**Les armées gauloises (fin IIe siècle avjc, début 1er siècle)**

**Introduction :**

Cette liste a été faite pour combler un vide. L’absence d’une liste gauloise valable pour la période de la guerre des gaules. A ce jour WAB a édité deux listes sur ce sujet : la liste ***barbares*** générique avec une option pour les gaulois (CF WAB2) et la liste ***Gallic*** adaptée pour les guerres puniques mais qui convient assez bien et qui est même conseillée pour jouer gaulois (c’est la meilleure des deux d’ailleurs) .

L’inconvénient de ces deux listes , c’est qu’elles partent du principe d’une unité des peuples celtes, alors que la recherche récente, tout en la confirmant , a quand même démontré la diversité du monde celte (de l’Espagne à la mer noire). De plus la lecture de César, laisse apparaître cette diversité des peuples de la Gallia comata. Dans un souci de simplification , nous les diviserons en trois zones : **Les Aquitains (rouge), Les Belges(orange) et les Peuples de la Gaule Celtique** (arvernes, Carnutes, Eduens et Armoricains.**rouge et bleu.).** Une liste spéciale est prévue pour la **grande révolte de 52** et une autre pour **la conquête de la Narbonnaise : .** Enfin , pour être complet j’ai aussi inséré une liste sur les **migrations germaniques…**

Chaque peuple a aussi plusieurs options qui permettent de jouer des armées historiques et plus typées comme « l’armée de Vercingétorix »

**Règles spéciales :**

**Dévotio** : L’unité s’est vouée aux dieux et ne fuira pas. Elle compte comme **stubborn** , mais en cas de 2e test de break raté elle sera détruite au lieu de fuir. Elle ne peut faire un « give ground » (note : la **dévotio** d’un chef fonctionne avec sa règle particulière indiquée à la zone Gutuatrer)

**Phalange gauloise**: Cette option est donnée aux unités gauloises afin de faire ressortir les formations serrées et phalanges évoquées par César. Les expériences de groupes d’archéologie expérimentale ayant démontré que l’assaut en phalanges n’était pas possible chez des guerriers celtes , mais qu’en défence elle était une formation tout à fait facile à former (Cf site des Leuki et alain Deyber). L’unité en phalange gauloise bénéficiera du bonus de -1 (tir et CC) mais ne pourra combattre au 2e rang (lances) qu’à l’arrêt. Une unité qui prend cette option perd sa vitesse de 5 et passe donc à 4. Elle manœuvre comme une **phalange classique**

**Grand bouclier** : une unité qui prend cette option perd le **stealth** et passe à 4 » en mouvement. Cette option représente l’influence romaine dans les armées pendant la guerre des gaules. Elle n’est accessible qu’à certains peuples et certaines listes

**Infanterie montée :** Cette option prend en compte l’hypothèse d’Alain Devber qui estime qu’une partie de la cavalerie gauloise consiste en infanterie montée , combattant à pied comme les dragons du XVIIe siècle. La règle est celle d’age of chivalry (l’unité a droit à un mouvement de marche gratuit avant le premier tour puis est considérée comme de l’infanterie légère open order pour le reste de la bataille.

**LISTES d’armées :**

**BELGES : (Nerviens, Bellovaques Atrébates, etc…) :**

De tous les peuples de la Gaule , les Belges son incontestablement ceux qui ont donné le plus de fil à retordre à César. Ils ont été de toutes les révoltes contre césar qu’ils ont été à deux doigts de battre sur la Sambre. Avec Ambiorix, ils ont écrasé deux de ses légions, assiégé une autre et avec Commios et Correus résisté opiniâtrement jusqu’en 51. Loin de rester figées dans une « tradition » , les armées Belges se sont adaptées à la guerre contre Rome en développant constamment des tactiques innovantes et des améliorations techniques.

Personnages : 30%

Cavalerie 25% (10% si seulement Nerviens)

Guerriers : au moins 50%

Troupes spéciales, mercenaires : 25%

Alliés : jusqu’à 30% parmi les Germains et la Gaule celtique ou les Bretons (Belges de Bretagne)

Artillerie : seulement en 53

**Options :**

**générales**

Pas plus de 1 unité de chevaliers

Pas plus d’une unité d’archers

Les chefs peuvent être montés sur char jusqu’en 54 (ce n’était probablement plus le cas qu’en Bretagne)

**Armée des Nerviens(54)** :pt

**Ardeur** : : +1 pt d’initiative chez tous les guerriers (+1pt par figurine) cette option ne compte que pour les guerriers , pas les soldures , ni les hétaires , ni le peuple en armes. Dans une armée nervienne la dévotio est obligatoire pour les troupes qui en disposent.

**Rapidité** : toutes les unités sont agiles (5 pouces), pas de grand bouclier , ni de phalange gauloise

**Révolte d’Ambiorix (53)**

**Artillerie récupérée** : 1 pièce par tranche de 1500 pts. En partie **siège and conquest** , ils ont droit aux fortifications préparées, aux tours de siège )

**Fuite feinte** : +1 par figurine de guerrier

**Bellovaques de la révolte de Correus (51**) :

**Influence romaine**: option grand bouclier accessible

**Pièges** : Peut installer 10 pouces d’obstacle improvisés dans des bois situés dans sa zone de déploiement (20pts) .

**Mur de flammes** : utiliser la règle « fiery rollers » de **Spartacus** au prix indiqué (cette option est pour le fun , ne pas s’en servir en tournoi !)

**Gaule celtique : Arvernes, Eduens,Parisii,Lingons, Sénons, …) :**

Les Gaulois du centre de la Gaule celtique sont ceux qui sont les plus proches des stéréotypes gaulois. à priori. Cependant les peuples de la Gaule Chevelue ont aussi leurs différences. Attestées par les textes et les dernières recherches. La description que donne César des Gaulois correspond à ces tribus, chez qui il a souvent pris ses quartiers d’hiver. Les alliances entre rois sont fréquentes. La noblesse ou chevalerie joue un rôle dominant dans la machine militaire , d’où un nombre conséquent d’hétaires et de chevaliers accessibles dans cette liste. Il ya donc possibilité de réaliser une armée de « nobles ». Les éduens et les Rèmes, alliés fidèles des romains ont accès à leurs contingents .

Personnages 30%

Cavalerie : jusqu’à 50%

Guerriers : minimum 30 %

Troupes spéciales : 25% (Mercenaires gaulois, germains, ligures, gésates)

Alliés : 30% Belges, Aquitains, Allobroges (ligures)

Artillerie ; aucune

**Options : générales**

**Coalition**: on peut prendre deux généraux d’armée

**Hétaires** , pas de minimum d’unités

**Parisii  de Camulogène: (52)**

L’option phalange gauloise est obligatoire

La dévotio l’est aussi

**Eduens**:

**Amis du peuple romain** :(alliés romains fin république ou consulaires),

**Noblesse** : pas de minimum de cavalerie pour les chevaliers.

**Ennemis héréditaires** : Pas d’alliés germains

**AQUITAINS : Sontiates, Vocates, Tarusates**

Les Aquitains sont fortement influencés par les cultures de la Celtique , mais aussi des ibères. Leur armée est donc plus disciplinée qu’une armée gauloise classique, surtout avec l’option des Cantabres , celtibères formés par Sertorius , que l’on peut considérer comme des légions d’imitation.

Personnages : 30%

Cavalerie : 30%

Infanterie : au moins 50%

Troupes spéciales : 25% (mercenaires Cantabres, gaulois)

Alliés : Gaule celtique, Ibères ou Germains (Cimbres)

Artillerie : 1 pièce pour 2000pts

**Options générales :**

**Influence ibère** : Pas de phalange gauloise, Non sensibles à la règle d’impétuosité des warband

**Mercenaires Cantabres** : si l’armée a des mercenaires Cantabres elle peut avoir un camp (Cf Hannibal) et de l’artillerie.

**Pas de Gutuatrers**

**Sontiates :**

**Embuscade** : Le chef aquitain peut placer deux unités d’infanterie en embuscade (cf règle ambush)

**Alliés Cimbres** (fin IIe siècle seulement)

**Force dans la cavalerie** (jusqu’à 40 % de cavaliers)

**Tarusates et Vocates**

**Chefs ayant servi sous Sertorius** : le commandant de l’armée peut être un chef Ibère

**Alliés ibères** (jusqu’à 50 %)

**Mercenaires Cantabres** ( jusquà 30%)

**GRANDE REVOLTE GAULOISE (52)**

C’est la plus célèbre de toutes les révoltes, celle mise en avant par césar et par notre Histoire nationale. Cette liste permet de jouer deux armées : l’armée de Vercingétorix , plus disciplinée et la Grande armée de secours gauloise. La particularité du soulèvement de Vercingétorix tient au fait que le peuple y a visiblement été impliqué.

Personnages :30%

Cavalerie : jusqu’à 50%

Guerriers : minimum 30%

Troupes spéciales : mercenaires gaulois seulement (pas de Gésates, pas de germains)

Artillerie : 1 pièce par tranche de 1500 pts

Alliés : aucun (ils sont déjà intégrés)

**Options générales :**

**Archers** **gaulois** : pas de limitation d’unités

**Alliés romains peu fiables** : si l’armée romaine adverse compte des unités gauloises, on doit tester leur fiabilité comme pour des mercenaires , l’unité restant immobile sur 1-2

**Toute la gaule** : le cout d’un guerrier du peuple en armes est réduit de 1

**Armée de Vercingétorix :**

**Vercingétorix :** le chef d’armée sera obligatoirement Vercingétorix (car c’est l’armée de Vercingétorix !)

**Chevalerie gauloise**: dévotio obligatoire

**Guerriers d’élite :** si l’armée ne compte aucun cavalier les limitations pour les hétaires sont levées

**Art du siège:** En cas de partie « siège an conquest » , l’armée a droit à des béliers, des mantelets, des galeries couvertes , et des sapeurs ; les guerriers peuvent former la tortue (+2 au save)

**Discipline**: les unités d’ambactes, hétaires ignorent l’impétuosité des warbands. Les hétaires ne peuvent prendre la dévotio

**Grand bouclier** : cette option est accessible

**Armée de secours , autres révoltes :**

**Coalition**: on peut prendre deux généraux d’armée

**Guerriers d’élite** : pas de limitation d’unité pour les Hétaires

**Marche de flanc** (armée de secours uniquement): Les unités d’hétaires et de soldures peuvent sortir sur le flanc gauche (1-3) ou droit (4-6) , au-delà de la zone de déploiement de l’adversaire

Sur 4+ au 2e tour

Sur 3+ au 3etour

Sur 3+ au 4e tour (Si l’unité ne sort pas ce tour , elle se sera perdue…et ne sortira plus de la bataille

**La conquête de la Narbonnaise (fin IIes AVJC)**

Cette liste permet de simuler les armées gauloises de cette période , notamment celle du grand roi arverne Bituit, battue en 121 sur le Rhône. Elle est très proche de la liste Gallic d’Hannibal.

Personnages 30%

Cavalerie 25%

Guerriers au moins 50%

Troupes spéciales 25% (mercenaires gaulois, gésates, ligures (Hannibal), meutes)

Artillerie : aucune

**Options générales :**

Pas de grand bouclier disponible ni d’artillerie

**Armée de Bituit**

Les chefs peuvent prendre des chars, le ROI sera obligatoirement dessus

La limitation à une meute de chiens est levée

La cavalerie peut inclure une unité de chars( Hannibal )

**Migrations des Helvètes, des germains et des Cimbres (IIe , Iers avjc)**

Cette liste simule les 3 grandes migrations qu’a connu la Gaule/ Celle des Cimbre set teutons au 1er siècle, celle des helvètes et celle des germains d’Arioviste décrites par César

Personnages 30%

Cavalerie 25% (0-1 unité de chevaliers)

Guerriers au moins 50%

Troupes spéciales 25% (gésates, mercenaires gaulois)

Artillerie : aucune

**Options** :

**Germains :** Le mercenaire germain remplace l’entrée guerrier (le guerrier devient mercenaire)

Le cavalier germain remplace l’entrée cavalier gaulois (le cavalier devient mercenaire)

**Peuple en mouvement :** l’armée doit compter au moins 3 unités de peuple en armes (le cercle peut compter comme une)

**Cercle de chariot** (voir fall of the west ou byzantium) défendu par des femmes en armes (caractéristiques du peuple en armes ) comptant avec un moral stubborn

**Cimbres teutons, ambrons** : L’armée doit choisir une des deux options

**Férocité** : Charge féroce (+1 budget) : l’ennemi chargé doit tester , en cas de test raté , il touchera à 6+ (un seul test par partie et par unité) au 1er tour

**Chaînes** : compte comme un phalange gauloise, mais est accessible à tous les guerriers (+1)

**Helvètes** :

**Pas de retour en arrière** : moral +1 (+1 pt)

Option Lance jetée (+1) remplace les armes diverses

**Arioviste** :

**Superstition germaine** : le gutruater (femme) est obligatoire avec ses servantes, la divination aussi

**Lance jetée** (+1) obligatoire , remplace les armes diverses

**Mépris des Gaulois** : pas de troupes gauloises accessibles (guerriers, chevaliers,

**CARACTERISTIQUES**

**Personnages**

**ROIS ET CHEFS :**

*L’armée gauloise est une alliance de tribus et de Rois. Parmi ceux-ci un a été désigné pour diriger , c’est le Brenn ou Vercingétorix (roi de tous les guerriers). C’est toujours un combattant formidable .Chez les Arvernes et les belges le chef est encore quelquefois monté sur un char pour se rendre au combat ou parader.On ne remarque plus cette pratique pendant la guerre des Gaules*

**Règles spéciales**:

**Général d’armée :** les unités à 25 cm testent avec le moral du Roi

**Règles :** **Vercingétorix** rend l’unité qu’il commande **stubborn** gratuitement tant qu’il reste avec elle (non valable pour des troupes en tirailleurs)

**équipement :** armure légère, lance, bouclier , cheval (gratuit) ou char (+10) javelot(+2)

**GENERAL D’ARMEE**

**Roi :**  valeur 160

**Vercingétorix** : 180

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 8 | 6 | 6 | 4 | 4 | 3 | 6 | 3 (4 char) | 7 |
| 8 | 6 | 6 | 4 | 4 | 3 | 6 | 3 | 9 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**CHEFS**

**Chefs de tribus** valeur (80 pts)

**Dévotio** (voir Gutuatrer)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 8 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 6 |

**0-1 PORTE ENSEIGNE**

*Lorsqu’ils partent en guerre , les gaulois emportent leur enseignes qu’ils placent ensemble lorsqu’ils forment une coalition. Elles sont souvent accompagnées de Carnyx , trompes monstrueuses dont le but est d’effrayer l’adversaire*

**Règles :Etendard d’armée**: les unités à 25cm relancent leur jet de moral raté

Carnyx :

**Equipement** : identique au chef d’armée

**Etendard de bataille** (enseigne , carnyx) valeur57 pts

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 8 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 3 | 2 | 6 |

**0-1 GUTUATRER**

*LES GAULOIS FORMENT UN PEUPLE Très SUPERSTITIEUX . Leur armée est accompagnée de personnages étranges , les Gutuatrers. Ceux-ci sont le plus souvent confondus avec les druides qui sont des juges et des philosophes. Ce sont des devins du champ de bataille qui inspirent la terreur chez les romains et incitent les guerriers à se battre de manière exceptionnelle même sans potion magique…*

**Règles spéciales**:

**Neutralité**: un Gutuatrer ne participe à aucun combat sinon pour se défendre,. Il est représenté par une petite scénette sympathique (du genre chaudron de sang, bonhomme en paille géant, arbre sacré, etc…) déployée dans la zone de déploiement du joueur gaulois .

**Terreur** : les ennemis doivent tester leur moral pour charger un Gutuatrer. Les unités ennemies passant à 10 pouces du Gutuatrer testent leur moral (1 seule fois pour la partie)

**Divination :** Au début de la bataille le Gutuatrer peut faire une divination dont l’effet touchera l’ensemble des troupes

Jeter un dé

1-2 mauvais présage (tous les test de Break se font à -1)

3-4 les dieux vous regardent (aucun effet)

5-6 Les dieux nous soutiennent (test de break à +1)

**Dévotio :** un personnage peut se vouer aux dieux (+1 au dé) en engageant un duel avec un personnage de l’armée adverse, sans armure, avant le début de la bataille.. L’adversaire aura l’initiative au premier tour. En cas de défaite l’armée gauloise sera sous l’effet d’un mauvais présage ! L’adversaire peut refuser le duel ,dans ce cas le bonus sera accordé aux Gaulois comme en cas de victoire.

**Equipement :** couteau

**Servant(e)s** : jusqu’à 5 servants peuvent accompagner le gutuatrer. Ils sont armés d’armes improvisées et de javelots et comptent comme des tirailleurs (+6 points chaque)

**Sauvegarde** : aucune

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| Gutuatrer | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 |
| servant | 5 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 |

**0-1 Barde GAULOIS**

*Les bardes chantent et exaltent les exploits des chefs et des troupes qu’ils accompagnent au combat*

**Valeur**  80 pts

**règles spéciales :bandes guerrières, agiles, haine (l’unité ou le chef qu’il accompagne devient sujet à la haine)**

équipement : épée, bouclier (+2), javelot (+2)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 5 | 2 | 5 |

**Cavalerie**

**CAVALERIE GAULOISE**

*La cavalerie gauloise , bien montée sur ses selles en bois est l’une des plus redoutées du monde antique.la cavalerie gauloise n’est cependant pas vraiment une cavalerie de choc , ce qui peut expliquer ses déconvenue face à celle des Germains.On pense aujourd’hui que certains cavaliers ne se servaient probablement de leurs montures que pour accrocher l’ennemi et combattaient à pied*

**Valeur : 19 points**

**Règles : bande guerrière, light cavalry , craint la cavalerie germaine**

**Infanterie montée (- 5 points)**

**Equipement :** *bouclier* **, armes diverses,** armure légère (+2)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 8 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |

**CAVALERIE NOBLE GAULOISE (« chevaliers »)**

*Les « chevaliers » (equites) sont l’élite de la noblesse gauloise composée probablement de cavaliers ambactes. Leur équipement est de la meilleure qualité possible, leurs casques sont souvent ornés de rouelles, cornes et aigles. Tous on juré fidélité à leurs chef et sont prêts à se sacrifier pour respecter leur voeu . il ne peut y avoir qu’une seule unité de chevaliers pour chaque unité de cavaliers. Elle ne peut être la plus importante de l’armée*

**Valeur : 25 points**

**Règles : bande guerrière, light cavalry , craint la cavalerie germaine**

**Dévotio( +2) :**

**Equipement :** *bouclier* **, armes diverses,** armure légère , lance (+4)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 8 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 7 |

**GUERRIERS**

**Ambactes et Hétaires et soldures (guerriers des sociétés guerrières)**

*Ces guerriers forment des sociétés guerrières liées par des vœux, et s’entraînant en commun. On distingue au IIe et IIe s deux catégories de guerriers le Doryphore ou porte lance (gaesati) et son écuyer ou tyréophore (porte bouclier) dont l’équipement n’est pas connu ou simplement identique. Au Ier siècle, la distinction disparaît des textes. Ils forment ce que César nomme « l’infanterie d’élite », polyvalents ,capables de combattre en formation plus serrée proche de la phalange. Ce sont les troupes de choc les plus solides de l’armée gauloise et les mieux entraînées. . L’unité ne doit pas être la plus importante de l’armée, pour toute unité, on doit prendre deux unités de guerriers ou de peuple en armes*

*L’option grand bouclier est là pour représenter l’influence romaine sur les troupes gauloises de la guerre des gaules (CF statuaire du 1er s Vachères, vaucluse…)*

*.Les soldures sont des guerrier qui ont prêté serment de défendre leur chef à tout prix et de mourir avec lui. L’unité de soldure ne doit pas être la plus importante de l’armée. Il ne peut y avoir plus de soldures qu’il n’y a de chefs****. Si on prend des soldures , un chef doit commander chacune de leurs unités pendant toute la bataille***

Valeur : 10 points

**règles spéciales**:

**warband, agiles, phalange gauloise (+1 obligatoire pour les hétaires) , dévotio (+2 obligatoire pour les soldures)**

**Equipement** : bouclier, **armes diverses , armure légère , lance (+1 obligatoire chez les hétaires), grand bouclier (+1)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 6 |

**Guerriers**

*Courageux et fidèles vassaux des ambactes et des nobles, les bandes de guerriers gaulois luttent pour leur liberté ou contre les tribus rivales, et même comme alliés des romains !*

**Valeur** 6 pts

**règles spéciales, équipement** :

**bandes guerrières, agiles,** bouclier **armes diverses, phalange gauloise (+1)**

armure légère (jusqu’à 25% de l’unité) +2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 5 |

**Peuple en armes**

Avec les pertes catastrophiques des Gaulois face aux Romains, l’aristocratie gauloise, saignée à blanc doit compléter ses effectifs en enrôlant les hommes libre pauvres, « aptes à porter les armes ». A Alésia ,Ils forment probablement , la masse passive des contingents de l’armée de secours. Même si leur valeur guerrière est assez faible , il se battront pour la liberté des Gaules !

**Valeur**  4 pts

**règles spéciales , levées , bandes guerrières, agiles , open order**

**équipement** : bouclier , **armes diverses**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 5 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 4 |

**Troupes spéciales :**

**Mercenaires GAULOIS**

*Les tribus engagent souvent des troupes de guerriers non attachés à un clan qui louent leur services comme mercenaires depuis le IIIe s avjc (les gaesati de Polybe). César les qualifie « d’hommes sans foi ni loi, brigands sans scrupules » mais n’hésite pas à les recruter quand le besoin s’en fait sentir….*

**Valeur** : 9 pts

**Règles : bande guerrière, phalange gauloise (+1)**

**équipement : , armes diverses**, bouclier, lance (+1), armure légère (grand bouclier +1)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**0-1 Mercenaires Gésates (IIe siècle seulement)**

*Les Gésates sont une élite mercenaire de guerriers dévoués (geissi) qui montrent leur courage en montant au combat seulement équipés de leurs armes au IIIes…Au 1er siècle avjc , on ne distingue plus vraiment leur trace , pourtant attestée par Polybe , sauf chez les bretons plus tardifs (cf attecoti pictes). Nous laissons donc la possibilité d’en jouer une seule unité dans une armée di IIe siècle.*

**Valeur** : 9 pts

**Règles : frénésie, bande guerrière, agiles ,**

**équipement : armes diverses**, bouclier

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 (2) | 5 \* |

**Tirailleurs gaulois**

*Javeliniers , archers et frondeurs sont employés par toutes les armées gauloises pour inonder l’ennemi de traits afin de préparer la charge décisive des guerriers. Les tirailleurs sont recrutés parmi les plus jeunes ou des chasseurs comme les archers de Vercingétorix.*

**Valeur** : 3 points

**Règles**  : **tirailleurs** ou light infantry (+1 archers gaulois seulement)

**Equipement** : armes diverses ou fronde +1 ou arc composite +2 (les archers ne sont pris qu’en 2e unité pour chaque autre unité de tirailleurs choisie), rondache +1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 5 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**Mercenaires Germains**

*Sortis des sombres forêts de Germanie, ces guerriers sont réputés pour leur férocité . Les gaulois comme les romains les recrutent comme mercenaires quand ils le peuvent. Certaines unités de germains étaient réputées pour leur étroite collaboration avec leur cavalerie ce qui explique les options*

**Valeur** 5pts

**Règles , équipement : bande guerrière, agiles , armes diverses**, bouclier lance jetée +2 ou lance +1

**Option** : open order (gratuit, peut accompagner la cavalerie germaine) **ou** infanterie montée (+2) **ou** stubborn (+2 pts) si équipé en lance (bref , on ne peut pas cumuler les options…)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**CAVALERIE GERMAINE**

*Montant à cru sur de petits chevaux , les cavaliers germains bénéficient du soutien de leur infanterie légère qui court en s’accrochant aux queues des chevaux. .Ils terrorisent leurs adversaires gaulois*

**Valeur** 25 pts

**règles , équipement** : **Bande guerrière, obstinés**, Bouclier, **armes diverses** ou Lance longue (+2)

**règle spéciales**

**inflige la peur** (fearsome)

**unité combinée** :Peut être combinée avec une unité de tirailleurs germains (stats et cout du guerrier germain)qui donne +1 au combat mais réduit le mouvement à 6 » (15cm).

**Sauvegarde** : 5+

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 8 (ou 6) | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

**Mercenaires Cantabres**

*Ces mercenaires espagnols ont été formés par les généraux Sertorius et Lépide au 1er siècle avcj. Ils ont donc un entraînement et une discipline inhabituelle pour des celtibères que César remarque par leur capacité à dresser des camps .*

**Valeur** : 7 pts

**Règles: agiles , entraînés (+2)**

**équipement :lance jetée ( pilum +2)**, bouclier (armure légère +2)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

**Artillerie « gauloise »**

*Les Gaulois apprennent l’usage de l’artillerie de campagne romaine au cours de la guerre des Gaules. Il s’agit de matériel généralement capturé sur , quelquefois servi par des prisonniers romains ou par des auxiliaires gaulois ayant servi dans l’armée romaine. César mentionne à plusieurs reprise ce matériel, notamment lors de l’attaque du camp de Cicéron et du siège d’Alésia…*

**Règle spéciales :**

1 machine par tranche de 1500 pts (pas plus de deux par armée)

**Valeur**

**Scorpion** PORTEE 36 pouces D3 blessures valeur 20pts

**Ballista**  PORTEE 48 pouces D4 blessures valeur 30 pts

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| Servant | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| **scorpion** |  |  | 4(-1) 3 | 6 2+ | 2 |  |  |  |
| **ballista** |  |  | 5(-1) 2 | 6 2+ | 2 |  |  |  |

**Meutes de chiens de guerre (IIe siècle seulement)**

*Les rois arvernes dressent des centaines de chiens de guerre, qu’ils affament pour les rendre plus féroces et qu’ils excitent pour affronter les romains enn 121avjc . Cette option de troupes spéciales et faite pour les armées de cette période. Pour les autres , on peut , tout au plus accorder une seule unité (pour le fun…)*

**Valeur** : 8 pts (maitre de meute) , 5 points par chien (maximum 6)

**Règles: tirailleurs, bande guerrière**

**équipement du maître :épée, javelot (+1)** (armure légère +2)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **mouvement** | **Combat** | **Tir** | **force** | **résistance** | **vie** | **Initiative** | **attaque** | **moral** |
| 5 (maître) | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 6 |
| 6(chien) | 4 | 0 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 |

**Sources :**

César , la guerre des gaules , GF 1964 , traduction par maurice Prat

Plutarque , vies parallèles, in quarto Gallimard

Polybe, histoire, in quarto Gallimard

Tite live histoire romaine site remacle.org de jp remacle

**Ouvrages**

Le guerrier gaulois, éditions errances

Les gaulois en guerre, M Deyber

La religion des gaulois, brunaux, édition errances

Alésia, Michel Reddé et von turbeim , 2002

Celtic warrior, osprey warrior

Rome’s ennemies : the celts, osprey men at arms

**revues**

Uniformes, numéro spécial guerre des gaules aout 1988 N°117

Dossier pour la science n°61 octobre 2008 Gaulois qui étais-tu ?

Champs de Bataille N°35 aout 2010 article dossier Vercingetorix et la guerre des Gaules