

Reconstitution de la bataille de Bibracte

58 avant J.C

En 58 avant JC, à proximité de Bibracte, situé dans l'actuel massif du Morvan, Jules César écrase une coalition entraînée par les Helvètes dans la vaste migration que ce peuple a déclenché en vue d'atteindre les côtes de l'Atlantique. Cette grande bataille marque le début de la guerre des Gaules qui va durer jusqu'en 51 avant JC et influencer profondément sur le devenir des peuples d'Europe et du bassin méditerranéen. L'article qui suit se propose de fournir aux joueurs d'histoire un dossier permettant de rejouer cette bataille. Il s'aligne donc sur la vision officielle couramment admise par la majorité des historiens et ne vise pas à faire œuvre de recherche ou à ouvrir un débat appuyé sur des hypothèses alternatives. Pour autant celles-ci présentent également un grand intérêt et méritent d'être consultées. Le lecteur intéressé trouvera ainsi quelques liens qui lui permettront d'explorer ces voies s'il le souhaite.

1. Dossier historique

a. Le contexte

La guerre des Gaules est totalement conditionnée par le parcours politique et les ambitions personnelles de Jules César. Sans retracer l'histoire de ce personnage illustre, rappelons brièvement qu'à l'issue de sa propréture en Espagne, qui s'achève en 60, César ambitionne d'accéder au consulat. Il y parvient en passant un accord politique avec Crassus et Pompée qui soutiennent sa candidature ; sa magistrature s'exerce alors durant l'année 60-59. César assumait sa charge comme un véritable monarque, éclipsant totalement le deuxième consul Bibulus. Durant son mandat, il fait passer un certain nombre de lois et réformes favorables au parti populaire, ce qui ne fait qu'accroître l'hostilité que lui vouent les *optimates*, représentant le parti aristocratique. A l'issue de son consulat, César doit, selon les usages exercer un proconsulat sur une province relevant de l'autorité du sénat romain. Il parvient à se faire attribuer par le sénat la responsabilité pour 5 ans sur la Gaule cisalpine, la Gaule narbonnaise et l'Illyrie, assortie du commandement de 4 légions, le droit de choisir lui-même ses légats et de fonder des colonies de citoyens. César dispose maintenant de la possibilité de reconstituer ses finances et d'accroître son pouvoir politique en augmentant le domaine romain par l'action de ses légions. Il semble que son intention initiale soit plutôt d'appliquer ses visées expansionnistes vers les peuples germains et daces, proches de la province d'Illyrie. Mais le destin va lui offrir une autre opportunité avec la migration des Helvètes.



La description des Gaules telle que nous l'a livrée César.



Répartition des nations gauloises en 58 avant J.C

Répartis entre le lac de Constance, le Rhône, le Jura, le Rhin et les Alpes rhétiques, les Helvètes sont un des peuples de la Gaule que César qualifie de celtique, non soumis à l'autorité romaine (voir les vues 1 et 2 pour la géographie humaine des gaules). En 58 av. J.-C., ils prennent la décision de migrer en masse vers les régions occidentales de la Gaule (sur le territoire des Santons, correspondant à peu près à l'actuelle région charentaise). Cette décision est motivée par l'étroitesse de leur territoire mais certainement aussi par la pression constante qu'exercent sur eux les peuples germaniques voisins. Ils s'assurent, par des ambassadeurs, du libre passage chez les peuples traversés et du bon accueil par les Santons.

Menés par Divico et accompagnés de quelques tribus voisines, gauloises ou germaniques (les Rauraques, Boïens, Tulinges et Latobices), les Helvètes doivent bientôt choisir un axe de progression :

- soit passer par le pays des Séquanes, entre le Jura et le Rhône,
- soit traverser partiellement la Gaule transalpine, chemin le plus facile vers l'ouest, mais qui oblige à passer par Genua (Genève), ville des Allobroges, alliés de Rome.

Les Helvètes optent pour le deuxième choix et débutent leur progression à partir de mars 58 av. JC.

Informé du mouvement, Jules César décide d'intervenir rapidement. Il estime en effet que le passage des Helvètes en Gaule transalpine pourrait favoriser une révolte des populations locales, déjà soumises à Rome, mais d'une fidélité incertaine (le dernier soulèvement des Allobroges a été réprimé deux ans avant). Par ailleurs, César considère que l'abandon de l'actuelle Suisse par les Helvètes ouvrirait ce territoire aux Germains, de dangereux adversaires à garder loin des frontières de Rome.

Il rejoint donc rapidement la Gaule transalpine et ordonne de lever un maximum de soldats, ce qui lui permettra, plus tard, d'aligner deux légions supplémentaires : les 11^{ème} et 12^{ème}, qui viendront s'ajouter aux 7^{ème}, 8^{ème}, 9^{ème} et 10^{ème} légions déjà sous son commandement.

b. Les opérations



En vert : le mouvement initialement prévu par les Helvètes
En bleu : le mouvement réellement effectué jusqu'à la bataille de Bibracte
Les croix rouges correspondent aux différents affrontements

Parvenu en Gaule transalpine, César ordonne la destruction des ponts sur le Rhône afin de ralentir les migrants.

Des ambassadeurs des Helvètes se présentent alors à César pour demander la permission de traverser la province romaine pacifiquement. Le proconsul réserve sa réponse jusqu'aux ides d'avril (le 13 avril). En fait il n'a aucune intention d'accepter un tel passage mais ce délai lui permet de faire construire par une de ses légions un mur haut de cinq mètres et long de vingt-huit kilomètres, allant du lac Léman au Jura et interdisant le passage entre la Gaule transalpine et l'Helvétie.

Le 13 avril 58, César rejette officiellement la demande de libre passage des Helvètes. Selon César, les Helvètes tentent alors en vain de percer la ligne défensive édifée par les Romains. Les Helvètes obtinrent alors du peuple voisin, les Séquanes, la permission de passer sur leur territoire pour pénétrer en Gaule, ce qui les oblige à infléchir radicalement leur axe de progression (voir la carte plus haut).

Ayant traversé le territoire des Séquanes, les Helvètes parviennent sur le sol des Éduens. Ces derniers sont reconnus par le sénat comme «ami et allié du peuple romain». Craignant que les Helvètes ne ravagent leur propre territoire, les Eduens demandent à César d'intervenir.¹

César laisse quelques troupes sous le commandement de Titus Labienus pour garder la muraille défensive édifée et se met à la poursuite des Helvètes. Il atteint Lugdunum alors que les Helvètes remontent vers le nord ; à ce moment il a déjà reçu le renfort des 2 nouvelles légions.

Un premier affrontement se produit sur la Saône début juin. Rejoignant les Helvètes alors qu'ils sont occupés à traverser le fleuve, César profite du fait que cette opération divise momentanément les troupes gauloises en deux fractions. Il attaque par surprise la partie des troupes helvètes qui n'ont pas encore traversé (ils s'agissaient des Tigurins, un des quatre cantons helvètes) et, profitant que le reste de l'armée gauloise est bloquée sur l'autre rive, en tue un grand nombre.

Après cet affrontement, César fait construire un pont sur la Saône afin de poursuivre le gros de l'armée helvète épargnée.

Dans les jours suivants, une négociation s'engage entre les deux chefs en présence. L'helvétè Divico, sans accepter de s'assujettir au sénat romain, se déclare prêt à se plier à l'attribution des terres désignées par César en échange de la paix.

César, de son côté, exige des otages en garantie et la réparation des dommages causés chez les alliés de Rome. Ces pourparlers échouent car les Helvètes refusent de fournir des otages.

Ils reprennent alors leur chemin et César continue de les poursuivre avec toutes ses forces pendant deux semaines. Seuls quelques accrochages de cavalerie sans conséquences ponctuent cette période. L'un de ces combats mérite toutefois d'être souligné, en effet 500 cavaliers helvètes repoussent la cavalerie de César (4000 hommes en tout) composée en grande partie des alliés Eduens. Cet épisode met en évidence le peu de motivation des troupes éduennes. César ne tarde pas à découvrir que le chef de la cavalerie éduenne, Dumnorix, frère de Diviciacos (le vergobret des Eduens) est en fait favorable à la cause helvète et agite un parti anti romain au sein de son peuple. En outre, les Eduens traînent les pieds pour assurer le ravitaillement promis aux légions romaines, ce qui place César dans une situation logistique de plus en plus délicate. C'est ainsi qu'arrivant à l'échéance où il devra distribuer leur rations de blé aux troupes et se trouvant à 18 milles de Bibracte, capitale des Eduens, il décide

¹ Cette démarche met en évidence l'étroitesse des liens économiques et politiques qui existaient de longue date entre certaines nations gauloises et Rome. En contrepoint, les peuples gaulois rivaux étaient également plus ou moins partagés entre les partis pro ou anti romains. Cette situation, associée aux ambitions personnelles de César, explique cette expédition militaire et les 8 années de guerre qui allaient suivre.

d'abandonner temporairement la poursuite des Helvètes et de se diriger vers cette cité afin d'obtenir le ravitaillement promis.

A ce moment les Helvètes décident de faire demi-tour pour venir affronter les romains.

Les raisons de ce revirement restent supputées. Il est à peu près certain que, grâce à des complicités chez les Eduens et par le biais de déserteurs, les Helvètes étaient renseignés sur les mouvements de César mais également sur l'état de son armée. Sans doute ont-ils interprété le changement de mouvement des romains comme un signe de lassitude et souhaité tirer parti de leurs problèmes logistiques et leur couper le ravitaillement. Ils pouvaient aussi être enhardis par leur succès dans le dernier combat de cavalerie et douter de la motivation d'une fraction des troupes de César dont une bonne partie, y compris dans les légions, étaient d'origine gauloise et de recrutement récent. Peut-être espéraient-ils également un possible renversement d'alliance des Eduens sous l'influence de Dumnorix ?

Quoiqu'il en soit, à l'annonce de ce mouvement et alors que les Helvètes commencent à harceler son arrière garde, César décide de regrouper toutes ses forces sur une colline voisine et détache sa cavalerie pour mener un combat retardateur sur les colonnes ennemies qui s'approchent.

La bataille va maintenant s'engager.

c. Les forces en présence

Du côté romain, nous l'avons vu plus haut, César dispose de 6 légions, dont 2 nouvellement levées. Compte tenu de l'organisation théorique de ces grandes unités à l'époque, ceci donne un total théorique de 36 000 légionnaires, qui compte tenu du style général de l'action de César, sont à ce moment tous regroupés autour de lui. Néanmoins, comme pour toute armée en campagne, il est certain que les légions n'étaient pas à leur plein effectif. César n'ayant connu aucun revers majeur, l'attrition des troupes devaient se limiter principalement aux cas sanitaires et ne pas excéder les 5%.

A côté des légions, César aligne un certain volume de forces auxiliaires qui lui apportent les deux compléments de capacité indispensables à la conduite de sa campagne : la cavalerie et l'infanterie légère. César nous dit que le total de sa cavalerie s'élève à 4000 h. Si cette force est fournie essentiellement par le contingent éduen, sous le commandement de Diviciacos, il ne faut pas oublier qu'une partie des troupes montées provient certainement des quelques cavaliers romains ou latins normalement attachés à chaque légion (en théorie une centaine de cavaliers par légion). Pour les troupes légères auxiliaires, César ne nous donne pas de précision chiffrée. On peut estimer qu'ils représentaient, selon les proportions ordinairement observées, entre le quart et la moitié de l'effectif total des légions, soit une évaluation de 9 à 18 000 h.

Toutes forces additionnées on peut donc estimer que César dispose pour la bataille qui débute de 50 à 60 000 h.

Côté Helvète, les commentaires de César nous fournissent des chiffres assez précis, fondés sur les tablettes de recensement trouvées dans le camp gaulois après leur défaite. On y apprend que le total de la population impliquée dans la migration s'élève à 368 000 personnes, réparties en 5 contingents nationaux :

- 263 000 Helvètes,
- 36 000 Tulinges,
- 14 000 Latobices,
- 23 000 Rauraques,
- 32 000 Boïens.

Le nombre des guerriers en état de porter les armes est également établi à 92 000 h, soit le quart de la population totale. Il s'agit à coup sûr de l'effectif théorique des guerriers disponibles lors du début de la migration. Or, nous savons que les Helvètes ont déjà perdu une partie de leurs troupes (les guerriers du canton des Tigurins) à l'occasion du combat sur la Saône. Les Tigurins constituant une des quatre cantons Helvètes, on peut estimer qu'ils ont perdu à cette occasion de l'ordre de 20 à 25 % de la capacité de combat de cette nation (soit environ de 12 à 15 000 h).

La coalition menée par les Helvètes doit donc disposer d'une force totale d'environ 75 à 80 000 h dont il faut certainement retrancher une proportion inévitable d'hommes non disponibles pour le champ de bataille (5 à 10 % de guerriers malades, blessés ou affectés à la garde du camp). Par ailleurs il est certain que les unités combattantes étaient initialement réparties sur les multiples itinéraires de la migration et étalées sur les colonnes de marches qui devaient atteindre 20 à 30 km. Ce qui explique qu'une partie des forces (15 000 Tulinges et Boïens) ne rejoignent le champ de bataille qu'en cours d'action.

Nous évaluons donc la force des Helvètes de 60 à 65 000 h lors du déploiement initial sur le champ de bataille, renforcés durant l'affrontement par l'arrivée des 15 000 Tulinges et Boïens.

d. Le site

Nous avons des indications très précises sur la région de la bataille car nous savons qu'au moment où les Helvètes optent pour l'attaque de l'armée de César, celui-ci se trouvait à 18 milles romains de Bibracte (soit environ 27 km de l'actuel Mont Beuvray dans le Morvan). Compte tenu du déroulement de la campagne et de la reconstitution de l'itinéraire probable de César dans sa poursuite des Helvètes, il est vraisemblable qu'il se situe alors au sud-est de Bibracte. Les historiens considèrent majoritairement que le champ de bataille se situe probablement sur le site du mont Montmort, territoire de la commune de Montmort en Saône et Loire. Comme souvent il existe des hypothèses différentes dont l'étude ne manque pas d'intérêt². Le but de cet article n'est toutefois pas de contribuer à la recherche historique, la vision officielle sur le site du champ de bataille nous paraît suffisamment solide et cohérente avec le récit de César pour satisfaire les joueurs motivés par cette reconstitution. Nous retiendrons donc que la bataille de Bibracte s'est déroulée entre le Montmort où l'armée

² voir notamment :

le dossier de Roland Niaux :

- <https://sites.google.com/site/guerredesgaules/home>,

les écrits d'Emile Mourey :

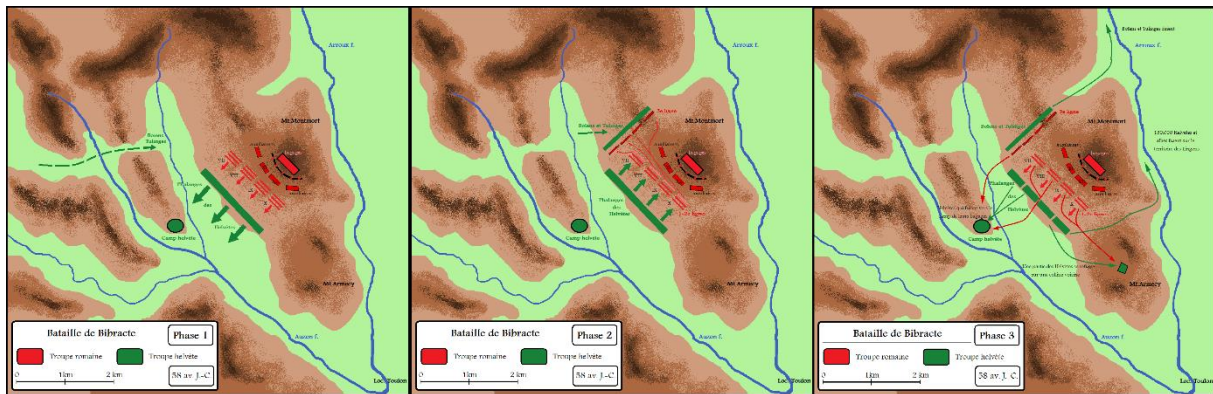
- <http://mobile.agoravox.fr/tribune-libre/article/l-extraordinaire-bataille-des-125313>
- <http://www.bibracte.com/>

romaine s'est déployée et la colline qui lui fait face environ 1500 à l'ouest, où les Helvètes ont établi leur camp (voir les cartes extraites de Wikipédia).

e. Le déroulement de la bataille

La bataille va se dérouler en quatre temps :

- i. Temps 1 : César envoie sa cavalerie retarder l'avance du gros des forces Helvètes, pendant ce temps il fait rassembler tous ses paquetages au sommet d'une colline. Il déploie ses légions dans la profondeur : en premier échelon les quatre légions aguerries (7^{ème}, 8^{ème}, 9^{ème} et 10^{ème}) qui adoptent chacune la formation classique en trois rangs de cohortes. En deuxième échelon, sur la partie la plus élevée de la colline, il déploie les deux légions de recrues (11^{ème} et 12^{ème}) à qui il ordonne de fortifier le camp, ainsi que toutes les troupes auxiliaires. La cavalerie est repoussée par les Helvètes, il est vraisemblable qu'elle vienne alors se repositionner sur les ailes des légions ou légèrement en retrait.
- ii. Temps 2 : Le gros de l'infanterie Helvète se forme en phalange (César dit, il faut comprendre ici qu'ils adoptent une formation très serrée, bouclier contre bouclier) et gravit la colline à l'attaque des légions romaines. Bénéficiant de l'avantage de la hauteur et utilisant efficacement le jet de leurs pila, les romains repoussent progressivement les helvètes qui commencent à se replier vers la colline d'en face sur laquelle ils ont déployé leurs chariots en cercle.
- iii. Temps 3 : Alors que les romains entament maintenant leur progression pour assaillir la colline tenue par les Helvètes et s'emparer de leur camp, une force d'environ 15 000 Boïens et Tulinges, constituant certainement l'arrière garde des Helvètes, arrivent sur le champ de bataille par une manœuvre de débordement visant à attaquer le flanc droit romain. César constitue alors un groupement de forces en prélevant les cohortes de la troisième ligne des 7^{ème}, 8^{ème}, 9^{ème} et 10^{ème} légions pour faire face à cette nouvelle menace sur son flanc droit. Simultanément, au vu de cette nouvelle situation, le gros de l'armée Helvète effectue un retour offensif vers le front des légions. César combat maintenant sur deux directions opposées, il ne nous indique pas si les auxiliaires et les deux légions affectées à la construction du camp interviennent en soutien à ce moment critique. La lutte est acharnée mais, à la longue, les légions ont le dessus sur les deux fronts. La ligne de bataille principale des Helvètes se replie alors vers leur camp de chariots tandis que les Boïens et les Tulinges quittent le champ de bataille par le Nord.
- iv. Temps 4 : Toute l'armée romaine entame alors une avance générale vers les chariots Helvètes. Après une lutte acharnée qui dure jusqu'après la tombée de la nuit, ils finissent par investir le camp et les Helvètes survivants se soumettent. 130 000 d'entre eux parviennent néanmoins à s'enfuir en direction du territoire des Lingons (globalement la Haute-Marne actuelle, leur capitale était Langres).



Le déroulement de la bataille de Bibracte

f. Les conséquences

Elles sont immenses à tout point de vue. César vainqueur, les romains s'imposent comme les gendarmes de la Gaule. Ceci se confirme immédiatement car, dans la foulée de la bataille de Bibracte, les Eduens et les Séquanes, associés à d'autres nations gauloises amies, lui demandent d'intervenir contre le germain Arioviste qui, depuis des années, occupait une partie importante du territoire des Séquanes. La campagne victorieuse de César contre Arioviste va ainsi arrêter la progression des germains vers l'ouest pour les deux siècles à venir.

A contrario, si César avait perdu la bataille, il est probable qu'il aurait péri à cette occasion car il avait combattu à pied. Au minimum, s'il avait survécu et avait pu rejoindre la province romaine, sa carrière politique aurait été brisée et l'histoire de l'empire romain donc de l'Europe aurait été sans doute bien différente.

2. La reconstitution de la bataille avec la règle « Art de la guerre »

a. Concept de la simulation

Les règles particulières définies en annexe visent à restituer :

- d'une part les points clés du déroulement de la bataille :
 - les romains sont stratégiquement surpris par la volte-face des helvètes et combattent sur un terrain qui leur est favorable mais sans avoir pu installer leur camp au préalable ; ils courent donc le risque de perdre leur train de bagages et leur logistique ce qui impliquerait l'anéantissement de leur armée,
 - par symétrie la coalition helvète se bat pour la survie de sa population dont l'enjeu est représenté par le cercle de chariots abritant les familles,
 - une partie de l'armée romaine est peu fiable ou manque d'entraînement au combat,
 - une fraction de l'armée helvète intervient sur le champ de bataille en cours d'action.
- d'autre part les différences capacitaires de chacune des armées en présence :
 - supériorité du système de commandement romain, permettant notamment la ré articulation des forces en cours d'action,

- flexibilité du système tactique romain,
- cohésion des helvètes fortement dépendante du système de masses tribales,
- niveau de discipline helvète suffisant pour autoriser un mouvement rétrograde en ordre de l'armée au cours de la bataille.

Le nombre de généraux permet d'engager sans problème jusqu'à 6 joueurs dans chaque camp en reconstituant une chaîne de commandement réaliste (généraux en chefs et subordonnés).

b. Modélisation des troupes

Le principal défi de cette reconstitution réside dans la simulation réaliste du système de combat de la légion romaine. Celui se caractérise par le déploiement de la légion sur plusieurs lignes de cohortes (en principe 3 lignes, mais parfois deux selon les circonstances) et sa capacité à relever les cohortes au contact par les unités des lignes arrières, entretenant ainsi la ligne de combat avec des troupes fraîches. L'unité de base représentée dans cette simulation doit donc être la cohorte. Sachant que cette unité représente à l'époque 600 hommes ceci constituera l'étalon pour la modélisation des autres troupes sur la table. Considérant que du côté gaulois, le système de combat est fondé sur un modèle tribal et non professionnel, nous estimons qu'il faut au minimum 1/3 de troupes supplémentaires pour tenir le même front qu'une cohorte romaine avec une efficacité comparable. L'unité de base d'infanterie lourde ou moyenne helvète est donc modélisée environ à 1000 hommes. Les unités auxiliaires sont supposées disposer à peu près du même effectif que les cohortes soit 600 hommes, et les unités légères sont modélisées à la moitié de ce volume soit 300 hommes.

Pour la cavalerie on considère que l'ensemble des troupes présentes relève de la catégorie cavalerie moyenne, exception faite d'un petit contingent de cavaliers légers d'origine numide fréquemment présents aux côtés des légions romaines de cette époque. En effectif chaque unité de cavalerie moyenne est censée représenter environ 400 combattants et chaque unité de cavalerie légère environ 200 à 300.

Au final, on peut constater que ces représentations sont cohérentes avec les échelles définies par la règle ADG.

c. Ordres de bataille

Le deuxième défi de la reconstitution réside dans la nécessité de représenter les forces en présence avec réalisme tout en reproduisant un rapport de forces suffisamment équilibré pour que le jeu conserve son intérêt. Dans cette intention, le principe retenu est de conserver la représentation des légions romaines et du contingent national helvète comme noyau dur de la reconstitution et de jouer sur les effectifs des troupes auxiliaires romains et des contingents gaulois alliés des helvètes pour équilibrer les forces. Les forces des deux camps en présence sont décrites dans le classeur Excel joint selon le budget ADG, avec les choix de simulation expliqués ci-dessous :

i. Les romains

Comme nous l'avons vu plus haut ceux-ci disposent de 6 légions (7, 8, 9, 10, 11 et 12). Les légions 11 et 12 venant d'être recrutées et n'ayant

jamais combattu en bataille rangée sont considérées comme médiocres. De plus leur comportement au déclenchement de la bataille sera incertain. Les légions 7, 8 et 9 étant normalement aguerries sont classées comme ordinaire. Quant à la 10^{ème} légion, elle est classée comme élite pour simuler les liens particuliers qui la liaient à César dès le début de cette campagne et son comportement particulièrement fiable tout au long du conflit qui suivra. Il est enfin décidé de représenter chacune des légions 7, 8, 9 et 10 par 9 cohortes, afin de simuler l'attrition naturelle des troupes en campagne et le maintien à l'arrière d'un échelon auprès des bagages, des malades et des blessés. Quant aux légions 11 et 12 on considère qu'ayant été levées dans l'urgence elles n'ont pas encore pu atteindre leur effectif nominal ; elles sont donc simulées par 8 cohortes chacune.

Les troupes auxiliaires sont représentées par un ensemble de contingents gaulois et ligures pour les troupes moyennes, crétois, baléares et numides pour les troupes légères. Le total des unités permet de simuler un total de 10 à 12 000 auxiliaires selon les évaluations admises au § 1.c

Les 4000 cavaliers dont César disposait se répartissent entre :

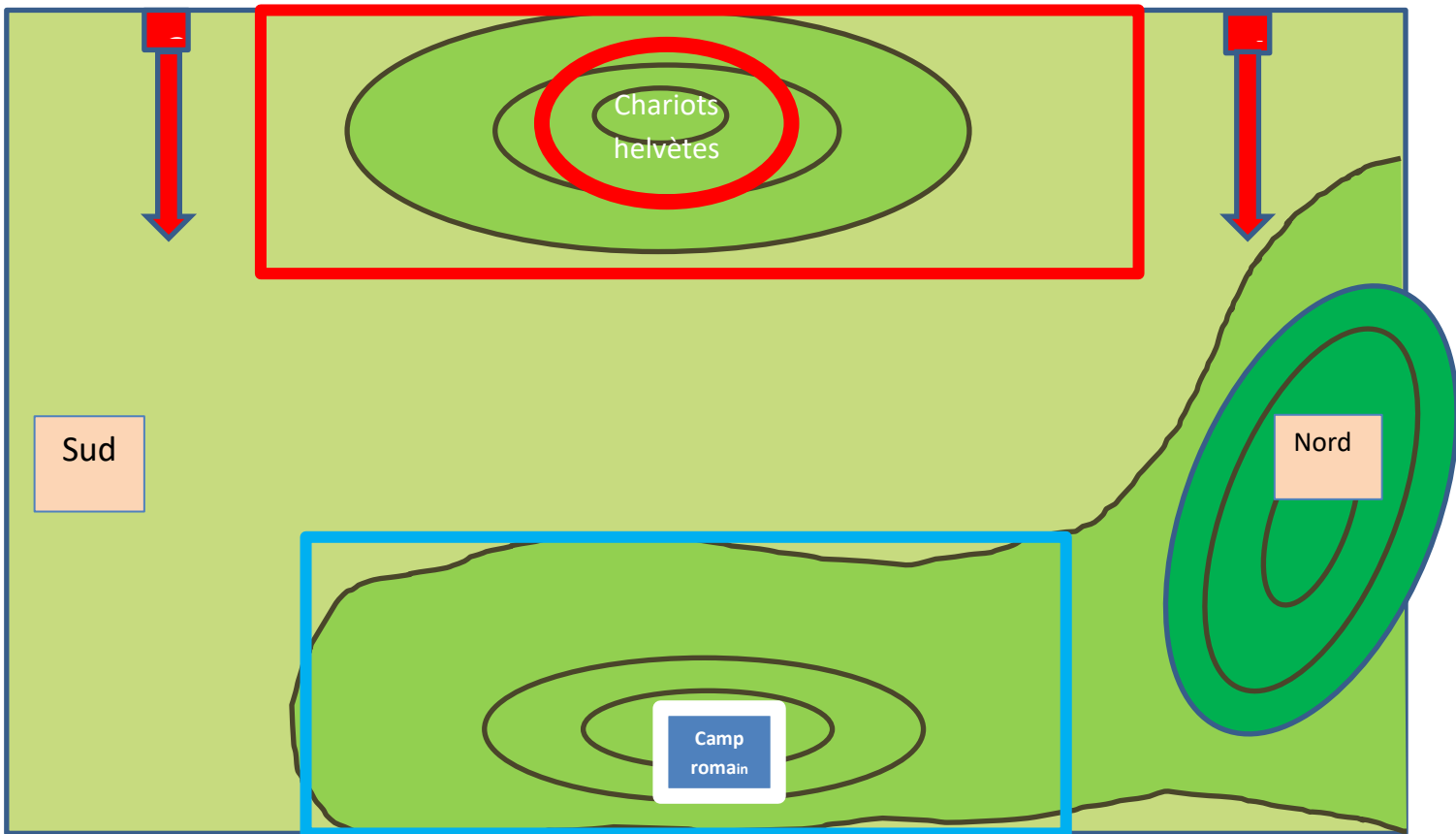
- les unités montées normalement intégrées dans chaque légion pour les missions de reconnaissance et de liaisons et qui peuvent être regroupées sous un commandement unique au moment de la bataille,
- les troupes montées destinées structurellement à tenir une aile et fournies par l'ordre équestre romain, les alliés latins, voire les *evocati* (sorte de réservistes) des gaules transalpines et cisalpines, ainsi que les mercenaires numides,
- les alliés Eduens.

ii. Les gaulois

Le nombre d'unités disponibles est calculé en prenant comme base un noyau dur d'environ 36 000 guerriers helvètes encore disponibles, soit 36 unités. Les 15 000 Boïens et des Tulinges intervenant dans la phase 2 sont représentés par 16 unités en 2 contingents nationaux, accompagnés par un contingent de cavaliers des mêmes nations. La taille des autres contingents a été ajustée afin d'obtenir un volume total de l'infanterie gauloise permettant un certain équilibre avec l'armée romaine. La cavalerie est représentée par 18 unités regroupées en trois corps de manœuvre, simulant les 5000 cavaliers de la coalition Helvète.

Enfin le camp de chariots gaulois est simulé par un cercle de 16 chariots de guerre classés médiocres.

d. Champ de bataille



Les collines sont douces dans leur partie vert clair, elles sont considérées comme plantées (donc accidentées) dans leur partie vert foncé.

La table de jeu est de 3 m sur 1,5 m

Les zones de déploiement initial sont les quadrilatères rouges pour les gaulois, bleus pour les romains.

Règles particulières pour Bibracte

D'une façon idéale les passages en caractères de couleur ne devraient être communiqués qu'au joueur concerné (caractères rouges pour le gaulois et bleus pour le romain). A cet effet un « maître de jeu » est souhaitable afin de diffuser ces informations de façon sélective et maintenir la part d'incertitude dans chaque camp. A la rigueur cette fonction peut être tenue par un joueur en charge de généraux subordonnés dans un camp.

1) Commandement et mouvement:

- a) Chacune des armées en présence est organisée en divisions qui correspondent, pour les gaulois aux différents contingents nationaux et, pour les romains, aux légions organiques ou aux groupements d'unités constituées au déploiement ou l'issue d'une ré articulation en cours de bataille. Dans chaque camp, les généraux subordonnés commandent ces divisions selon le principe suivant:
 - i) 1 légat par légion pour les romains,
 - ii) 1 chef national pour chaque contingent gaulois, germanique ou canton helvète (3 cantons pouvant encore aligner des troupes combattantes),
 - iii) 1 commandant de la cavalerie alliée Eduenne pour le romain ainsi qu'un préfet comandant l'aile de cavalerie romaine, italienne et numide,
 - iv) Le romain a le choix d'affecter les troupes auxiliaires et leurs généraux comme il le souhaite en emploi groupé ou réparties en tout ou partie dans les légions. Si toutes les troupes auxiliaires sont détachées dans les légions, les deux généraux commandant d'auxiliaires deviennent des généraux adjoints de César selon la règle 1.b ci-dessous mais avec une valeur ordinaire et sans la capacité de ré articulation des forces décrite au § 3.b ci-dessous.
- b) Les généraux en chefs et adjoints (César, Labiénus et Divico) n'ont pas de troupes affectées au début de la partie. Au cours du jeu ils peuvent prendre le contrôle de toute unité ou groupe comme ils le souhaitent, ou les faire bénéficier de leurs points de commandement en appliquant les règles générales ADG relatives aux portées de commandement.
- c) L'articulation de l'armée helvète est fixe. En revanche le romain peut réarticuler ses forces et sa structure de commandement en cours de partie (voir ci-dessous les règles spécifiques au romain)
- d) Les mouvements de groupe sont autorisés jusqu'à 8 unités de front.
- e) Trois mouvements successifs sont possibles pour les fantassins impétueux selon la règle générale ADG (c'est une manœuvre difficile).
- f) Il n'y a pas de pénalité de troisième mouvement pour l'infanterie romaine et les auxiliaires.
- g) La cavalerie des deux camps peut effectuer un quatrième mouvement comme une manœuvre normale si leur général est attaché au groupe.

2) Déroute :

- a) La déroute de chaque armée se calcule selon la règle habituelle ADG avec les points particuliers suivants :

- i) Règles spécifiques pour les camps de chaque armée (voir dans les paragraphes spécifiques romains et helvètes)
- ii) La cohésion s'évalue par division dans chaque armée selon la règle générale ADG, complétée par une procédure aléatoire particulière :
 - (1) Dès qu'une division a 1/3 de ses éléments détruits, le général commandant effectue, à chaque tour, un test de moral (1D6) valable pour l'ensemble de ses troupes :
 - (a) 4,5,6 le test est réussi
 - (b) 1,2,3 l'ensemble du contingent est démoralisé (voir conséquences ci-dessous)
 - (c) On rajoute au résultat du dé
 - (i) le bonus de commandement du général commandant,
 - (ii) ou le bonus des généraux en chef ou adjoints s'ils sont attachés à au moins une unité de la division, elle-même à portée de commandement de son général commandant.
 - (2) Une division est démoralisée lorsque :
 - (a) elle a raté son test de moral (procédure spécifique ci-dessus),
 - (b) elle a atteint son seuil de déroute selon la règle classique ADG,
 - (c) Quand une division est démoralisée :
 - (i) Toutes ses unités perdent un point de cohésion supplémentaire (ce qui peut entraîner de nouvelles destructions d'unités),
 - (ii) Toute unité ou groupe effectue un mouvement de retrait dos à l'ennemi directement vers son camp, sauf si le général dépense un PC (pour l'unité ou le groupe) pour les tenir sur place
 - (d) On peut tenter de remonter la cohésion des unités démoralisées selon la procédure classique ADG.

3) **Romains :**

- a) Des règles particulières d'interpénétration simulent la flexibilité des légions et leur capacité à relever les troupes au contact avant épuisement :
 - i) Chaque légion doit se déployer initialement sur 2 ou 3 rangs de cohortes
 - ii) Au sein de la même légion ou de la même division réarticulée, une cohorte au contact de l'infanterie ennemie peut être relevée par interpénétration par une cohorte de la ligne arrière, à une distance de 2 UD maximum (avec glissement possible selon la règle classique ADG)
 - (1) Le coût est de 2 PC pour l'ensemble de l'opération (1 pour chaque cohorte)
 - (2) Il ne s'agit pas d'une charge, on n'applique donc pas les bonus d'impact ni la charge percutante
- b) Des règles particulières de commandement simulent la supériorité d'un système hiérarchique régulier : César et Labiénus peuvent réarticuler les commandements des divisions en cours de partie :
 - i) Soit en constituant, par prélèvement d'unités sur les autres divisions, une nouvelle division de forces commandée directement par Labiénus ou César (exemple regroupement de tout ou partie de la ligne arrière des légions)
 - ii) Soit en transférant des unités d'une division à une autre

- iii) Procédure
 - (1) Le coût est de 2 PC par unité ou groupe transférés,
 - (2) Les groupes doivent être impérativement à portée de commandement de César ou Labiénus lors de la phase de ré articulation,
 - (3) Les unités restent statiques lors de la phase de ré articulation,
- c) Les alliés gaulois (cavalerie Eduenne) sont non fiables en raison du double jeu mené par leur chef Dumnorix qui agite un parti populaire anti-romain favorable à une vaste alliance gauloise
 - i) Appliquer les règles classiques de non fiabilité des généraux
 - ii) **De plus**, si les Eduens sont témoins, dans un rayon de 8 UD, de la déroute d'une unité de légionnaires avant d'avoir vu la déroute d'une unité de gaulois ils font un test :
 - (1) 1,2,3 ils quittent le champ de bataille en direction de Bibracte
 - (a) César peut tenter de les rallier pour 3 PC sur un dé 4,5,6,
 - (2) 4,5,6 ils changent de camp : ils rejoignent l'armée Helvète par le chemin le plus direct et se mettent à portée de commandement du général en chef Divico.
- d) Les 11^{ème} et 12^{ème} légions sont novices, non aguerries et de recrutement essentiellement celtique. Leur moral est incertain : elles effectuent un test de moral, valable pour toute la légion, dans chaque situation suivante :
 - i) Elles sont à portée visuelle d'unités de guerriers (lourds ou moyens) de l'armée Helvète dans un rayon de 8 UD pour la première fois (il suffit qu'une cohorte de la légion soit concernée)
 - (1) 4,5,6 elles réussissent le test
 - (2) 1,2,3 leur moral flanche, toute la légion perd un point de cohésion
 - (a) Application des règles classiques pour tenter de remonter la cohésion ultérieurement
 - ii) Elles sont témoins dans un rayon de 8 UD de la déroute d'une unité légionnaire avant toute déroute d'une unité gauloise :
 - (1) 4,5,6 test réussi
 - (2) 1,2,3 leur moral flanche (idem que ci-dessus)
 - iii) Rajouter +2 pour le test Si César est avec la légion (attaché à une unité à portée de commandement du légat de la légion, ou +1 si Labiénus)
- e) Construction du camp
 - i) Au début de la partie le camp romain n'est pas encore bâti, il s'agit juste du rassemblement des paquetages (simulés par 16 éléments de 4x4 cm) en haut d'une colline, il se construit au fur et à mesure en fonction de l'effort que le romain y consent. L'ensemble des retranchements du camp représente 16 éléments à construire au fil du jeu.

- ii) Tant que les retranchements du camp n'ont pas été établis, chaque élément de bagage romain compte comme non fortifié (règle classique ADG pour leur capture, élément par élément)
- iii) On considère 2 niveaux d'achèvement des retranchements
 - (1) Niveau 1 : chaque élément de retranchement du camp réalisé combat comme un fantassin moyen derrière des fortifications,
 - (2) Niveau 2 : chaque élément achevé combat comme un légionnaire derrière des fortifications.
 - (3) L'ensemble du camp doit être ceinturé des 16 éléments de retranchements de niveau 1 avant de pouvoir les consolider au niveau 2 selon le rythme de travail décrit ci-dessous.
- iv) Au début du jeu on considère que les valets et un certain nombre de légionnaires extraits des légions (non représentés sur la table) sont au travail pour établir les retranchements
 - (1) Sans renfort de main d'œuvre ils établissent 2 éléments par tour de jeu.
 - (2) Le joueur romain peut décider d'affecter des cohortes des légions 11 et 12 à la construction des retranchements,
 - (3) Chaque cohorte de légionnaire mis en renfort pour fortifier le camp construit 1 élément par tour. Les renforts sont placés au centre du camp et supposés être tous au travail sur le périmètre, sans que le joueur ait à gérer leur déplacement. Chaque nouvel élément de retranchement est bâti à l'emplacement choisi par le joueur romain en respectant toutefois la règle e.iii. 3 ci-dessus.
 - (4) La valeur ou la quantité des troupes continuant le travail au sein du camp n'influe pas sur la valeur défensive des retranchements, celle-ci dépend du niveau de fortification atteint (voir § e.iii ci-dessus).
 - (5) Lorsque leur travail est achevé, les cohortes peuvent quitter le camp en mouvement normal de colonne à partir de n'importe quel élément de retranchement (considéré comme une porte du camp).

4) **Coalition Helvète**

- a) Une fois dans la partie, un général commandant un contingent de l'armée helvète peut rompre le combat et reculer de 2 mouvements directement vers son arrière avec toutes ses troupes
 - i) Ce mouvement coûte 3 PC
 - ii) Il est valable pour toutes les unités du contingent à portée de commandement du général
 - iii) Les unités effectuent 2 mouvements directement vers l'arrière et terminent face aux romains
- b) Les fantassins lourds deviennent médiocres s'ils ne sont pas soutenus par une unité de la même nationalité directement derrière eux (au moins partiellement) à une distance de 4 UD maximum
- c) Les éléments du camp de chariots comptent comme des WWg médiocres
- d) Pour tenir compte de l'étalement dans la profondeur de la colonne de la coalition Helvète en mouvement, tous les contingents ne sont pas déployés initialement sur la table. Les Boïens et les Tulinges (fantassins et cavaliers) qui forment l'arrière garde

ont deux heures de délai pour rejoindre le champ de bataille. A partir du 3^{ème} tour, DIVICO a donc le choix entre :

- i) Faire entrer immédiatement ces 3 contingents par son bord de table en optant entre les repères 1 ou 2 de la carte du champ de bataille comme point d'entrée.
- ii) Les faire entrer par marche de flanc sur l'aile droite ou gauche des romains à partir du tour 4. Dans ce cas, c'est le dé de commandement de DIVICO qui détermine à chaque tour l'arrivée de ces 3 contingents :
 - (1) Tour 4 : arrivée immédiate sur un 6 (mais sans pouvoir dépasser la moitié de la table)
 - (2) Tour 5 : arrivée immédiate sur 6 (n'importe où sur le bord de table)
 - (3) Tour 6 : arrivée immédiate sur 5,6
 - (4) Tour 7 : arrivée sur 4,5,6
 - (5) A partir du tour 8 arrivée sur 2,3,4,5,6
- e) La cavalerie peut démonter en fantassins moyens (non impétueux) pour attaquer le camp romain (1PC par unité).

5) Durée du jeu

- a) La bataille s'est déroulée en juin, elle a débuté vers 13h00 et s'est achevée à la tombée du jour.
- b) La partie se jouera donc en 14 tours maximum, chaque tour simulant ½ heure réelle.

6) Conditions de victoire

- a) Les règles classiques de déroute des armées s'appliquent pour les deux camps
- b) De plus :
 - i) Si le romain parvient à détruire au moins 4 chariots du camp gaulois, on considère qu'ils sont parvenus à l'investir ; les Helvètes cessent alors le combat et se soumettent : c'est une victoire totale des romains,
 - ii) Victoire immédiate des helvètes s'ils parviennent :
 - (1) Soit à piller au moins 8 éléments de bagages non fortifiés,
 - (2) Soit à investir l'intérieur du camp romain fortifié avec au minimum un contingent de 8 éléments (quelle que soit l'importance de la brèche réalisée dans les retranchements).