

Errata et questions les plus fréquentes pour Alésia 52, a.v. J.-C. (*Vae Victis n°21*)

Dernière mise à jour : 20 mars 1999.

I. PIONS

Précision :

Les pions de l'armée de secours sont identifiés par une bande de couleur bleue foncée, ceux de l'armée de Vercingétorix (9 unités), par une bande bleue plus claire.

Correction :

Le pion Vellaves de l'armée de secours devrait avoir un modificateur de +1 sur son recto. Un pion corrigé est fourni dans *Vae Victis n°22*.

II. CARTE

Précision :

Les tours (gauloises ou romaines) et les fossés en terre ou remplis d'eau des fortifications romaines sont purement décoratifs.

Précision :

Les fortifications 1410-1411 et 1510-1411 sont orientées respectivement vers 1410 et 1510.

III. REGLES

2. Séquence de jeu, Phase B.3

Précision :

Il est bien évidemment interdit de déplacer en phase B.3 un chef qui s'est déjà déplacé en phase B.1.

2. Séquence de jeu, Phase C.1

Précision :

Un joueur ne peut pas effectuer de déploiement tactique volontairement (il doit obligatoirement être en vue d'une unité ennemie).

Correction :

Le paragraphe "Cas particulier" est à remplacer par le suivant :

Le déploiement ne peut pas avoir lieu dans une ZdC ennemie.

Le Gaulois ne peut pas se déployer adjacent à une fortification ou à un camp romain.

Le romain ne peut se déployer qu'à l'intérieur de sa double ligne de fortification ou dans un camp romain.

2. Séquence de jeu, Phases C.2 et C.3

Précision :

Si une unité, au cours d'un mouvement tactique ou au cours d'un mouvement après combat, arrive en vue d'un chef ennemi sur sa face stratégique, les unités de ce chef doivent se déployer immédiatement. Si la phase de mouvement est en cours, l'unité responsable de l'activation peut ensuite continuer son déplacement.

On vérifie ensuite si ce déploiement tactique n'entraîne pas d'autres déploiements tactiques comme en phase C.1.

Une fois tous les déploiements "en chaîne" terminés, la phase de mouvement ou de combat peut reprendre son cours.

2. Séquence de jeu, Phase D. Repli et ralliement stratégique.

Précisions :

Un chef romain ne peut repasser sur sa face stratégique que s'il se trouve à l'intérieur de sa double ligne de fortification ou dans un camp romain.

Il n'y a aucune contrainte pour le repli des unités. Une unité a le droit de se replier si elle se trouve en vue de l'ennemi, adjacente à une unité ennemie ou même dans la ZdC d'une unité ennemie.

4 - Unités de combat

Particularité des légions.

Précisions :

Au cours d'une phase de mouvement tactique, il est interdit d'échanger une légion contre ses pions deux demi-légions puis après mouvement d'échanger les deux demi-légions contre le pion légion.

Une légion désorganisée peut-être échangée contre ses deux pions demi-légions désorganisées.

Deux demi-légions désorganisées peuvent être échangées contre leur pion légion désorganisée.

Deux demi-légions, dont une seule est désorganisée, peuvent être échangées contre leur pion légion désorganisée.

Un pion en déroute ne peut jamais être échangé.

6 - Orientation et ZdC

Précision :

Les ZdC ne s'étendent pas de l'intérieur vers l'extérieur des fortifications, romaines ou gauloises. Exceptions : Le fossé d'arrêt romain et les murs gaulois situés en 0915, 0917 à 1147 et en 1216 ont la particularité de ne pas avoir de "sens" et de bloquer les ZdC des deux côtés.

7 - Mouvement

Précision :

Un mouvement d'un hex. (hors ZdC ennemie) est toujours possible quel que soit le coût du terrain

7.2 – Mouvement tactique

Correction : Une unité gauloise qui franchit le mur gaulois de l'oppidum d'Alésia n'a pas

à effectuer le test de désorganisation dû à la crête sauf s'il s'agit d'un mouvement de déroute ou d'un recul obligatoire après combat.

7.3 – Sortie de ZdC ennemie

Précision : Une unité peut quitter un hex. situé dans une ZdC ennemie en dépensant +1 PM et à condition de ne pas entrer directement dans un autre hex. de ZdC ennemie.

8.2 - Commandement

Précision :

Le rayon de commandement d'un chef n'est bloqué que par les unités ennemies (mais pas par les ZdC ennemies). On vérifie le commandement (8.4) avant les mouvements tactiques (pour la capacité de mouvement) et avant les combats (pour savoir si l'on peut attaquer).

9.1- Camps romains

Précision :

Le placement des camps romains est interdit dans des hex. de 4^{ème} niveau. Sur la carte cela correspond au niveau 3, la numérotation partant de zéro.

Précision :

En terme de jeu, un camp romain " annule " complètement toute fortification romaine adjacente (on notera en particulier qu'une unité romaine attaquant depuis un camp romain n'a pas le décalage de colonne dû à une fortification adjacente).

9.2 – Fortifications

Précision :

La pénalité pour attaquer à travers une fortification, un camp ou le mur d'Alésia est valable dans les deux sens : de l'extérieur vers l'intérieur, mais aussi de l'intérieur vers l'extérieur.

Précision :

Le franchissement d'une fortification de l'intérieur vers l'extérieur, par une unité gauloise, ne crée pas de brèche.

Précision :

On place le marqueur brèche dans l'hex. du côté intérieur de la fortification. Les effets de la brèche sont valables pour tous les côtés d'hex. de la fortification (de la même ligne de fortification) de cet hex. de brèche.

8.5 et 11.4 - Mort, blessure ou capture des chefs

Précision :

Un chef seul dans un hex. peut être attaqué par des unités ennemies. Il subit simplement un test de mort, blessure ou capture (voir 11.4). S'il est indemne ou blessé, il est placé sur l'unité amie la plus proche par le joueur propriétaire. Si aucun chemin libre de ZdC ennemies n'existe jusqu'à l'unité amie la plus proche, il est automatiquement capturé. L'attaquant peut avancer dans l'hex. libéré par le chef sauf si le chef se trouve dans un camp ou derrière une fortification ou un mur.

Sur un résultat 1E ou E au combat, éliminant toutes les unités empilées avec un chef, celui-ci doit suivre le même processus que ci-dessus (test de mortalité puis repli sur l'unité la plus proche).

Un leurre seul attaqué par une unité ennemie ou dont l'hex est occupé par une unité ennemie, est immédiatement retiré du jeu et remis dans le camp gaulois ou dans un camp romain (sur sa face tactique) par le joueur propriétaire. Ce pion n'est pas autorisé à effectuer de mouvement tactique ce tour là.

10 - Tir

Précision :

Les tirs des fortifications romaines ne peuvent s'effectuer que vers l'extérieur.

Précision :

Si une unité gauloise occupe l'hex intérieur d'un coté de fortification, la capacité de tir de cette fortification est annulée.

11.2 - Résolution des combats

Précision :

Une unité qui attaque doit attaquer toutes les unités qui exercent une ZdC sur elle.

Précision :

L'attaquant n'est pas obligé de faire attaquer toutes les unités d'une pile. Par contre toutes les unités sont affectés par le résultat du jet de dé du défenseur (riposte). De même le chef n'est pas obligé de participer à une attaque (il n'est alors pas affecté par un éventuel résultat *). Par contre il est pris en compte obligatoirement lors de la riposte et en subit les effets.

11.3 – Résultats des combats

Précision : Les contraintes d'un recul non obligatoire (sur un résultat T ou d) sont les mêmes que celles d'un recul obligatoire (sauf pour le cas du test pour franchir la crête d'Alésia, voir plus haut 7.2.).

11.5 – Recul et avance après combat

Précisions :

Une unité peut reculer dans l'hex d'une unité ou pile d'unité située dans une ZdC ennemie.

Si une unité recule sur une unité ou dans une pile qui est attaquée dans un autre combat, cette unité n'est pas prise en combat pour le combat mais en subit les effets.

Une unité romaine ne peut pas avancer après combat à travers une fortification romaine non adjacente à un camp romain. Elle le peut si elle est située dans un camp (existence de portes).

Note : Une unité romaine ne peut donc jamais traverser une fortification non adjacente à un camp (mouvement tactique, avance ou recul après combat, déroute).

12.3 - Déroute

Précision :

La moitié du potentiel de mouvement est calculé en arrondissant au chiffre supérieur.

12.4 - Effets de la déroute

Correction :

Le quatrième alinéa doit être supprimé. Il faut appliquer le modificateur -3 sur d10 indiqué en 12.5 pour

effectuer le ralliement qui n'est donc jamais automatique.

12.5 – Test de ralliement

Précision : Une unité qui est désorganisée suite à un tir peut effectuer une tentative de ralliement (si elle n'a ni bougé ni combattu).

13 – Jeu à trois

Précision : La phase tactique du gaulois se déroule comme suit :

Mouvements de Vercingétorix ;

Mouvements de l'armée de secours ;

Combats de Vercingétorix (ce dernier peut choisir de faire des attaques conjointes avec les unités de l'armée de secours) ;

Combats de l'armée de secours ;

Ralliements.

Attention, la règle " une unité qui attaque doit attaquer toutes les unités qui exercent une ZdC sur elle doit être respectée globalement par les 2 joueurs gaulois et non pas séparément pour chacun d'entre eux.

14.3 – Conditions de victoire

Correction :

Pour les deux exemples de capture de chef (bonus de 5 PV), les mentions entre parenthèses sont fausses, il est indiqué " pour la mort " en lieu et place de " pour la capture ", il faut donc lire : (soit 20 points pour la capture de Comnios) et (soit 13 points pour la capture d'Antoine)

IV Tables

Correction :

Table des combats – Romains : troisième colonne, lire 5-7 (et non 4-7)

Correction :

Table des combats – Gaulois : troisième colonne, lire 4-5 (et non 3-5)