de l'armée (au plus 1 sur 4). Les chefs, avec le chef d'armée sur le dessus de la pile, sont placés dans la case Chefs du Champ de bataille.

Exemple (1) : la bataille rangée à lieu dans la région Nervii entre deux armées. Il n'y a pas de tentative d'esquives. Les Romains sont les attaquants.

Le joueur romain place un marqueur Bataille rangée dans la région Nervii et place ses chefs et unités sur le Champ de bataille :

Les 7 chefs romains (Caesar, Crassus, Fabius, Labienus, Cicero, Trebonius et Antonius) sont placés dans la case Chef avec Caesar, désigné comme chef d'armée sur le dessus de la pile.

- les pions X^e et XI^e légions et 2x Cavalerie gauloise pro-romaine sont déployés à Gauche ;
- les pions VII^e et VIII^e légions, Numides, Crétois et Baléares sont déployés au Centre ;
- les pions IX^e et XII^e légions et 2x Cavalerie romaine sont déployés à Droite ;
- les pions XIII^e et XIV^e légions sont déployés en Réserve

Total : 48 PF en première ligne et 10 PF en réserve.

Le joueur gaulois place ses chefs et unités sur le Champ de bataille :

Les 4 chefs gaulois (Comnios, Galba, Correos et Buduognatos) sont placés dans la case Chef avec Comnios, désigné comme chef d'armée sur le dessus de la pile.

- les pions Bellovaci (6 PF), Bellovaci (cavalerie 2PF), Caleti, Veliocasses et Viromandui sont déployés à Gauche ; 14
- les pions Nervii (6 PF), Nervii (cavalerie 2 PF), Suessiones (6 PF) et Suessiones (Cavalerie 2 PF) sont déployés au Centre ; 16
- les pions Ambiani, Atrebates, Morini, Menapii, Silvanectes et Catuellauni sont déployés à Droite ; 20
- le pion Bellovaci (4 PF) est déployé en Réserve.

Total : 50 PF en première ligne et 4 PF en Réserve.

La bataille est alors résolue en deux séquences successives, au maximum, et une poursuite.

Première séquence :

- le rapport de force est calculé en divisant le total des PF des unités de l'attaquant déployées en première ligne (Centre, Droite et Gauche) par le total des PF de force des unités du défenseur déployées en première ligne. *Note* : les unités placées en réserve sont donc exclues du calcul du rapport de force ;
- l'attaquant lance un d6 et applique les éventuels modificateurs en utilisant la Table de bataille rangée. Les résultats sont appliqués par les deux adversaires. Les unités éliminées sont placées dans les cases E et les unités affaiblies sont retournées sur leur verso et placées dans les cases A ;
- les deux joueurs, le défenseur en premier, testent alors la déroute de leurs unités (sauf s'ils ont obtenus un R – Rien - sur la Table de bataille rangée) en lançant trois d6 (un dé spécifique pour chacune des trois cases Gauche, Centre et Droite) et en utilisant la Table de déroute. Le résultat obtenu est appliqué à toutes les unités de la case en question, en fonction de leur qualité. Les unités reviennent ensuite dans les cases d'origine de première ligne, dans l'état indiqué par la Table de ralliement.

Exemple (2) : Le joueur romain attaque à 48 contre 50, soit 2/3, avec + 3 au dé (modificateurs de chef d'armée, de nombre de chef et d'unités de tireur). Le résultat est un 4, modifié à 7, soit R / ½. Le joueur gaulois doit affaiblir la moitié de ses 15 unités soit 7 (arrondi en sa faveur).

Il affaiblit les pions Catuellauni, Silvanectes à Droite, les deux pions Nervii au centre, les pions Viromandui, Veliocasses et Caleti à Gauche et les place dans les cases A de leurs ailes respectives.

Le joueur gaulois teste alors la déroute et le ralliement de ses unités :

Il lance 3d6 et obtient un 5 à droite, un 3 au centre et un 1 à gauche sur la Table de déroute.

A droite le 5 donne De pour les deux unités de qualité B qui reviennent affaiblies, au regard de la Table de ralliement, dans la case Droite.

Au centre, le 4 donne Ra pour l'unité de qualité E qui est retournée sur son recto et De pour l'unité de qualité B qui reste affaiblie, au regard de la Table de ralliement. Les deux unités reviennent ensuite dans la case Centre.

A gauche le 1 donne Ra pour les trois unités de classe B qui reviennent donc sur leur recto, au regard de la Table de ralliement, dans la case Gauche.

Réalignement :

- le défenseur d'abord, l'attaquant ensuite, peut transférer des unités de la réserve vers les cases de la première ligne.

Exemple (3) : le joueur romain transfère les pions XIII^e et XIV^e légions de la Réserve au Centre. Le joueur Gaulois laisse le pion Bellovaci (4 PF) en Réserve.

Seconde Séquence :

- les deux joueurs pratiquent comme lors de la première séquence ;

- une fois les ralliements effectués, les pertes définitives sont placées dans la case prévue à cet effet ;

- le vainqueur de la seconde séquence (résultat en gras dans la Table de bataille rangée) est déclaré vainqueur de la bataille rangée ;

- le vainqueur teste un chef de son choix, le perdant teste tous ses chefs sur la Table des chefs.

Exemple (4) : le nouveau rapport de force est de 54 PF pour le joueur romain contre 45 PF pour le joueur gaulois, soit 1/1. Le romain obtient un 3 au d6 avec toujours les même +3 de modificateur, le total est donc de 6, soit R / ½

Le joueur gaulois doit affaiblir de nouveau 7 de ses unités. Il affaiblit Caleti, Veliocasses, Viromandui à Gauche, Suessiones (6 PF) au Centre, Ambiani à Gauche et élimine Catuellauni et Silvanectes, déjà affaiblies, à Droite. Il place les unités dans les cases A ou E (pour les deux dernières) de leurs ailes respectives. Le joueur gaulois teste ensuite la déroute et le ralliement de ses unités :

Il lance 3d6 et obtient un 3 à Droite, 4 au Centre et un 5 à Gauche.

A droite le 3 donne Ra. Les trois unités étant de qualité B, au regard de la Table de ralliement, Ambiani est retourné sur son recto et Catuellauni et Silvanectes reviennent affaiblies. Les trois unités reviennent ensuite dans la case Droite.

Au centre le 4 donne De, pour les deux unités de classe B qui restent affaiblies, au regard de la Table de ralliement, et reviennent dans la case Centre.

A gauche le 5 donne De pour les trois unités de classe B qui restent affaiblies, au regard de la Table de ralliements, et reviennent dans la case Gauche.

Le joueur romain (R en gras) est le vainqueur de la bataille rangée. Il teste un chef de son choix, Crassus, sur la Table des chefs. Avec 8 au dé, pas d'effet. Le joueur gaulois teste ses 4 chefs, un 11 tue Galba qui est retiré du jeu, les trois autres chefs avec respectivement 4, 7 et 9 sont indemnes.

Fin de la bataille rangée et poursuite

Si toutes les unités de première ligne d'une armée sont éliminées ou affaiblies à la fin de la première séquence, la bataille rangée cesse et l'adversaire – alors désigné vainqueur - peut engager une poursuite ;

Sinon, la poursuite a lieu à la fin de la seconde séquence.

La poursuite est résolue de la manière suivante :

Le vainqueur élimine au minimum une unité ennemie de première ligne ennemie et au maximum autant d'unités ennemies de première ligne que de pions de cavalerie intacts dont il dispose dans sa première ligne. *Cas particuliers :* ce maximum est réduit de -2 unités si la bataille a lieu dans une région Marais et de -1 unité en région Forêt. Le minimum est toujours de 1 unité.

Le choix des unités éliminées doit suivre les priorités suivantes : d'abord unités d'infanterie affaiblies, puis unités de cavalerie affaiblies, puis unités d'infanterie intacte et enfin unités de cavalerie intactes.

Après la poursuite éventuelle, les unités survivantes sont placées dans la région où s'est déroulée la bataille pour le vainqueur, et dans une région adjacente pour le vaincu (par ordre de priorité : contrôlée par lui-même, contrôlée par l'adversaire mais vide d'unités, contestée, contrôlée et occupée par l'adversaire enfin).

Exemple (5) : le joueur romain dispose de 4 unités de cavalerie intactes en première ligne. Il peut donc éliminer 4 unités gauloises parmi celles qui sont affaiblies et qui n'étaient pas en réserve au cours de la seconde séquence : il choisit les Sussions (6 PF), Ambiani, Caleti et Velioasses et les place dans la case Pertes définitives. Tous les pions du Champ de bataille reviennent sur la carte dans la région Nervii pour le joueur Romain (enlever le marqueur Bataille rangée) en région Eburones pour le joueur gaulois qui la contrôle.

4.5. Sièges

Le joueur romain peut assiéger des oppidums, le joueur gaulois peut assiéger des cités et des camps d'hiver. Les unités autorisées à être placées en garnison et celles autorisées à effectuer des sièges sont indiquées dans la Table de siège.

4.5.1 Principes

Un oppidum ou une cité vide de troupes peut être conquis et détruit par le joueur adverse sans siège.

Une force peut conduire dans le même tour plusieurs sièges dans la même région à condition de disposer d'autant de chefs et d'armées que de sièges. Il faut alors séparer la force en autant d'armées que de sièges et les résoudre séparément.

Un siège dure autant de tours que nécessaire à la prise de l'oppidum, de la cité ou du camp d'hiver et peut être interrompu volontairement par l'assiégeant.

L'assiégé peut également faire intervenir une armée de secours pour tenter de briser le siège en cours.

4.5.2. Résolution d'un siège

Au cours de chaque tour de jeu, l'assiégeant doit effectuer un tour de siège (voir 4.5.3). Si l'assiégé dispose d'une armée, il peut livrer, à sa demande, un combat de retranchement en lieu et place du tour de siège (voir 4.5.4). *Note* : suite à des pertes, une armée peut naturellement perdre son statut d'armée en passant sous le seuil des 5 unités.

L'assiégeant note le nombre de tours de siège effectués avec un marqueur siège.

Tours de siège ou combats de retranchement se succèdent à raison d'un par tour de jeu jusqu'à ce que le siège soit terminé ou levé, pour une des raisons suivantes :

- la dernière unité de combat assiégée est éliminée. Les chefs restants sont capturés et l'assiégeant peut placer un marqueur oppidum/cité détruit sur la case ou retirer le marqueur hiberna ;

- le joueur assiégé décide de se rendre. Les chefs et unités de combat assiégés sont retirés du jeu. Les chefs sont considérés comme prisonniers. L'assiégeant ne peut pas placer de marqueur oppidum/cité détruit dans la case mais peut retirer le marqueur hiberna ;

- après 4 tours consécutifs de siège (*Note* : un combat de retranchement compte pour un tour de siège, si le siège n'est pas interrompu par une défaite de l'assiégeant), l'assiégé doit se rendre. Les chefs sont faits prisonniers et les unités sont retirées du jeu. L'assiégeant peut placer un marqueur oppidum/cité détruit sur la case ou peut retirer le marqueur hiberna ;

- quand l'assiégeant est vaincu en bataille rangée par une armée de secours ou lors d'un combat de retranchement, le siège est interrompu (retiré le marqueur de siège).

4.5.3 Tour de siège

La force de l'assiégeant est calculée en additionnant :

- le nombre d'unités d'infanterie allouées au siège ;

- + 1 par chef présent dans cette force, tant qu'il y a au moins une unité de combat par chef ;
- + 1 si César ou Labienus sont présents.

La force de l'assiégé est calculée en additionnant :

- la valeur de l'oppidum/cité ;
- le nombre d'unités d'infanterie de la force assiégée ;
- + 1 si le chef d'une tribu de la région est présent dans cette force ;
- +1 si un chef romain (autre que César ou Labienus) est présent dans cette force ;
- +2 si César ou Labienus sont présents.

La soustraction des deux forces (assiégeant moins assiégé) donne le différentiel de siège. Le tour de siège est ensuite résolu par un jet d'1d6 sur la Table de siège. Celui-ci est exprimé en nombre d'unités à affaiblir respectivement par l'assiégeant et l'assiégé. Tous les résultats sont à appliquer immédiatement.

4.5.4. Combat de retranchement

Lorsque l'assiégé dispose d'une armée (voir **2.1.3**), il peut choisir de livrer un combat de retranchement qui est alors livré en remplacement du tour de siège.

Un combat de retranchement est mené comme une bataille rangée limitée à 1 séquence de combats et une poursuite. A la fin du combat de retranchement, les unités qui ne sont pas définitivement éliminées sont replacées sur la case de l'oppidum/ cité/hiberna.

Le vainqueur est indiqué par la Table de bataille rangée. Si l'assiégeant est vaincu, le siège est immédiatement levé.

4.5.5 Armée de secours

Si une armée du joueur assiégé se trouve au début de la phase de combat dans une région où des forces assiégeantes sont engagées dans un ou plusieurs sièges, celle-ci est considérée comme une armée de secours. L'assiégeant doit alors répartir ses forces en plusieurs groupes, de la manière suivante :

- des unités non assiégeantes qui devront affronter l'armée de secours en bataille rangée ou escarmouche lors de la phase de combat;
- des unités assiégeantes qui devront résoudre les sièges en cours et les combats de retranchements éventuels.

4.5.6 Levée de siège

Un siège est levé lorsque l'assiégeant l'abandonne volontairement, lorsqu'il est vaincu en combat de retranchement ou lorsqu'il est vaincu en bataille rangée ou escarmouche par une armée de secours.

Lorsqu'un siège est levé, toutes les unités assiégeantes présentes dans la région doivent faire retraite vers une région voisine et tous les sièges en cours dans la région sont donc levés.

4.5.7 Camps d'hiver (hiberna)

Les hiberna sont les camps de légions semi permanents, destinés à faire passer l'hiver aux unités du joueur romain à l'abri des intempéries et des mauvais coups du joueur gaulois.

Construction des hiberna. Ils sont placés sur la carte lors de la phase de fin de campagne (voir **7.4.2.**) ou sont indiqués comme déjà en place dans les instructions des scénarios. Le joueur romain ne peut construire un camp d'hiver que dans une région qu'il contrôle et dans laquelle il dispose d'au moins un pion légion et un chef romain (un chef gaulois pro-romain ne suffit pas).

Un camp d'hiver peut contenir un nombre illimité de chefs et d'unités de combat du joueur romain.

Effets des hiberna. Les unités pro-romaines déployées dans des hiberna ne comptent pas pour la détermination du statut des régions et pour le calcul de l'attrition. Un camp d'hiver vaut 2 en défense pour la résolution des sièges. Les unités romaines dans un camp d'hiver ne peuvent faire mouvement avant d'avoir été attaquées. A partir du tour du mois de mars, les unités romaines peuvent quitter librement leurs hiberna qui sont alors retirés de la carte, au début de la phase de mouvement romain.

5. Constructions, mouvements et combats navals

Dans certains scénarios et dans le jeu de campagne, le joueur romain et le joueur gaulois peuvent disposer de navires. Ils peuvent être construits, se déplacer et combattre comme les autres unités durant le tour de jeu. Leur action est cependant limitée aux zones maritimes et aux régions côtières.

5.1 Construction des navires romains (trirèmes)

Seul le joueur romain peut construire des trirèmes, dans la limite des trois pions disponibles. Pour construire un pion trirèmes, il faut qu'un pion légion non affaibli et accompagné d'un chef stationne un tour sans combattre dans une région côtière. Lors de la phase II.A. (renforts romains) du tour suivant, le pion légion placé dans la case correspondante au pion trirèmes en bord de carte et remplacé par un pion trirèmes dans la région côtière. Inversement, tout pion trirèmes placé dans une région côtière peut être remplacé au début de la phase de mouvement par le pion légion correspondant qui peut aussitôt faire mouvement et combattre.

5.2. Navires gaulois

Parmi les tribus gauloises, seuls les Vénètes possèdent une flotte (2 pions navires) qui apparaît en même temps que leurs unités terrestres en cas de mobilisation. La flotte vénète est initialement placée dans la région Veneti, ou dans la case de l'oppidum de Corbilo, au choix du joueur gaulois. Corbilo ne peut être assiégé tant qu'au moins un pion navire vénète est présent dans la région Veneti.

Cas particulier : Dans le jeu de campagne, si les Vénètes sont amenés à se révolter avec une valeur de mobilisation réduite (voir 7.2.4), ils ne disposent que d'un seul pion navire.

5.3. Mouvement naval

Lors de la phase de mouvement, les navires peuvent se déplacer vers une zone maritime ou vers une région côtière adjacente.

Une flotte placée dans une zone maritime au départ de la phase de mouvement doit obligatoirement se déplacer vers une région côtière.

5.4. Attrition des flottes

Toute flotte qui stationne dans une zone maritime à la fin de son mouvement subit un jet d'attrition. Elle perd un pion sur un résultat de 5 ou 6 lors des Tours de jeu 1, 2, 9 et 10 ou de 6 lors des autres tours de jeu.

5.5. Transport de troupes

Seul le joueur romain peut utiliser le transport naval de troupes.

Un pion trirèmes peut transporter 4 unités d'infanterie, une unité de cavalerie et des chefs sans limitation. Durant la phase de mouvement d'un tour de jeu, des unités terrestres peuvent embarquer et faire mouvement avec la flotte ; ou faire mouvement avec la flotte, débarquer et faire mouvement elles-mêmes. On ne peut combiner ces deux actions dans le même tour. Embarquements et débarquements ont lieu dans les régions côtières.

5.6. Combat naval

Le combat est obligatoire entre deux flottes ennemies situées dans la même région côtière. Il est impossible dans une zone maritime. Les flottes combattent indépendamment des unités terrestres éventuellement présentes dans la même région. Le combat naval est résolu au début de la phase de combat, avant les escarmouches. Il comporte autant de tours que nécessaire jusqu'à élimination complète d'une des flottes en présence ou retraite de la flotte romaine.

5.6.1. Tour de combat naval

Au début de chaque tour de combat naval, le joueur gaulois jette un dé pour déterminer la force du vent. Un résultat de 1, 2, 3 ou 4 donne un vent faible (-1 au dé lors des tours 1, 2, 9 et 10).

Si le vent est faible, le joueur Romain a le choix, avant la résolution du tour de combat naval, de fuir (supériorité de la rame sur la voile) vers une région adjacente contrôlée et possédant une

côte ou en pleine mer s'il n'y en a pas. La flotte gauloise demeure dans la région du combat naval.

En cas de combat, chaque joueur jette 1d6 auquel il additionne le nombre de pions navires qu'il possède, puis ajoute :

+1 chacun s'ils transportent au moins une unité de tireurs ;

+1 si le vent est faible (romain uniquement) ;

Le joueur ayant le total le plus faible perd un pion navire.

5.6.2. Perte d'un pion navire

Si un pion navire est éliminé à la suite d'une attrition ou d'un combat, les unités et chefs éventuellement transportés par le pion éliminé sont également retirés du jeu.

Si un pion trirèmes romain est éliminé, le pion légion qui a été nécessaire à sa construction est aussi éliminé (mais éligible pour les remplacements, voir **3.2**).

5.6.3. Rôle des flottes dans les batailles rangées terrestres

Si le joueur romain livre une bataille rangée ou une escarmouche en Bretagne et est vaincu, il peut faire retraite vers une région côtière de Gaule à condition de disposer d'assez de trirèmes pour le transport retour (voir **5.5**) en Bretagne.

6. Fiches de scénarios

Dans ce chapitre sont listées toutes les informations nécessaires pour débiter une partie. Pour chacun des scénarios, et sauf indication contraire, les tribus gauloises listées sont déployées avec tous leurs pions disponibles **en dehors des oppidums**. **Le joueur romain déploie ses unités dans les hiberna quand il en dispose**. *Cas particulier* : les Hevletii ont une valeur de mobilisation de 5 dans le scénario 6.2 (3 pions).

6.1 La pacification de l'Aquitaine

En -56, César doit faire face à l'opposition des peuples armoricains conduit par les puissants Vénètes. Marchant contre eux avec le gros de ses forces, il dépêche le légat P. Crassus en Aquitaine pour empêcher que les tribus de cette région n'apportent un quelconque soutien à la rébellion principale. Ce dernier, à la tête de la VII^e légion et de quelques cavaliers, vient facilement à bout des tribus d'Aquitaine. Il défait tout d'abord les Sotiates en bataille rangée puis enlève leur oppidum. Dans une seconde bataille il écrase les Tarusates. Effrayées, les autres tribus lui envoient alors des otages et se soumettent à l'autorité de Rome.

Niveau : initiation en solo* / **Equilibre** : favorable aux Romains / **Tours** : 7

* : Le Romain peut facilement jouer seul ce scénario pour se familiariser avec les règles. **Le jeu en solitaire supprime la Phase de mouvement du joueur gaulois (III)**. **Ce dernier n'effectue pas de mouvements**.

6.1.1 Durée

Mai -56 à novembre -56 inclus.

6.1.2 Contrôle des régions

Joueur romain : Cisalpina, Provincia I, Provincia II et Veneti

Joueur gaulois : Toutes les autres régions

6.1.3 Déploiement initial du joueur romain

En Veneti : Crassus ; VII^e légion ; 1xNumides et 1xCavalerie gauloise pro-romaine.

En Provincia I : 1xCivis et 1xCavalerie romaine

6.1.4 Déploiement initial du joueur gaulois

En Tarbelli : Tarbelli, Boii, Elusates et Tarusates.

En Bigerriones : Bigerriones, Convenae, Consoranni, Auscii et Sotiates.

6.1.5 Conditions de victoire

Joueur romain : contrôler les 2 régions du secteur Aquitani et détruire Oppidum Sotiates.

Joueur gaulois : empêcher une victoire romaine.

6.2 Des Helvètes aux Germains

Les Helvètes qui avaient jadis suivi les Cimbres et les Teutons dans leurs migrations, décident au début de l'année -58 d'aller s'établir sur les bords de l'océan Atlantique, leurs terres étant menacées par la poussée des peuples germaniques. Ils ont auparavant brûlé leurs villages afin de ne pas être tentés de faire marche arrière. César, qui trouve enfin l'occasion d'intervenir en Gaule, se précipite à Genava avec une légion. Il coupe le pont sur le Rhône et fortifie sur 28 km de rives du fleuve, pour interdire tout passage et protéger ainsi la Provincia. Les Helvètes et leurs compagnons de route négocient alors le libre passage auprès des Séquanes et des Eduens. César, avec toutes ses troupes arrivées de Cisalpina, les rejoint finalement près de Bibracte et les anéantit dans une sanglante bataille rangée. César, fort de cette victoire, obtient l'alliance des Eduens et se porte sur le Rhin où Arioviste s'apprête à faire passer le fleuve à son imposante armée. Il conduit alors ses légions à la rencontre d'Arioviste dans la plaine d'Alsace où il remporte la victoire, après un combat acharné et longtemps indécis. Les Romains prennent ensuite leurs quartiers d'hiver chez les Séquanes : la conquête de la Gaule est en marche.

Niveau : simple / **Equilibre** : équilibré / **Tours** : 8

6.2.1 Durée

Avril -58 à novembre -58 inclus.

6.2.2 Contrôle des régions

Joueur romain : Cisalpina, Provincia I et Provincia II.

Joueur gaulois : Toutes les autres régions

6.2.3 Déploiement initial du joueur romain

En Provincia II : Caesar et VII^e légion.

En Cisalpina : Labienus, Trebonius, Cicero, et Crassus ; VIII^e, IX^e, X^e, XI^e et XII^e légions ; 1xCrétois, 1x Baléares, 1xNumides et 2xCavalerie romaine.

6.2.4 Déploiement initial du joueur gaulois

En Hevletii : Helvetii et Raurici.

6.2.5 Renforts

Renforts du joueur gaulois :

Juillet -58 : *En Germania*, Ariovistus et chef Suebi ; 4xInfanterie germanique (2x8PF et 2x6PF) et 2xCavalerie germanique.

Renforts du joueur romain :

Juillet -58 : 2xCavalerie gauloise pro-romaine, dans n'importe quelle région contenant un chef romain.

6.2.6 Conditions de victoire

Joueur gaulois : occuper en fin de partie la région Pictones ou la région Santones avec Orgetorix et des unités gauloises anti-romaines, sans que la région ne soit contestée.

Joueur romain : éviter une victoire du joueur gaulois et contrôler la région Sequani.

Tout autre résultat est un match nul.

6.2.7 Règles spéciales

- Placer un marqueur Terre brûlée sur la région Hevletii au début du jeu ;
- Les Hevletii ont une valeur de mobilisation de 5 pour ce scénario et donc 3 unités de combat ;
- Les phases II et III du tour de jeu sont inversées. Le joueur Gaulois déplace ses forces avant le joueur Romain ;
- Arioviste et ses troupes sont autorisés à franchir le Rhin dès le tour de leur placement sur la carte en juillet (exception à la règle **3.3.3**) ;
- Aucun oppidum ne peut être utilisé par les Hevletii ou les Germains ;
- Le secteur Gaule belge est inaccessible aux unités des Germains ;
- Au début de la phase de mouvement gauloise, les Hevletii peuvent tenter de négocier leur passage avec une tribu du secteur où ils veulent entrer. Cette possibilité n'est pas obligatoire.

Le joueur gaulois désigne la région vers laquelle il veut faire mouvement et jette un dé. Un résultat de 1 ou 2 interdit le mouvement (la force reste dans la région où elle se trouve) ; un résultat de 3, 4 ou 5 est sans effet ; un résultat de 6 permet le mouvement et la mobilisation d'une tribu ayant une valeur de mobilisation inférieure ou égale à 3 (au choix du joueur gaulois). Il ne peut y avoir qu'un jet de dé par région au cours du scénario.

6.3. La dernière révolte

Après Alésia, César prend ses quartiers d'hiver à Bibracte chez les Eduens. La Gaule entière semble vaincue. Cependant, quelques tribus décident de tenter leur chance pour tenter de chasser César grâce à une ultime révolte. Mais le Proconsul, encore une fois, réagit très vite et isole ses adversaires. Il sème la terreur chez les Bituriges en janvier et chez les Carnutes en février. Pendant qu'une partie de ses troupes poursuivent Dumnacos et ses Pictons dans l'ouest de la Gaule, César fait campagne contre les orgueilleux Bellovaques et leurs alliés. César doit enfin mener un long siège devant Uxellodunum où se sont réfugiés les Cadurques de Lucterios et les bandes gauloises hétéroclites du Sénon Drappes. Les Romains viennent à bout de la place en la privant d'eau. Vainqueur, César fait couper, pour l'exemple, les deux mains à tous les

Gaulois pris dans l'oppidum avant de les renvoyer chez eux. La guerre des Gaules est cette fois terminée.

Niveau : simple / **Equilibre** : favorable aux Romains / **Tours** : 10

6.3.1 Durée

Hiver -51 à novembre -51

6.3.2 Contrôle des régions

Joueur gaulois : Pictones, Carnutes, Bellovaci, Eburones, Treveri.

Régions contestées : Arverni, Bituriges.

Joueur romain : toutes les autres régions

6.3.3 Déploiement initial du joueur romain

En Aeduii : Caesar, Antonius, et Fabius ; I^{ère}, V^e, VI^e, XI^e, XIII^e et XIV^e légions ; 1xCrétois, 1xNumides, 1xCavalerie romaine et 2xCavalerie gauloise pro-romaine.

En Mediomatrici : Labienus ; VII^e et XII^e légions ; 1xBaléares et 1xCavalerie romaine et 1xCavalerie gauloise pro-romaine.

En Remii : Cicero ; VIII^e et IX^e légions.

En Arverni : Trebonius ; X^e légion.

En Bituriges : Brutus ; XV^e légion.

6.3.4 Déploiement initial du joueur gaulois

En Carnutes : Carnutes.

En Treveri : Treveri.

En Pictones : Pictones.

En Arverni : Cadurci.

En Bituriges : Bituriges.

En Bellovaci : Bellovaci

En Eburones : Eburones.

6.3.5 Conditions de victoire

Joueur romain : contrôler toutes les régions initialement contrôlées par le joueur gaulois ou contestées (soit 7 régions).

Joueur gaulois : empêcher le joueur romain de contrôler 5 régions ou plus parmi les 7.

Si le joueur romain contrôle 5 ou 6 des 7 régions, le résultat est un match nul.

6.3.6 Règles spéciales

- Les phases II et III du tour de jeu sont inversées. Le joueur Gaulois déplace ses forces avant le joueur Romain ;

- Les forces du joueur gaulois peuvent utiliser un oppidum situé dans une région où il n'y a pas de tribu révoltée au début du scénario, sur un jet de dé inférieur ou égal à 4 (pas de limite du nombre de tentatives, mais une seule tentative par oppidum) ;

- Les forces du joueur gaulois ne peuvent pas entrer dans le secteur Aquitaine.

6.4 La révolte de la Gaule belge

Après sa victoire sur Arioviste, César installe les quartiers d'hiver de son armée chez les Séquanes, avant de regagner lui-même la Cisalpine. Pendant tout l'hiver de -58 à -57, les tribus belges, réputées pour être les plus belliqueuses des tribus gauloises, préparent une grande révolte contre les Romains. César lève à ses frais deux nouvelles légions en Cisalpine (XIII^e et XIV^e légions) et fonce rejoindre son armée avec elles. Du côté des Belges, la puissante tribu des Rèmes refuse de participer à la rébellion et se place sous la protection des Romains. Tout en envoyant la cavalerie éduenne, alliée des Romains, faire diversion chez les Bellovaques, César fonce sur l'armée des Belges rassemblée au nord de l'Aisne. Conduite par les Suessions et forte pourtant de plus de 300 000 hommes (selon les chiffres donnés par César), celle-ci ne résiste pas longtemps aux solides légions romaines. Dans le même temps, grâce à la médiation des Eduens, les Bellovaques négocient, en échange de leur reddition, le statut « d'amis et

d'alliés du peuple romain ». Reste à défaire le noyau dur de la rébellion conduit par les Nerviens, les plus farouches de tous les Gaulois, et leurs alliés, les Atrebates et les Viromanduels. La campagne est plus difficile. César est surpris alors que ses troupes établissent leur camp au bord de la Sambre. Le sort de la bataille, après avoir été longtemps incertain, penche finalement en faveur des Romains, grâce à l'arrivée sur le champ de bataille des légions de l'arrière-garde. Les Nerviens battus, César termine la pacification des Belges par la prise de l'oppidum des Attuatuques et le massacre de ces derniers.

Niveau : moyen / **Equilibre** : équilibré / **Tours** : 9

6.4.1 Durée

Mars -57 à novembre -57.

6.4.2 Contrôle des régions

Joueur romain : Sequani, Aeduii, Remi, Provincia I, Provincia II et Cisalpina.

Joueur gaulois : Toutes les autres régions.

6.4.3 Déploiement initial du joueur romain

En Sequani : Labienus, Crassus, Trebonius, Fabius, Cicero et Antonius ; VIIe, VIIIe, IXe, Xe, XIe et XIIe légions ; 1xCrétois, 1xBaléares, 1xNumides, 2xCavalerie romaine, et 2xCavalerie gauloise pro-romaine.

En Cisalpina : Caesar ; XIII^e et XIV^e légions.

En Remi : Remi (pro-romains).

6.4.4 Déploiement initial du joueur gaulois

En Bellovaci : Bellovaci, Caleti, Veliocasses et Viromandui.

En Suessiones : Suessiones.

En Menapii : Menapii et Morini.

En Atrebates : Atrebates et Ambiani

En Nervii : Nervii.

En Atuatuqi : Atuatuqi.

En Eburones : Eburones.

6.4.5 Conditions de victoire

Joueur romain : contrôler toutes les régions dans lesquelles au moins une tribu gauloise est révoltée au début du scénario.

Joueur gaulois : empêcher une victoire romaine.

6.4.6 Règles spéciales

- Les Bellovaci ne peuvent sortir de leur région et les unités des autres tribus révoltées ne peuvent y entrer. Ils ne peuvent donc combattre en bataille rangée qu'aux côtés des tribus de leur région (Veliocasses, Caleti), cela à l'exception de toute autre.

6.5 La guerre d'Armorique

En -56, les Vénètes, à la tête de tous les peuples de l'ouest, refusent de fournir du ravitaillement aux Romains et prennent les armes, sûrs de leur puissance navale. César donne alors l'ordre de construire de toute pièce une flotte de guerre à l'embouchure de la Loire et concentre son armée face aux Armoricains. Dans le même temps, Crassus et une légion sont envoyés contre les Aquitains (voir scénario **6.1**), alors que trois autres légions foncent sur les Unelles et autres révoltés gaulois du Cotentin. L'expédition contre les Vénètes se révèle plus difficile que prévue et la victoire finale ne peut être acquise qu'après une bataille navale indécise. Il faut une journée entière de lutte aux légionnaires embarqués sur les galères romaines pour venir à bout des lourds vaisseaux gaulois. Aidés par un calme plat qui survient soudainement en milieu de bataille, les Romains parviennent à immobiliser les navires vénètes en coupant leurs agrès avec des faux et les prennent ensuite d'assaut. Ceux des Gaulois restés à terre n'ont plus d'autre choix que de se rendre et sont vendus à l'encan. Les Unelles et leurs alliés ne résistent guère plus longtemps. Par contre, Ménapes et Morins, déjà révoltés en -57, reprennent les hostilités

dans leurs marécages impénétrables. César les poursuit un temps, abattant les forêts pour se frayer un chemin, avant d'abandonner la chasse, la saison étant trop avancée.

Niveau : moyen / **Equilibre** : favorable aux Romains / **Tours** : 9

6.5.1 Durée

Mars -56 à novembre -56.

6.5.2 Contrôle des régions

Joueur romain : Bellovaci, Suessiones, Provincia I, Provincia II et Cisalpina.

Joueur gaulois : Toutes les autres régions

6.5.3 Déploiement initial du joueur romain

En Bellovaci : Crassus et Cicero ; VII^e, VIII^e, IX^e et XIV^e légions ; 1xCrétois, 1xNumides, 1xCavalerie romaine et 1xCavalerie gauloise pro-romaine.

En Suessiones : Caesar, Labienus, Trebonius, Fabius, Antonius et Brutus ; X^e, XI^e, XII^e et XIII^e légions ; 1xBaléares, 2xCavalerie romaine, 1xCavalerie gauloise pro-romaine.

En Provincia I : 1xCavalerie gauloise pro-romaine.

6.5.4 Déploiement initial du joueur gaulois

En Veneti : Veneti (y compris leurs 2 pions navires), Corio-Solitae, Namnetes et Osismii.

En Unelli : Unelli, Abrincatui et Lexovii.

En Aulerici Ebuovices : Aulerici Ebuovices et Aulerici Diablintes.

En Menapii : Menapii et Morini.

En Tarbelli : Tarbelli, Boii, Elusates et Tarusates.

En Bigerriones : Bigerriones, Convenae, Consorani et Auscii, Sotiates.

6.5.5 Conditions de victoire

Joueur romain : contrôler toutes les régions dans lesquelles au moins une tribu gauloise est révoltée au début du scénario et détruire Corbilo et Oppidum Sotiates.

Joueur gaulois : empêcher une victoire romaine.

6.5.6 Règles spéciales

- Les phases II et III du tour de jeu sont inversées. Le joueur Gaulois déplace ses forces avant le joueur Romain.

- Corbilo ne peut être assiégé que si les unités navales Veneti ont été éliminées au préalable.

6.6 Le passage du Rhin

En -55, César songe à débarquer en force chez les Bretons, pour les punir du soutien apporté aux peuples gaulois de l'ouest l'année précédente. Mais un événement inattendu va contrarier ce plan : des Usipètes et Tenctères passent le Rhin sur le territoire des Conduci. César ne peut tolérer cette intrusion en Gaule et marche à leur rencontre. Des négociations s'engagent mais, des cavaliers ayant violé la trêve, les Romains tombent à l'improviste sur le camp des Germains et exterminent les migrants avec femmes et enfants. César décide ensuite de passer le Rhin pour montrer sa force et éviter une récurrence de la part d'autres peuples germaniques. De retour en Gaule, César a encore le temps d'organiser une « descente » en Bretagne mais le temps perdu contre les Germains ne lui autorise qu'une simple reconnaissance avec deux légions.

Niveau : moyen / **Equilibre** : favorable aux Romains / **Tours** : 9

6.6.1 Durée

Mars -55 à novembre -55

6.6.2 Contrôle des régions

Joueur romain : Unelli, Aulerici Ebuovices, Bigerriones, Provincia I, Provincia II et Cisalpina.

Joueur gaulois : Toutes les autres régions.

6.6.3 Déploiement initial du joueur romain

En Bigerriones : Crassus ; VII^e et XIII^e légions ; 1xCavalerie gauloise pro-romaine.

En Unelli : Labienus, Trebonius et Cicero ; VIII^e, IX^e, XI^e légions ; 1xCrétois, 1xNumides, 1xCavalerie romaine et 1xCavalerie gauloise pro-romaine.

En Aulerici Ebuovices : Caesar, Fabius, Antonius et Brutus ; X^e, XII^e et XIV^e légions, 1xBaléares, 1xCavalerie romaine et 2xCavalerie gauloise pro-romaine.

6.6.4 Déploiement initial du joueur gaulois

En Atuatici : Chef des Usipetes et chef des Tencteri ; 2xInfanterie germanique 8PF et 2 Cavalerie germanique 2 PF.

6.6.5 Renforts

Joueur gaulois : si une force du joueur romaine pénètre en Germania, le joueur déploie immédiatement le chef Suebi et 2xInfanterie germanique 6PF en Germania.

6.6.6 Conditions de victoire

Joueur gaulois : contrôler trois régions autres que Germania et empêcher les Romains de traverser le Rhin avant la fin du scénario.

Joueur romain : empêcher une victoire du joueur gaulois, traverser le Rhin pour aller en Germania et revenir en Gaule avant la fin du scénario.

Tout autre résultat est un match nul.

6.6.7 Règles spéciales

- Les phases II et III du tour de jeu sont inversées. Le joueur gaulois déplace ses forces avant le joueur Romain.

6.7 Le second débarquement en Bretagne

En -54, César lance une opération de grande envergure contre la Bretagne. Plus de six cents navires sont rassemblés chez les Morins. Début août, la traversée a lieu et le débarquement s'effectue près de Douvres. Après divers combats, les Romains poursuivent le chef des Bretons, Cassivellaunos, et son armée jusqu'à la Tamise. Là, ils le contraignent à la soumission. César ordonne alors la livraison d'otages et le paiement d'un tribut annuel puis regagne la Gaule fin septembre. Le coup d'éclat est réussi, les Gaulois du continent sont impressionnés par la démonstration de force romaine, même si la Bretagne reprendra son indépendance dès que le dernier vaisseau romain sera parti.

Niveau : moyen en solo* / **Equilibre** : favorable aux Romains / **Tours** : 6

* : Le Romain peut facilement jouer seul ce scénario pour se familiariser avec les règles, notamment celle de transport naval.

Le jeu en solitaire supprime la Phase de mouvement du joueur gaulois (III). Ce dernier n'effectue pas de mouvements.

6.7.1 Durée

Juin -54 à novembre -54

6.7.2 Contrôle des régions

Joueur romain : Menapii, Treveri, Provincia I, Provincia II et Cisalpina.

6.7.3 Déploiement initial du joueur romain

En Menapii : Brutus, Fabius et Antonius ; VII^e, XI^e, XII^e et XIII^e légions ; 1xCrétois, 1xCavalerie romaine et 2xCavalerie gauloise pro-romaine.

En Treveri : Caesar, Labienus, Trebonius, Crassus et Cicero ; VIII^e, IX^e, X^e et XIV^e légions ; 1xBaléares, 1xNumides, 2xCavalerie romaine et 1xCavalerie gauloise pro-romaine.

6.7.4 Déploiement initial du joueur gaulois

En Britannia : Cassivellaunos ; 4xInfanterie et 2xChars Britannia.

6.7.5 Conditions de victoire

Joueur romain : débarquer en Britannia et revenir en Gaule en perdant au plus 1 pion légion.

Joueur gaulois : empêcher une victoire du joueur romain.

6.8 La neige et le sang

En plein hiver -53, Ambiorix, indomptable roi des Eburons, persuade les peuples voisins du sien d'attaquer les légions romaines isolées dans leurs quartiers d'hiver. Il réussit par ruse à

faire sortir la XIV^e légion de son camp et à la détruire. Par contre, Q. Cicero (le frère de l'orateur) et la XI^e légion résistent avec succès aux assauts des Nerviens. César, une fois averti de ces attaques, se met en marche pour secourir les troupes encore menacées. Il écrase tous les peuples ayant participé à la révolte, avant de se porter contre les Sénons, les Carnutes et les Trévires qui refusent de se rendre à l'assemblée de la Gaule convoquée pour réaffirmer son autorité. L'affaire est vite réglée et César en profite pour passer à nouveau en Germanie et conduire des repréailles contre les peuples qui ont envoyé des secours aux Trévires. La fin de l'année est consacrée à une chasse à l'homme contre Ambiorix et ses derniers compagnons, tout en dévastant le pays des Eburons. Ambiorix, insaisissable, parvient néanmoins à sauver sa peau, terré au plus profond des forêts gauloises.

Niveau : complexe / **Equilibre** : favorable aux Romains / **Tours** : 10

6.8.1 Durée

Hiver -53 à novembre -53

6.8.2 Contrôle des régions

Joueur romain : Atrebates, Remi, Carnutes, Unelli, Menapii, Provincia I, Provincia II et Cisalpina.

Régions contestées : Nervii, Menapii et Atuatici.

Joueur gaulois : toutes les autres régions.

6.8.3 Déploiement initial du joueur romain

En Atrebates : Caesar ; 1xHiberna ; VII^e et XII^e légions, 1xCrétois, 1xNumides, 1xCavalerie romaine, 2xCavalerie gauloise pro-romaine, 1xCavalerie germanique.

En Remi : Labienus ; 1xHiberna ; IX^e légion, 1xBaléares, 2xCavalerie romaine, 1xCavalerie gauloise pro-romaine.

En Carnutes : Antonius ; 1xHiberna ; VIII^e légion.

En Unelli : Trebonius ; 1xHiberna ; XIII^e légion.

En Menapii : Fabius ; 1xHiberna ; X^e légion.

En Nervii : Cicero ; 1xHiberna ; XI^e légion.

En Atuatici : 1xTribun ; 1xHiberna ; XIV^e légion.

6.8.4 Déploiement initial du joueur gaulois

En Eburones : Eburones.

En Atuatici : Atuatici.

En Nervii : Nervii.

En Menapii : Menapii.

6.8.5 Renforts

Joueur romain :

Mars -53 : *en Cisalpina*, Brutus, I^{ère} et XV^e légions.

Joueur gaulois :

Mars -53 : *en Treveri*, Treveri, *en Carnutes*, Carnutes et *en Senones*, Senones.

Si une force romaine pénètre en Germania, le joueur gaulois déploie immédiatement les 4xInfanter germanique et 2xCavalerie germanique en Germania.

6.8.6 Conditions de victoire

Joueur romain : contrôler toutes les régions dans lesquelles au moins une tribu gauloise est révoltée (au départ du scénario ou via les renforts de mars) et passer le Rhin une fois dans le scénario.

Joueur gaulois : empêcher une victoire romaine.

6.8.7 Règles spéciales

- Les phases II et III du tour de jeu sont inversées. Le joueur Gaulois déplace ses forces avant le joueur romain ;

- Le joueur romain ne peut déplacer ses forces pendant le premier tour (hiver), sauf les unités qui seraient attaquées par son adversaire.

6.9 L'année de Vercingétorix

Dans le but de tirer les leçons de l'échec des soulèvements isolés de l'année passée, tous les Gaulois opposés à la domination romaine se concertent en secret durant l'hiver -53 à -52. L'autorité d'un jeune chef arverne, Vercingétorix, s'impose bientôt à ceux qui veulent poursuivre la lutte. Ses projets et sa stratégie sont fort différents des habitudes gauloises. Il préconise de rassembler une armée d'élite qui refusera le combat en rase campagne contre les invincibles légions romaines, pour mieux les harceler et les priver de ravitaillement en pratiquant une politique de terre brûlée. Dès le début de l'année -52, le signal de la révolte est donné par le massacre des citoyens romains de Genabum (Orléans) par les Carnutes. Sous la conduite de Vercingétorix, les Gaulois du sud mobilisent et rassemblent une forte cavalerie. Très vite, César réagit en rejoignant sous la neige, avec deux nouvelles légions, son armée stationnée en Gaule centrale. Les deux protagonistes sont désormais face à face. La campagne se joue en trois phases. La première suit les plans initiaux de Vercingétorix. Les Romains s'épuisent et se démoralisent à courir sans succès après les Gaulois. Mais à la mi-avril, la chute d'Avaricum que Vercingétorix doit laisser succomber sans pouvoir intervenir efficacement, renverse la situation. La deuxième phase, celle des batailles, s'engage. Les Romains divisent leurs forces en deux groupes. Vercingétorix se retranche avec son armée dans le territoire arverne, poursuivi par César. Au nord, les Gaulois sous le commandement de Camulogène sont battus par Labienus près de Lutèce. Enfermé dans Gergovie, Vercingétorix résiste à César. Il le conduit même à l'échec en lui infligeant de lourdes pertes et en l'obligeant à lever le siège de l'oppidum. César fait alors retraite en direction de Labienus pour rassembler toutes ses forces. Cette demi-défaite pousse toute la Gaule à rejoindre la révolte. Même les puissants Eduens, restés jusqu'alors dans une prudente neutralité, rejoignent Vercingétorix en juillet. Le troisième et dernier acte, une lutte à mort, devient inévitable. César, évitant les Eduens désormais hostiles, marche à travers le pays des Séquanes où Vercingétorix pense le surprendre en engageant toute sa cavalerie dans une grande embuscade. Grâce à leurs mercenaires germaniques, les Romains obtiennent la victoire. Nous sommes alors en août, Vercingétorix se réfugie dans l'oppidum d'Alésia, sans doute préparé à l'avance comme refuge. Le siège d'Alésia commence. Les Romains effectuent des travaux colossaux pour isoler la place. Mi-septembre, une armée de secours évaluée par César à 240 000 hommes arrive. Mal commandée, elle ne parvient pas à briser le siège. Malgré une lutte acharnée et indécise, les sorties de Vercingétorix échouent également. Il n'y a plus qu'une issue pour les Gaulois : la reddition sans condition. Le sort de la guerre des Gaules vient de se décider à Alésia. Vercingétorix aura néanmoins été le seul Gaulois à mettre réellement César en péril.

Niveau : complexe / **Equilibre** : équilibré / **Tours** : 10

6.9.1 Durée

Hiver -52 à novembre -52

6.9.2 Contrôle des régions

Joueur romain : Remi, Treveri, Provincia I, Provincia II et Cisalpina.

Contestée : Lingones.

Joueur Gaulois : Toutes les autres régions.

6.9.3 Déploiement initial du joueur romain

En Remi : Remi

En Lingones : Lingones ; Brutus ; 1xHiberna ; I^{ère} et XV^e légions.

En Senones : Fabius, Antonius, Cicero et Trebonius ; 1xHiberna ; VIII^e, IX^e, X^e, XI^e, XIII^e et XIV^e légions ; 1xBaléares, 1xNumides, 1xCavalerie romaine et 1xCavalerie gauloise pro-romaine ;

En Treveri : Labienus ; 1xHiberna ; VII^e et XII^e légions ; 1xCrétois, 1xCavalerie romaine, 1xCavalerie gauloise pro-romaine et 1xCavalerie germanique.

En Provincia I : Caesar ; V^e et VI^e légions.

6.9.4 Déploiement initial du joueur gaulois

En Lingones : Tricasses.

En Senones : Senones.

En Carnutes : Carnutes et Turones.

En Parisii : Parisii et Meldi.

En Arverni : Vercingétorix, Arverni, Cadurci, Gabali, Ruteni et Vellavi.

En Bituriges : Bituriges et Boii.

En Nitiobroges : Nitiobroges, Bituriges Vivisci et Vasates.

En Sequani : Sequani.

En Aulerci Ebuovices : Aulerci Ebuovices.

6.9.5 Renforts

Retraits d'unités :

En juillet -52, toutes les unités de cavalerie pro-romaine encore présentes sur la carte désertent et sont retirés du jeu.

Joueur romain :

Juillet -52 : 1xCavalerie germanique dans la région où se trouve César.

Joueur gaulois :

Juillet -52 : *En Mediomatrici* : Mediomatrici ; *en Veneti* : Veneti, Corio-Solitae, Osismii et Riedones ; *en Unelli* : Unelli, Abrincatui, Baiocassi, Essuvii, Lexovii, Seii et Viducasses ; *en Aulerci Ebuovices* : Aulerci Cenomanni et Aulerci Diablintes ; *en Pictones* : Pictones ; *en Santones* : Santones ; *en Lemovices* : Lemovices et Petrucorii ; *en Aeduii* : Aeduii, Ambarii et Segusiavi ; *en Hevletii* : Hevletii et Raurici ; *en Bellovaci* : Bellovaci, Caleti, Vellocasses et Viromandui ; *en Suessiones* : Suessiones, Catuellauni et Silvanectes ; *en Menapii* : Morini ; *en Atrebates* : Atrebates et Ambiani ; *en Nervii* : Nervii.

6.9.6 Conditions de victoire

Joueur romain : contrôler les régions Aeduii et Arverni à la fin du scénario ou bien capturer ou tuer Vercingétorix (arrêt immédiat du scénario sur victoire automatique).

Joueur gaulois : contrôler toutes les régions sauf Provincia I, Provincia II, Cisalpina, Germania et Britannia à la fin du scénario ou bien capturer ou tuer César (dans ce cas il y a arrêt immédiat du scénario sur victoire automatique).

Tout autre résultat est un match nul.

6.9.7 Règles spéciales

- Le joueur gaulois ne peut pas pénétrer dans la région Aeduii avant le mois de juillet ;
- Pour les renforts gaulois de juillet, les valeurs de mobilisation des tribus sont modifiées de la façon suivante : seules les tribus de la région Aeduii conservent leur valeur d'origine ; dans le secteur Gaule celtique 3 toutes les tribus ont une valeur de 1 ; pour les autres secteurs les tribus de valeur 4 et 5 et celles de valeur 2 et 3 deviennent respectivement des tribus de valeur 3 et 2, les tribus de valeur 1 le restent ;
- La règle du jeu de campagne concernant les hiberna est appliquée ;
- Si Gergovia tombe aux mains du joueur romain avant le mois de juillet, les renforts gaulois sont annulés.

6.10 Equilibre des scénarios et conditions de victoire alternative

Au regard de l'histoire le joueur romain a souvent bien plus de chances que le joueur gaulois de l'emporter. Pour les joueurs en quête d'équilibre, il est recommandé de jouer les scénarios en aller-retour, en comparant leurs performances via les règles suivantes de décompte de points de victoire :

Le joueur gaulois marque :

- 3 points pour chaque chef romain (sauf tribuns) tué ou capturé ;

- 2 points par pion légion éliminé ;
- 1 point pour tout autre unité de combat éliminée.

Le joueur romain marque :

- 2 points pour chaque chef gaulois irréductible tué ou capturé ;
- 2 points par unité de cavalerie anti-romaine éliminée ;
- 1 point par région contrôlée en fin de scénario (sauf Provincia I, Provincia II et Cisalpina).

7. Règles spécifiques au jeu de campagne

Le jeu de campagne couvre toute la durée de la guerre des Gaules et s'articule en une série de campagnes annuelles. Pour chacune d'elles, le joueur gaulois peut choisir de mener une révolte ou de rester en paix. La victoire est déterminée par l'accumulation des campagnes gagnées par le joueur romain. Le jeu peut cependant être interrompu à tout moment si les conditions d'une victoire décisive sont remplies.

7.1. Déroulement du jeu de campagne

Chaque campagne annuelle comprend les phases suivantes :

A - Phase de préparation de campagne

- choix entre paix ou révolte gauloise
- si révolte: détermination de l'initiative, mobilisation des tribus, déploiement des unités gauloises pro et anti-romaines

B - Phase de déroulement de la campagne

- succession des tours de jeu comme décrit en **1. Tour de jeu**

C - Phase de fin de campagne

- vérification des conditions de victoire
- retrait de tous les pions gaulois pro ou anti-romains
- construction des hiberna
- retrait des marqueurs oppidum détruit dans les régions sans hiberna
- retrait des marqueurs terre brûlée et dépôt romain
- placement des tribus irréductibles non vaincues
- placement d'un chef romain dans la région Cisalpina

7.2. Préparation des campagnes

Lors de la phase de préparation de campagne, le joueur gaulois peut choisir de conduire une révolte en mobilisant les tribus d'un secteur puis en tentant de soulever à leur tour d'autres tribus appartenant à d'autres secteurs.

7.2.1. Détermination de l'initiative

Le joueur Gaulois peut choisir de prendre l'initiative durant une phase de révolte. Les effets sont les suivants:

- le joueur gaulois peut commencer à jouer lors du tour d'hiver ;
- il dispose d'un modificateur de -1 au dé de mobilisation des tribus du Secteur de Départ de la Révolte (SDR), mais pas pour le Secteur d'Extension de la Révolte (SER);
- les phases II et III du tour de jeu sont inversées, le joueur gaulois joue en premier.

7.2.2. Révolte et mobilisation

Le joueur gaulois désigne un Secteur de Départ de la Révolte (SDR) et une Tribu de Départ de la révolte (TDR) dans une région de ce secteur. Le joueur romain choisit alors dans le SDR une autre tribu de valeur de mobilisation inférieure ou égale à 3, qui sera son alliée durant la campagne. Le joueur gaulois peut ensuite tenter d'étendre la révolte d'autres tribus du SDR en les mobilisant. Il a le choix du nombre de tribus et de leur valeur mais il n'a droit qu'à un jet de dé par tribu et par an. Pour résoudre les tentatives de mobilisation, le joueur gaulois lance 1d6. La mobilisation est validée sur un jet de dé modifié de 1 à 5 pour la première, 1 à 4 pour la seconde, 1 à 3 pour la troisième, 1 ou 2 pour les quatrième et suivantes.

Les modificateurs au jet de dé d'extension de la révolte sont déterminés par les résultats de la campagne précédente (les modificateurs sont cumulatifs, mais limités lors de chaque campagne à un maximum -1 ou +1. Par exemple, un total de +3 est ramené à +1 et un total de -2 ramené à -1) :

- 1 si au moins 2 chefs romains ont été tués ;
- 1 si Labienus a été tué ;
- 1 si Provincia I et II sont contrôlées par le joueur gaulois ;

- 1 si au moins 1 pion légion est éliminé ;
- +1 si un chef irréductible est tué ;
- +1 si aucun pion romain n'est éliminé ;
- +1 si tous les pions gaulois sont éliminés.

Note : les tribus vassales ne peuvent pas être choisies directement comme TDR ou alliées des Romains. Elles prennent par contre automatiquement le statut (révolté, neutre ou pro-romaine) de la tribu principale de la région.

7.2.3. Extension de la révolte

Une fois qu'il a terminé de mobiliser les tribus du SDR, le joueur Gaulois peut essayer d'étendre la révolte à des Secteurs d'Extension de la Révolte (SER), sur résultat de 1 lors du jet de dé, en tenant compte des modificateurs. Les SER doivent être adjacents au SDR ou aux éventuels SER. Les modificateurs cumulatifs au dé d'extension de la révolte sont :

- 4 si Vercingétorix est présent ;
- 1 si le joueur gaulois a gagné la campagne précédente.

S'il réussit, le joueur gaulois procède à une mobilisation des tribus du SER comme pour le SDR (choix d'une tribu d'extension de la rébellion (TER), choix de la tribu alliée des Romains, tentative de soulever d'autres tribus). En cas d'échec, la révolte s'arrête (plus de jet de dé d'extension ni de mobilisation) et les joueurs entament la campagne. Il n'y a pas de limite au nombre de secteurs d'extension de la révolte mais le joueur gaulois n'a droit qu'à un jet de dé par secteur et par an.

Note : Les tribus vassales ne peuvent pas être choisies directement comme TER ou alliée des Romains. Elles prennent par contre automatiquement le statut (révolté, neutre ou pro-romaine) de la tribu principale de la région.

7.2.4. Utilisation de la Table des tribus

La Table des tribus sert à enregistrer les années de révolte à l'aide des colonnes Révoltes. Lorsqu'une tribu se révolte, que ce soit en tant que TDR ou suite à un jet de mobilisation, le joueur gaulois inscrit l'année dans la colonne correspondante (première colonne pour la première révolte, seconde colonne pour la seconde révolte etc.) et place aussitôt ses pions et chefs sur la carte. Une tribu ne peut participer à plus de 3 révoltes au cours du jeu de campagne. La valeur de mobilisation de chaque tribu est modifiée par le temps écoulé entre les deux révoltes :

- l'année suivant la dernière révolte, la tribu ne peut pas se révolter ;
- 2 ans après la dernière révolte, la tribu peut se révolter avec une valeur de mobilisation réduite, c'est à dire avec ses unités de combats déployées affaiblies ;
- 3 ans après la dernière révolte, la tribu peut se révolter avec sa valeur de mobilisation initiale, avec son ou ses unités de combat déployées intactes (sur leur recto).

Les tribus alliées des Romains sont toujours mobilisées avec leur valeur de mobilisation initiale. Si elles disposent d'un chef, on le remplace par un chef gaulois générique pro-romain (dans la limite des 2 pions chefs gaulois pro-romains disponibles). On place sinon, pour indiquer leur statut, un marqueur SPQR sur leurs unités de combat.

Cas particulier : les Hevletii ont une valeur de mobilisation de 3 et une seule unité de combat (infanterie 6 PF) dans le jeu de campagne.

7.2.5. Déploiement des unités

Les unités appartenant aux tribus révoltées ou pro-romaines sont placées sur la carte dès que la mobilisation de leur tribu est acquise. Le déploiement de chaque tribu doit être terminé avant de poursuivre la procédure de révolte.

7.2.6. Paix gauloise

Le Romain peut profiter d'une phase de paix gauloise pour réaliser, s'il le souhaite, une campagne en Bretagne ou en Germanie. Dans le cas contraire, on passe directement à la phase de préparation de campagne de l'année suivante et le marqueur tour est avancé d'un an.

Campagne en Germanie

Le placement initial des unités germaniques et les conditions de victoire sont les mêmes que pour le scénario **6.6 Le passage du Rhin**. Les unités romaines partent de là où elles se trouvent sur la carte à l'issue de la campagne précédente. En cas de victoire du Romain, le joueur gaulois ne pourra plus désigner le secteur Gaule celtique 2 comme SDR pour les campagnes suivantes et le joueur romain reçoit 1 unité de cavalerie germanique pour le restant du jeu de campagne (placement initial dans n'importe quel camp d'hiver lors de la phase II.A. suivante).

Campagne en Bretagne. Le placement initial des unités gauloises et les conditions de victoire sont les mêmes que pour le scénario **6.7 Le second débarquement en Britannia**. Les unités romaines partent de là où elles se trouvent sur la carte à l'issue de la campagne précédente. En cas de victoire du Romain, le joueur Gaulois ne pourra plus désigner le secteur Gaule celtique 3 comme SDR pour les campagnes suivantes.

7.2.7. Tribus irréductibles

Les tribus irréductibles sont celles qui sont commandées par des chefs irréductibles. Elles peuvent être mobilisées, même durant une phase de paix gauloise, si elles ne sont pas vaincues à la fin de la campagne précédente, c'est-à-dire que le chef est intact (ni blessé, ni tué, ni capturé) et que la région d'origine de la tribu est anti-romaine. Elles mobilisent durant la phase de fin de campagne, avec leur valeur initiale de mobilisation, sans que cette nouvelle année de révolte ne soit inscrite sur la Table des tribus.

Note : si un chef irréductible est éliminé son remplaçant ne l'est pas et la tribu perd alors son statut de tribu irréductible.

7.2.8 Gaule romaine

Si des unités gauloises anti-romaines pénètrent dans les régions Provincia I ou Provincia II, 2 unités de milice urbaine (civis) sont immédiatement déployées dans les cités de Narbo et Vienna. Une cité vaut 3 en défense pour les sièges.

7.3 Déroulement des campagnes

Chaque campagne annuelle se déroule suivant une succession de tours de jeu tels qu'indiqué en **1**.

Si le joueur gaulois a choisi d'avoir l'initiative, la campagne débute lors du tour d'hiver et la phase de mouvement du joueur gaulois (III) a lieu avant la phase de mouvement du joueur romain (II). Sinon, la campagne débute lors du tour de mars et les phases de mouvement ont lieu dans l'ordre normal.

7.4 Fin de campagne

7.4.1. Conditions de victoire

Chaque campagne annuelle est gagnée lorsque les conditions suivantes sont remplies :

- *joueur romain* : s'il contrôle en novembre la région de la TDR et s'il a contrôlé à un moment donné durant la campagne les régions des TER des éventuels SER (avec un maximum de 4 régions contrôlées s'il y a plus de 4 SER), ou s'il capture ou tue Vercingétorix ;
- *joueur gaulois* : s'il empêche une victoire romaine.

Le jeu de campagne s'arrête immédiatement lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :

- victoire du joueur romain dès que 6 campagnes annuelles ont été gagnées ;
- victoire du joueur gaulois sur mort de César ou s'il n'y a plus une seule unité de combat légionnaire en Gaule indépendante (voir **0.3.2**) à la fin d'une campagne annuelle.

7.4.2 Fin de campagne

Après la vérification des conditions de victoire, les joueurs effectuent successivement un certain nombre d'actions :

- retrait de tous les chefs et unités de combats gaulois pro et anti-romains qui subsistent sur la carte ;
- conversion automatique des trirèmes romaines en unités de légion (éliminés s'ils sont situés en pleine mer) ;

- placement des marqueurs hiberna dans les régions où la construction est possible ;
- retrait des marqueurs oppidum détruits dans les régions qui ne contiennent pas d'hiberna ;
- retrait des marqueurs cités détruites ;
- retrait des marqueurs terre brûlée et dépôt romain ;
- placement sur la carte des pions des tribus irréductibles non vaincues ;
- placement d'un chef romain, au choix, en Cisalpina.

7.5 Positions de départ

Le jeu de campagne débute alors que César a écrasé les Helvètes, lors de leur tentative de migration vers la cote atlantique, puis a battu les Germains d'Arioviste qui avaient franchi le Rhin. Le Proconsul a regagné sa province et son armée a hiverné sur le territoire des Séquanes. La Gaule indépendante va-t-elle maintenant tolérer que des Romains s'installent durablement sur son sol ?

7.5.1 Durée

Le jeu de campagne débute lors de la phase A du tour de l'année -57 et se termine à la fin du tour de l'année -51, sauf victoire automatique d'un des deux joueurs auparavant.

7.5.2 Contrôle des régions

Joueur romain : Cisalpina, Provincia I, Provincia II et Sequani

Joueur gaulois : Toutes les autres régions

7.5.3 Déploiement initial du joueur romain

En Sequani : Labienus, Fabius, Antonius, Trebonius, Cicero, Crassus et Brutus ; 1xHiberna ; VII^e, VIII^e, IX^e, X^e, XI^e, et XII^e légions ; 1xCrétois, 1xBaléares, 1xNumides, 2xCavalerie romaine et 2xCavalerie gauloise pro-romaine.

7.5.4 Déploiement initial du joueur gaulois

Aucune unité gauloise anti-romaine n'est placée sur la carte.

Inscrire une révolte en -58 pour les Hevletii et les Raurici dans la Table des tribus.

7.5.5 Renforts et remplacements

Les deux joueurs reçoivent des renforts en cours de campagne (voir 3.1), mais seul le joueur romain dispose de remplacements (voir 3.2).

Les renforts et remplacements apparaissent lors du premier tour de jeu de l'année indiquée (tour d'hiver ou tour de mars, en fonction du joueur ayant obtenu l'initiative). Vercingétorix est lui ajouté dans la Table des tribus avant la phase de préparation de campagne.

Renforts du joueur gaulois :

-52 : Vercingétorix est ajouté dans la Table des tribus lors de la phase A.

Renforts du joueur romain (placés et repartis dans une ou plusieurs régions de Provincia I ou II, au choix du joueur) :

-57 : Caesar ; XIII^e et XIV^e légions et 1xCavalerie gauloise pro-romaine.

-53 : I^{ère} et XV^e légions et 1xCavalerie germanique (sauf si un pion Cavalerie germanique a déjà été obtenu via une Campagne en Germanie, voir 7.2.6).

-52 : V^e et VI^e légions et 1xCavalerie germanique.

Retraits de chef ou d'unités :

-53 : Lors de la phase A, retirer Crassus et 1xCavalerie pro-romaine du jeu.

Note historique : Publius Crassus quitte définitivement la Gaule pour rejoindre son père Marcus Crassus en Syrie avec 1000 cavaliers gaulois. Ils perdront tous les deux la vie à la bataille de Carrhes, en -53.

-52 : Lors de la phase A, retirer tous les pions de cavalerie gauloise pro-romaine encore en jeu de la carte.

7.6 Mini-campagnes

Il est possible de jouer des petites campagnes couvrant deux ou trois années seulement.

Pour ces mini-campagnes, on utilise une Table des tribus vierge de toute révolte en début de partie (comme s'il n'y avait pas eu de révoltes dans les années précédentes).

7.6.1 Mini-campagne -58 à -57

Début : avril -58

Fin : novembre -57

- prendre les positions de départ du scénario 6.2 ;
- prendre les conditions de victoire du scénario 6.4 ;
- prendre en compte les renforts du scénario 6.2 pour le joueur gaulois (Arioviste et le germain) et ceux prévu en 7.5 pour le joueur romain (y compris les retraits d'unités) ;
- appliquer les règles du jeu de campagne et ignorer les règles spéciales des scénarios ;
- pour la phase A de l'année -57, le SDR est obligatoirement la Gaule belge.

7.6.2 Mini-campagne -53 à -51

Début : hiver -53

Fin : novembre -51

- prendre les positions de départ du scénario 6.8 ;
- prendre les conditions de victoire du scénario 6.3 ;
- prendre en compte les renforts du scénario 6.9 pour le joueur gaulois (renforts gaulois de juillet -52) et ceux prévu en 7.5 pour le joueur romain ;
- appliquer les règles du jeu de campagne et ignorer les règles spéciales des scénarios ;
- pour la phase A de l'année -52, le SDR est obligatoirement la Gaule celtique 5 et la TDR les Arverni.

Bellum Gallicum II

Édition : VaeVictis Collection Jeux d'Histoire

Conception des règles : Frédéric Bey

Développement : Frédéric Bey

Graphismes de la carte : Pascal Da Silva

Graphismes des pions : Pascal Da Silva et Christophe Camillotte

Version anglaise : Angus Clarke

Tests et relecture : Angus Clarke, Jean-Marc Delpérié et Michel Lepetit.

Je tiens ici à remercier *Olivier Revenu*, le premier à m'avoir convaincu de travailler à une nouvelle version de *Bellum Gallicum*, et *Nicolas Stratigos* pour sa confiance dans l'aboutissement de ce projet. Enfin, je souhaite témoigner ma gratitude à *Marc Brandsma* et *Laurent Henninger* pour leur inestimable soutien lors de la conception de la première version de *Bellum Gallicum*, jeu qui fût ma première création, publiée il y a de cela tout juste 20 ans.

TABLES

Table d'attrition

Le joueur jette autant de d6 que l'indique la table :

Région	Nombre d'unités de combat			
	1 à 4	5 à 9	10 à 14	15 et plus
Clair et montagne	1d6	2d6	2d6	3d6
Forêt et marais	2d6	2d6	3d6	4d6
Garnison assiégée	0d6	1d6	2d6	3d6

Le joueur affaiblit une unité par 6 obtenu aux dés.

Modificateurs :

Ajouter 1d6 si la région est contestée.

Ajouter 1d6 supplémentaire à chaque tour de siège à partir du second (Siège 2 = +1d, Siège 3 = +2d etc.).

Table d'escarmouche

Dé	Rapport de Force						
1d6	1/4 et -	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1 et +
1 et -	AE	AE	AE	A1	EC	EC	EC
2	AE	AE	AR	A1	EC	D1	DR
3	AE	AR	A1	EC	D1	D1	DE
4	AR	A1	A1	EC	D1	DR	DE
5	A1	A1	EC	D1	DR	DE	DE
6 et +	EC	EC	D1	D1	DE	DE	DE

Modificateurs (cumulatifs) :

+1 si plus d'unités de cavalerie que le défenseur

-1 si moins d'unités de cavalerie que le défenseur

+1 si la valeur chef du plus haut rang et de plus haute valeur de l'attaquant est supérieure à celle du chef du plus haut rang et de plus haute valeur du défenseur

-1 si la valeur chef du plus haut rang et de plus haute valeur de l'attaquant est inférieure à celle du chef du plus haut rang et de plus haute valeur du défenseur

+ 2 si l'attaquant a un chef et que le défenseur n'en a pas

- 2 si l'attaquant n'a pas de chef et que le défenseur en a un

- 1 si l'escarmouche a lieu en Marais ou en Forêt

Résultats :

- AE : attaquant éliminé. Toutes les unités et chefs de l'attaquant sont éliminés ;

- AR : attaquant réduit. Toutes les unités de l'attaquant sont affaiblies, celles qui le sont déjà sont éliminées, et le chef de plus grande valeur de rang 1 ou 2 participant au combat est soumis à un jet de dé sur la Table des chefs ;

- A1 : perte de l'attaquant. L'attaquant choisit une de ses unités et l'affaiblit (il l'élimine si elle est déjà affaiblie), et le chef de plus grande valeur de rang 1 ou 2 participant au combat est soumis à un jet de dé sur la Table des chefs ;

- EC : échange. Chaque camp affaiblit une unité de son choix (et l'élimine si elle est déjà affaiblie) et le chef de plus grande valeur de rang 1 ou 2 participant au combat est soumis à un jet de dé sur la Table des chefs. Toutes les unités et chefs restant au défenseur peuvent faire retraite dans une région voisine qu'il contrôle. S'il n'y en a pas, ils doivent demeurer dans la région où a eu lieu l'escarmouche ;

- D1 : perte du défenseur. Même résultat que A1 mais appliqué au défenseur. Le restant de la force peut faire retraite, comme indiqué en EC ;

- DR : réduction du défenseur. Même résultat que AR, mais appliqué au défenseur.

- DE : défenseur éliminé. Même résultat que AE, mais appliqué au défenseur.

Table de bataille rangée

Dé	Rapport de Forces						
	1/3 et -	1/2	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1 et +
-1 et -	E - R	A - R	3/4 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R
0	E - R	3/4 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/4 - 1/4
1	A - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/2 - R	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4
2	A - R	1/2 - R	1/2 - R	1/4 - R	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/2
3	3/4 - R	1/2 - R	1/4 - R	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	R - 1/2
4	1/2 - R	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	R - 1/2	R - 3/4
5	1/2 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	R - 1/4	R - 1/2	R - 1/2	R - A
6	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	R - 1/4	R - 1/2	R - 1/2	R - 3/4	R - A
7	1/4 - 1/4	R - 1/4	R - 1/2	R - 1/2	R - 1/2	R - 3/4	R - E
8 et +	R - 1/2	R - 1/2	R - 1/2	R - 1/2	R - 3/4	R - A	R - E

Modificateurs (cumulatifs) :

- le défenseur n'a pas de chef : +3
- le chef de l'armée de l'attaquant a une valeur supérieure au double de celle du chef d'armée du défenseur : +2
- le chef d'armée de l'attaquant a une valeur supérieure à celle celui du chef d'armée du défenseur, mais inférieure ou égale à son double : +1
- le chef d'armée de l'attaquant à une valeur égale ou inférieure à celle du chef d'armée du défenseur : -1
- l'attaquant dispose de plus de chefs que le défenseur : +1
- l'attaquant (Romains seulement) dispose d'unité de tireurs (Crétois ou Baléares) : +1
- l'attaquant dispose de plus du double d'unités de cavalerie que le défenseur : +1
- l'attaquant dispose de moins d'unités de cavalerie que le défenseur : -1
- la bataille rangée à lieu en Montagne : -1

Résultats :

Le résultat est noté de la façon suivante : pertes de l'attaquant / pertes du défenseur.

Le vainqueur est indiqué en gras.

R = Rien, A = Affaiblir et E = Eliminer

- R = Pas de pertes.
- A = Toutes les unités de combat de la force sont retournées sur leur face affaiblie, les unités déjà affaiblies sont éliminées.
- Affaiblir 1/4, 1/2 ou 3/4 de ses unités (en nombre d'unités, pas en nombre de PF). On arrondit toujours le nombre d'unités à affaiblir en sa faveur avec un minimum d'une unité affaiblie quoi qu'il arrive.
Exemple : Un joueur qui dispose de 3 unités et qui doit appliquer le résultat 1/2 obtient le chiffre théorique de 1,5 arrondi en sa faveur à 1. Un joueur qui dispose de 2 unités de combat et qui doit appliquer le résultat 1/4 obtient le chiffre théorique de 0,5 ramené au minimum de 1 unité à affaiblir.
- E = Toutes les unités de la force sont éliminées.

Table de dérouté

D6	Qualité des d'unités						
	Vétérans V	Romains R	Elite E	Alliés A	Belges B	Levées L	Gaulois G
1	Ra	Ra	Ra	Ra	Ra	Ra	Ra
2	Ra	Ra	Ra	Ra	Ra	Ra	Di
3	Ra	Ra	Ra	Ra	Ra	Di	De
4	Ra	Ra	Ra	Di	De	De	De
5	Ra	Di	De	De	De	De	De
6	De	De	De	De	De	De	De

Résultats :

Ra : Ralliée

Di : Dispersée

De : Déroutée

Table de raliement

Le résultat de la Table de dérouté est appliqué sur les unités se trouvant dans les cases E ou A, suite au résultat obtenu précédemment sur la Table de bataille rangée :

Résultat du test de dérouté	Unité en case E	Unité en case A
Ra	Retour Affaiblie (verso)	Retour Intacte (recto)
Di	Retour Affaiblie (verso)	Retour Affaiblie (verso)
De	Définitivement éliminée	Retour Affaiblie (verso)

Table des chefs

Sur 2d6 :

2 à 9 : rien

10 : Blessé

11 : Tué

12 : Capturé

Modificateur :

-1 si le chef est de rang 3

Cas particuliers :

- si Caesar reçoit un résultat « tué », le joueur romain relance le d6. Si le résultat est de 1, César est tué

- si un chef romain est capturé, le joueur romain relance le d6. Si le résultat est impair, le chef est bien capturé, si le résultat est pair, il demeure finalement libre (on ignore la capture).

Table de siège

	Oppidum (valeur 1 à 5)	Cité (valeur 3)	Hiberna (valeur 2)
Unités autorisés à être placées en garnison	Gaulois	Romains	Romains, cavalerie gauloise et cavalerie germanique pro-romaine
Unités pouvant effectuer le siège	Romains et Gaulois	Gaulois	Gaulois

Dé	Différentiel Assiégeant / Assiégé								
	-2 et -	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6 et +
1 ou -	1 / 1	1 / 1	1 / 1	1 / 1	1 / 1	1 / 2	0 / 2	0 / 3	0 / 3
2	1 / 0	1 / 1	1 / 1	1 / 1	1 / 2	0 / 2	0 / 2	0 / 2	0 / 3
3	1 / 0	1 / 0	1 / 1	1 / 2	1 / 1	1 / 1	0 / 2	0 / 2	0 / 3
4	1 / 0	1 / 0	1 / 0	0 / 1	0 / 1	0 / 1	0 / 1	0 / 2	0 / 2
5	2 / 0	1 / 0	1 / 0	0 / 1	0 / 1	0 / 1	0 / 1	0 / 1	0 / 2
6 ou +	2 / 0	1 / 0	1 / 0	1 / 0	0 / 1	0 / 1	0 / 1	0 / 1	0 / 1

Résultat : nombre d'unité de l'assiégeant affaiblies / nombre d'unité de l'assiégé affaiblies.