

ALESIA 52 Av. J.-C.

César contre Vercingétorix

Un jeu de Frédéric BEY

0 - Généralités

Alésia est prévu pour 2 joueurs. L'un des joueurs contrôle l'armée romaine de Jules César, l'autre l'armée assiégée de Vercingétorix et l'armée de secours gauloise. Il est possible de jouer à trois. Dans ce cas, deux joueurs se partagent les Gaulois. Un premier contrôle Vercingétorix et l'armée assiégée, l'autre l'armée de secours et ses 4 chefs.

0.1 - Abréviations

Par simplification, l'abréviation hex. est utilisée dans les règles pour hexagone, PF pour point de force, PM pour point de mouvement et ZdC pour zone de contrôle.

Le jeu requiert l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6) et d'un dé à 10 faces (noté 1d10) pour lequel 0 vaut zéro et non 10.

Le dé à 10 faces est utilisé pour les phases stratégiques.

Le dé à 6 faces est utilisé pour les phases tactiques.

0.2 - Echelles de jeu

Un tour de jeu représente 1H30 de temps réel le jour et 2H00 la nuit, la partie se déroulant en 20 tours. Un hexagone sur la carte correspond à 500 m. Les pions gaulois représentent les contingents d'une tribu, les pions romains l'effectif d'une légion ou d'une partie de celle-ci (groupe de cohortes).

Chaque point de force (PF) équivaut à environ 500 hommes ou 1000 cavaliers.

1- Types de pions, déploiement et ligne de vue

1. 1 Types de pions

Il y a trois types de pions dans Alésia : des marqueurs, des pions chefs et des pions unités de combat.

1.2 Déploiement

Les pions chefs sont toujours déployés sur la carte. Ils sont placés sur leur face cachée, tant qu'ils ne sont pas en vue de l'adversaire, sur leur face nominative sinon. Chaque

camp dispose également de 2 pions leurres, assimilables à des pions chefs du point de vue des règles du jeu. Ceux-ci représentent de petits détachements destinés à tromper l'ennemi sur les mouvements stratégiques en cours. Leur face cachée est identique à celle d'un chef mais leur face nominative ne porte que l'indication «détachement». Ils n'ont aucune valeur, ni de commandement, ni de combat.

Exception : Le pion Vercingétorix n'a pas de face cachée, il est en effet considéré comme étant toujours en vue des romains. Son recto représente, de façon purement décorative, sa reddition !

Les unités de combat sont placées dans les «boîtes de commandements» de leur chef, si celui-ci n'est pas en vue de l'ennemi, sur la carte sinon. Cet artifice permet de maintenir une incertitude stratégique sur les plans d'attaque ou de défense des deux camps.

1.3 Ligne de vue :

Un chef est en vue de l'ennemi dès qu'il rentre dans un rayon de

- *le jour* : 4 hexs (soit un intervalle de 3 hexs vides) d'une unité ennemie
- *la nuit* : 3 hexs (soit un intervalle de 2 hexs vides) d'une unité ennemie

Note : les pions « camps romain » comptent comme des unités pour cette règle

Exceptions :

- Vercingétorix est toujours en vue de l'ennemi
- *Les chefs romains situés à moins de 4 hexs (3 hexs la nuit) d'une quelconque unité gauloise de l'armée assiégée (Vercingétorix et ses troupes) demeurent cependant hors de vue de l'ennemi, c'est à dire, en fait, hors de vue de l'armée de secours. Par contre, à partir du moment où Vercingétorix ou une de ses unités sont adjacents à une fortification romaine, les chefs romains placés dans un rayon de 4 hexs (3 la nuit) sont considérés normalement comme «en vue de l'ennemi».*

2 - Séquence de jeu

ALESIA se joue en 20 tours, chaque tour de jeu comprenant plusieurs phases.

A. Organisation du commandement

Lors du premier tour de jeu : Chaque joueur place simultanément dans les boîtes de commandements de ses chefs les unités dont il dispose, cela dans la limite indiquée (3.2.)

Lors des tours suivants : chaque joueur peut transférer des unités entre les boîtes de commandement, en respectant les limites indiquées sur les pions chefs, à condition que les pions chefs correspondant soient situés, sur la carte, dans le même hex ou dans des hexs adjacents.

B. Initiative et mouvement stratégique

Chaque joueur jette un dé 10 et y ajoute le modificateur de son général en chef (César pour le romain, Comnios pour le Gaulois).

Le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé obtient ***l'initiative stratégique***. En cas d'égalité, le joueur romain obtient l'initiative si le tour en cours est un tour de jour et le joueur gaulois l'obtient si c'est un tour de nuit.

Mouvement stratégique : seuls les pions chefs ou les leurres peuvent bouger pendant cette phase. Ces pions s'arrêtent obligatoirement dans le premier hex où ils entrent en vue de l'ennemi (voir 1.3 et ses exceptions). Ces pions chefs sont immédiatement retournés sur leur phase visible. On place également sur eux un marqueur "déploiement tactique".

B.1 Le joueur ayant obtenu l'initiative stratégique peut alors déplacer un chef ou un leurre n'étant pas en vue de l'ennemi (c'est à dire étant encore face cachée sur la carte). Si ses chefs et leurres sont tous en vue, ou simplement s'il le souhaite, il passe.

B.2 Le second joueur déplace ensuite au plus 3 chefs ou leurres n'étant pas en vue de l'ennemi (c'est à dire étant encore face cachée sur la carte). Si ses chefs et leurres sont tous en vue, il passe.

Exceptions :

- Ce maximum de 3 est diminué de 1, ***pour le joueur gaulois***, si 1 chef gaulois, autre que Vercingétorix, est déjà en vue de l'ennemi
- Ce maximum de 3 est diminué de 2, ***pour le joueur gaulois***, si 2 chefs gaulois, autres que Vercingétorix, sont déjà en vue de l'ennemi.
- ***Il doit rester en permanence au moins un chef gaulois (pas un leurre), dans l'hex 0505 (camp de l'armée de secours). Cette restriction est levée si un autre chef gaulois de l'armée de secours est tué, blessé ou capturé.***
- César peut toujours être déplacé au cours de cette phase en plus des 3 chefs romains pouvant le faire normalement

B.3 Le joueur ayant obtenu l'initiative stratégique déplace ensuite au plus 3 chefs ou détachements n'étant pas en vue de l'ennemi (c'est à dire étant encore face cachée sur la carte). Si ses chefs sont tous en vue, il passe. Exceptions identiques à B.2

C. Initiative, mouvement et combat tactique

Chaque joueur jette un dé 6, le joueur ayant obtenu l'initiative stratégique ajoutant 1. Le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé obtient ***l'initiative tactique***. En cas d'égalité, le joueur romain obtient l'initiative, si le tour en cours est un tour de jour, et le joueur gaulois l'obtient si c'est un tour de nuit.

C.1 Les joueurs déploient alors sur la carte, dans les limites d'hexs du rayon de commandement *du chef*, les unités placées dans les boîtes de commandement des chefs portant un marqueur "déploiement tactique" (ces marqueurs sont alors retirés). Ce placement est effectué d'abord par le joueur n'ayant pas obtenu l'initiative tactique, ensuite par celui l'ayant obtenu.

Cas particuliers :

Une unité ne peut jamais être déployée au contact d'une unité ennemie, d'un retranchement, mur ou camp adverse.

Le joueur romain ne peut jamais déployer d'unités de combat à l'extérieur des ses retranchements ou de ses camps.

Note :

Si le déploiement d'unités de combat a pour conséquence de «mettre en vue» un chef adverse (c'est à dire qu'une unité est déployée à moins de 4 hexs - ou 3 la nuit - d'un chef adverse) , un marqueur «déploiement tactique» est immédiatement placé sur celui-ci. Ce dernier doit lui même déployer ses unités sur la carte, dès que son adversaire a terminé le déploiement des siennes.

C.2 Les unités déployées du joueur ayant gagné l'initiative tactique, et leurs chefs, peuvent alors effectuer **un mouvement et un combat tactique**. Les combats sont résolus une fois que tous les mouvements tactiques sont effectués. Une tentative de **ralliement** peut être effectuée ensuite par les unités n'ayant ni bougé ni combattu (voir 12.4).

C. 3 Le joueur n'ayant pas obtenu l'initiative tactique procède ensuite de la même façon à ses mouvements et combats tactiques, ainsi qu'à ses éventuels ralliements.

D. Repli et ralliement stratégique

Les joueurs vérifient si certains de leurs chefs ou leurs unités sont sortis, du fait de leur mouvement tactique, de la vue de l'ennemi. Ces pions chefs sont alors retournés sur leur face cachée et les unités de combats se trouvant dans leurs rayons de commandement, *peuvent - au choix du joueur - être retirées* de la carte et placées dans la boîte de commandement adéquate. Les unités n'étant pas dans leur rayon sont laissées sur la carte.

Toutes les unités de combat placées dans les boîtes de commandement peuvent tenter un test de ralliement (voir 12.4), même si elles en ont déjà tenté un en phase C.

E. Vérification des conditions de victoire

Les joueurs vérifient si les conditions de victoires d'un des deux camps sont atteintes. Dans ce cas la partie s'arrête et le camp ayant atteint ses objectifs est vainqueur. Si la partie ne s'arrête pas avant le 20^{ème} tour, un décompte final des points est effectué à la fin de celui-ci pour déterminer le camp vainqueur.

3 – Chefs et boîtes de commandement

3.1 – Les chefs

Les chefs permettent le déplacement des unités de combat pendant la phase de

mouvement stratégique et leur commandement pendant la phase de mouvement et de combat tactique.

En phase de mouvement stratégique, un pion chef est toujours déployé sur la carte sur sa face cachée. Sur celle ci ne figure qu'un potentiel de mouvement stratégique, identique pour tous (chefs et leurres).

En phase de mouvement et combat tactique, un pion chef est toujours déployé sur la carte sur sa face nominative. Sur celle ci figure, outre son nom, le nombre d'unités qu'il peut commander, le rayon (en hexs.) de son commandement, un modificateur au dé (pour le combat et le ralliement) et enfin une capacité de mouvement tactique.

Les pions "leurres", assimilés à des pions chefs, n'ont pas d'autre information sur leur face nominative que la mention «détachement» et une capacité de mouvement tactique.

3.2 – Les boîtes de commandement

Elles sont délimitées sur le bord de la carte à raison d'une par chef en jeu dans chaque camp. Il n'y en a pas pour Vercingétorix dont l'armée est toujours déployée sur la carte (voir 1.2 et 1.3).

Dans chaque boîte figure la reproduction du verso du pion chef avec toutes ses caractéristiques utiles.

4 - Unités de combat

Les unités de combat sont, soit des unités d'infanterie, soit des unités de cavalerie, et sont représentées par des pions recto / verso.

Chaque pion possède un facteur de combat, exprimé en PF, représentatif de l'effectif de l'unité, un modificateur au dé de combat (représentatif de la qualité de l'unité) et un potentiel de mouvement.

Le recto du pion représente l'unité en ordre de bataille, et son verso l'unité désorganisée suite au résultat d'un mouvement ou d'un combat.

Particularité des unités de légion romaine :

Le pion de chaque légion romaine peut être remplacé, *à n'importe quel moment*, par deux pions représentant chacun la moitié de celle-ci. Le pion légion et les deux pions demi-légion lui étant équivalent ne peuvent jamais se trouver en même temps sur la carte. *Le remplacement, en sens inverse, ne peut se faire que si les deux pions demi-légion sont empilés ou placés dans la même boîte de commandement.*

Les unités de combat sont placées dans les boîtes de commandement, tant que leur chef n'est pas en vue de l'adversaire. Le joueur adverse peut regarder, s'il le souhaite, le contenu de chaque boîte de commandement.

Elles sont déployées sur la carte si leur chef entre en vue de l'ennemi ou si elles ne sont plus commandées (hors du rayon de commandement d'un chef quelconque).

Que ce soit dans les boîtes de commandement ou sur la carte, les unités de combats peuvent être en ordre de bataille (recto du pion), en désordre (verso du pion) ou en déroute (verso du pion + marqueur «déroute»). Les effets de ses statuts sont décrits en

12.

5 – Empilement

L'empilement des unités de combats sur la carte, dans un hex. donné, est limité à 12 points de force, sans contrainte de nombre de pions. Dans une boîte de commandement, il est limité au nombre d'unité que peut commander le chef à qui elle correspond.

Les limites d'empilement sont valables à tout moment :

- en cours comme en fin de mouvement
- au cours d'un recul ou d'une avance après combat
- lors d'une mise en déroute

Passer outre conduit à l'élimination de l'unité en cause.

Exception :

Si, suite au ralliement d'une unité, le total d'empilement est dépassé, la situation devra être obligatoirement régularisée dès que possible. En cas de combat, la pile illicite sera considérée comme disposant de 10 points de force seulement.

Les empilements mixtes d'unités de cavalerie et d'infanterie sont interdits.

Exception : Le joueur romain peut empiler des pions germains de cavalerie et des pions auxiliaires germains d'infanterie.

Note historique : les auxiliaires germains employés dans l'armée romaine combattaient par groupes mixtes de fantassins légers accompagnant des cavaliers. Ils sont connus sous le nom latin d'antisegnani

Les chefs ne sont pas pris en compte pour les limites d'empilement dans un hex.

6 – Orientation et Zone de contrôle

Au regard de l'échelle, les unités n'ont pas d'orientation particulière. Il n'y a pas de notion de flanc ou d'arrière dans le jeu, les unités sont considérées de front vers les 6 hexs. Adjacents.

Toutes les unités de combat exercent une Zone de contrôle (ZdC) dans leurs six hexs adjacents, qui affecte les unités adverses placées dans ces hexs.

Les pions chefs n'exercent pas de ZdC.

Les ZdC ne s'étendent pas au travers :

- d'une crête
- d'une rivière

Note : les fossés remplis d'eau, le long des fortifications, ne sont pas assimilés à des rivières et n'ont donc pas d'effet sur les ZdC

Les ZdC ne s'étendent pas :

- *de l'extérieur vers l'intérieur d'une fortification (romaine au gauloise)*
- *de l'extérieur vers l'intérieur d'un camp romain*

6.1 – Propriétés des ZdC

Une ZdC possède les propriétés suivantes :

- une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie lors de son mouvement tactique doit immédiatement s'arrêter
- une unité de combat qui recule dans une ZdC ennemie, suite au résultat de combat, est définitivement éliminée
- il est interdit d'aller directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie lors d'un mouvement tactique.
- sortir d'une ZdC ennemie coûte + 1 point de mouvement.

Les ZdC n'ont aucun effet sur les lignes de vues et les rayons de commandement des chefs.

7 – Mouvement

Il y a deux types de mouvements, le mouvement stratégique, qui ne concerne que les pions chefs et les leurres, et le mouvement tactique qui concernent tous les pions (chefs et unités de combat).

Le coût des mouvements (en PM) est fixé par la Table des Terrains et des Mouvements.

7.1 – Mouvement stratégique

Lors de la phase de mouvement stratégique, les pions chefs et leurres peuvent se déplacer de totalité ou partie de leur capacité de mouvement stratégique, à condition que leur hex de départ soit situé en dehors de la vue de l'ennemi. Ce mouvement s'arrête dans le premier hex où le pion chef ou leurre entre en vue de l'ennemi (voir 1.3).

Le nombre de chefs pouvant effectuer un mouvement stratégique est fixé par les règles d'initiative stratégique (voir 2. B.).

Le mouvement stratégique s'effectue toujours avec des pions déployés sur leur face cachée.

Si au cours d'un mouvement stratégique, un chef franchi un élément de terrain (ex : crête) nécessitant un test de désorganisation, toutes les unités de combats placées dans sa boîte de commandement doivent immédiatement l'effectuer.

Cas particulier au mouvement stratégique :

- un chef romain, effectuant entièrement son mouvement en suivant des côtés d'hex.

comprenant des fortifications romaines bénéficie d'un PM supplémentaire.

Note : ce mouvement doit s'effectuer bien entendu entièrement « à l'intérieur » des deux lignes de fortifications romaines. Ce bonus correspond à l'avantage que constitue le « chemin de ronde » mis en place par les Romains.

Restrictions au mouvement stratégique :

- Vercingétorix est le seul pion chef à ne pas être autorisé à effectuer un mouvement stratégique (il ne peut effectuer que des mouvements tactiques)
- ***Il doit rester en permanence au moins un chef gaulois (pas un leurre), dans l'hex 0505 (camp de l'armée de secours).***
- Un pion chef partant d'un hex. situé dans la ligne de vue d'un pion ennemi ne peut pas effectuer de mouvement stratégique
- Un pion chef ou leurre romain ne peut pas effectuer de mouvement stratégique en dehors du réseau de fortification (entre la ligne extérieure ou contrevallation et la ligne intérieure ou circonvallation)
- *La nuit, les mouvements stratégiques sont réduits d'un PM (soit 6PM maximum)*

7.2 - Mouvement tactique

Lors de la phase de mouvement tactique, les pions chefs et les pions unités de combats déployés sur la carte peuvent se déplacer de tout ou partie de leur capacité de mouvement tactique.

Note : un chef ayant déjà effectué un mouvement stratégique peut, dans le même tour effectuer un mouvement tactique, s'il est entré dans la ligne de vue de l'ennemi.

Le mouvement tactique s'effectue toujours avec des pions déployés sur leur face nominative.

Cas particulier au mouvement tactique :

- une unité romaine (chef ou unité de combat), effectuant entièrement son mouvement en suivant des côtés d'hex. comprenant des fortifications romaines bénéficie d'un PM supplémentaire.

Note : ce mouvement doit s'effectuer bien entendu entièrement "à l'intérieur" des deux lignes de fortifications romaines. Le bonus correspond à l'avantage que constitue le "chemin de ronde" mis en place par les Romains.

Restrictions au mouvement tactique :

- Une unité de combat ou chef arrivant au contact d'une fortification, d'un mur, d'un fossé ou un camp ennemi doit arrêter son mouvement tactique avant de les franchir, même si aucune unité adverse se trouve dans l'hex. pour la défendre. Une unité débutant son mouvement adjacent à une fortification, un mur, un fossé ou un camp ennemi peut les franchir ou y pénétrer. Aucune restriction n'est appliquée en cas d'avance après combat

- Une unité de combat romaine ou un chef romain ne peut traverser un côté d'hex. de fortification romaine que s'il est adjacent à un camp romain. Le camp fait office de porte vers l'extérieur (voir 9). Exemple : une unité romaine est située en 1516 et un camp romain en 1617. Le mouvement 1516-1617-1616 est autorisé. Le mouvement 1516-1616 est interdit.
- *Un chef romain ou une unité d'infanterie romaine ne peut franchir une fortification romaine qu'en mouvement tactique et ne peut pas s'en éloigner de plus de 2 hexs. d'une fortification quelconque. Pour une unité de cavalerie, cette limite est portée à 3 hexs.*
- *La nuit, les mouvements tactiques sont réduits d'un PM*

7.3 - Sortie de ZdC ennemie

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

Le mouvement direct d'un hex. de ZdC d'une unité ennemie à un autre hex. de ZdC de cette même unité est également interdit (voir 6)

8 - Commandement

8.1 - Généralités

Chaque camp dispose d'un ou deux commandants en chef et de plusieurs chefs subalternes :

- Jules César est le commandant en chef de l'armée romaine
- Comnios est le commandant en chef de l'armée gauloise de secours
- Vercingétorix est le commandant en chef de l'armée gauloise assiégée dans Alésia

Pour la détermination de l'initiative stratégique (voir 2.B.), c'est les modificateurs au dé de César et de Comnios qui sont pris en compte (celui de Vercingétorix est ignoré).

Vercassivellaun, Eporedorix, Viridomaros sont les chefs subalternes gaulois
Labienus, Antoine, Trebonius et Rebilus sont les chefs subalternes romains

En cas de mort ou capture de César (voir 11.3), c'est Labienus qui le remplace dans son rôle de commandant en chef. Si Labienus meurt ou est capturé à son tour, le joueur romain choisi librement le nouveau remplaçant.

En cas de mort ou capture de Comnios (voir 11.3), c'est Vercassivellaun qui le remplace dans son rôle de commandant en chef. Si Vercassivellaun meurt ou est capturé à son tour, le joueur gaulois choisi librement le nouveau remplaçant.

Si Vercingétorix meurt ou est capturé, la partie s'arrête sur une victoire romaine !

8.2 - Commandement

Pour être commandé, une unité de combat doit être soit :

- dans la boîte de commandement d'un chef (phase stratégique)
- dans le rayon de commandement (exprimé en nombre d'hex) d'un chef (phase tactique)

8.3 - Unité commandée

Une unité de combat commandée peut :

- bouger (mouvement tactique)
- combattre (combat tactique)
- effectuer une tentative de ralliement (hors ZdC ennemie et en lieu et place d'un mouvement)

8.4 - Unité non commandée

Une unité de combat non commandée peut :

- bouger d'un hex (quel que soit le coût du terrain) à condition de ne pas entrer en ZdC ennemie
- combattre si et seulement si elle est attaquée par l'adversaire (combat tactique)
- effectuer une tentative de ralliement (hors ZdC ennemie et en lieu et place d'un mouvement)

8.5 - Mort, blessure ou capture des chefs

Un chef peut être capturé ou tué suite au résultat d'un combat (voir 11.5). Il est alors immédiatement retiré du jeu, après comptabilisation des points de victoires liés à l'événement (*voir 14.*)

9 - Camps romains et fortifications

Le jeu distingue les camps romains et trois types de fortifications distinctes.

9.1 - Camps romains

Le joueur romain dispose de 11 marqueurs camps romains qu'il place sur la carte avant le début de la partie.

Contraintes de placement :

- Un camp romain doit être placé de façon à être adjacent à au moins un côté d'hex contenant une fortification romaine
- Un camp romain ne peut pas être placé sur un hex de niveau d'élévation 4
- Un camp romain ne peut pas être placé adjacent à un côté d'hex contenant une fortification gauloise ni dans les hexs situés entre Alésia et la ligne romaine de fortification intérieure (circonvallation).

Exemples : des placements en 1321 ou 0819 sont autorisés, en 0512, 1421 ou 0912 sont interdits

Propriétés d'un camp romain :

- Un camp romain procure un avantage au combat pour les unités romaines qui l'occupent (voir 11.2)
- Un camp romain possède une capacité de tir de 2 (voir 10)
- Une unité romaine (unité de combat ou chef) ne peut traverser un côté d'hex de fortification romaine que s'il est adjacent à un camp romain (le camp sert de « porte » aux fortifications).
- Une unité ennemie arrivant au contact d'un camp romain *non détruit* doit immédiatement s'arrêter avant d'y pénétrer, même si aucune unité n'occupe le camp. Une unité adjacente au début de son mouvement à un camp romain peut pénétrer à l'intérieur. Il n'y a aucune restriction en cas d'avance après combat.

Un camp romain peut être détruit. Pour cela, il suffit qu'il soit occupé par une unité gauloise (suite à un combat ou un mouvement). La destruction est immédiate et définitive. Le marqueur "camp romain" est alors retourné sur sa face "camp détruit". *Il garde sa capacité de « porte » aux fortifications pour les unités romaines, mais désormais aussi pour les unités gauloises !*

9.2 - Fortifications

Les trois types de fortifications sont les suivantes :

- *les fortifications romaines* (en \$\$ sur la carte) de la contrevallation et de la circonvallation. Elles ont une capacité de tir de 1 par côté d'hex. de fortification (voir 10). L'effet des fortifications et leur capacité de tir n'est valable que contre un ennemi situé à l'extérieur de la double ligne que constitue les fortifications romaines (elles sont "orientées" vers Alésia pour la ligne intérieure et vers les bords de la carte pour la ligne extérieure).
Une unité ennemie arrivant au contact d'une fortification romaine doit immédiatement s'arrêter avant d'y pénétrer, même si aucune unité n'occupe le camp. Une fortification romaine ne peut être franchie par une unité ennemie que lors d'une avance après combat ou si l'unité débute son mouvement adjacente à celle-ci.
Une unité romaine ne peut franchir une fortification romaine que via un camp romain (voir 9.1).
Dès qu'une fortification romaine est franchie par une unité gauloise, on place un marqueur « brèche » dans l'hex. où s'est produit l'événement. Dans cet hex., les fortifications perdent leur capacité de tir et leurs propriétés jusqu'à ce qu'une unité romaine occupe de nouveau l'hex. et qu'aucune unité gauloise ne soit adjacente. Le marqueur « brèche » est alors retiré et la fortification récupère ses propriétés.
Les fortifications romaines procurent des avantages au combat pour les unités romaines qui les occupent (voir 11.2).
- *le fossé d'arrêt romain* (en \$\$ sur la carte) a pour effet de stopper immédiatement le mouvement tactique d'une unité gauloise (chef ou unité de combat) et de l'obliger à effectuer un test de désorganisation. Pour le traverser, une unité gauloise ou

romaine doit débuter son mouvement adjacente au fossé d'arrêt. Il n'a pas de capacité de tir ni d'effet sur le combat.

- *Les murs gaulois* (en \$\$ sur la carte) ont pour effet de stopper immédiatement le mouvement tactique d'une unité romaine ou gauloise (chef ou unité de combat). Pour les traverser, une unité doit débuter son mouvement adjacente aux murs gaulois. Les murs gaulois n'ont pas de capacité de tir mais ont un effet sur les combats (voir 11.2)

10 - Tir

Dans le jeu, le tir n'est pas le fait des unités de combat, mais seulement des fortifications et des camps romains.

Un camp romain a une capacité de tir de 2

Chaque côté d'hex. de fortification romaine inoccupé, a une capacité de tir de 1 (par côté on entend chacun des six cotés d'un hex.)

Note : un hex de fortification contenant des unités de combats n'a pas de capacité de tir propre, celle-ci étant désormais incluse dans la résolution globale du combat.

10.1 - Procédure de tir

Les tirs sont résolus à la fin des mouvements tactiques de l'adversaire, avant le début des combats.

- Portée et champ de tir : La portée de tir est égale, en nombre d'hex., à la capacité de tir. Ainsi, un camp romain peut tirer à deux hexs de distance et un côté de fortification à 1 hex (cible adjacente).
- Ligne de vue : pour un tir à 2 hexs (camp romain uniquement), seule une pente dans l'hex intermédiaire peut bloquer le tir (ex : \$\$). Le tir sur une cible adjacente est toujours possible.
- Les capacités de tirs de plusieurs côtés d'hexs de fortification ou d'un ou plusieurs camps peuvent être cumulées sur la même cible (par contre un seul tir est possible, par tour, par camp ou côté d'hex de fortification). Exemple : une cible située en 0811 peut subir deux tirs à capacité 1 ou un tir à capacité 2 (tirs des côtés d'hexs de fortifications). Si un camp romain est présent en 0812, la capacité totale de tir sur l'unité placée en 0811 est portée à 4 !

10.2 Résultats des tirs :

On jette un dé à 6 faces :

- Si le résultat est inférieur ou égal à la capacité de tir totale : l'unité cible fait un test de désorganisation (voir 12.1). Toutes les unités d'une pile cible d'un tir subissent le résultat. Elles effectuent individuellement leur test de désorganisation.
- Si le résultat est supérieur à la capacité de tir totale : aucun effet

Exception :

- Si la capacité de tir concentrée sur une cible atteint 4, et que le résultat du dé est inférieur ou égal à 4, la désorganisation de ou des unités cibles est immédiate (pas de test).

Modificateurs au dé : on ajoute un au dé si la cible est située à 2 hexs.

11 - Combat

Un combat ne peut avoir lieu que pendant la phase de mouvement et de combat tactique.

Il est possible dès que deux unités adverses sont adjacentes. Il n'est jamais obligatoire.

11.1 - Généralités

Un combat consiste en une attaque, par le joueur *en attaque* (joueur qui effectue ses mouvements et combat tactiques), et une riposte par le joueur en en défense. Chacun jette un dé et consulte les résultats dans sa table de combat. Les deux résultats sont appliqués simultanément et les retraites ou avances éventuelles déduites par comparaison des résultats (voir 11.4). Lorsque le défenseur deviendra le joueur *attaquant*, l'inverse sera effectué.

Une unité donnée ne peut combattre qu'une fois par phase, mais au total deux fois par tour de jeu (elle pourra attaquer dans *sa phase de jeu* et riposter dans celle de l'adversaire)

11.2 – Résolution des combats

Le joueur en phase décide de l'ordre de ses combats.

Dès que des unités adverses sont adjacentes, le joueur *en attaque* décide s'il veut ou non engager le combat avec une ou plusieurs unités adverses données.

S'il décide de le faire, il devra attaquer toutes les unités situées dans sa ZdC durant la même phase de jeu, lors du combat en cours, ou ensuite, à l'aide d'autres unités.

Le joueur *attaquant* totalise alors les points de force qu'il engage dans le combat (il peut cumuler les points de force situés dans plusieurs hexs adjacent), son adversaire totalise les points de forces présents dans l'hex., ou les hexs. subissant l'attaque (et seulement ceux là).

Note : un attaquant ne peut attaquer plusieurs hexs adverses que s'il ne peut faire autrement (c'est à dire si une de ses unités ou piles à deux hexs. occupés par l'adversaire dans sa ZdC).

Pour chaque combat, les deux joueurs jettent chacun un dé6, appliquent les différents modificateurs inhérents à la situation et consultent la table de combat de leur camp pour y découvrir les résultats qui sont alors immédiatement et simultanément appliqués (voir 11.3). *Toutes les unités du défenseur subissent le résultat, seules les unités d'au plus*

une pile de l'attaquant subissent le résultat de la riposte (c'est le défenseur qui choisit cette pile et prend en compte les modificateurs au dé qui seuls la concernent, voir ci-dessous).

Le résultats des combats sont donnés par les deux tables des combats. Le joueur gaulois utilise la Table des Combats Gauloise, le joueur romain, la Table Romaine. Pour lire le résultat, la colonne à prendre en compte dépend des PF engagées dans le combat et la ligne dépend du jet d'un dé 6.

Les modificateurs suivants sont à prendre en compte :

modificateurs au dé :

- + bonus du chef s'il participe au combat
- - bonus du chef du défenseur présent dans l'hex attaqué
- + moyenne entre bonus de la meilleure unité et de la moins bonne unité participant au combat, arrondi à l'unité supérieure
- +1 si une unité attaquante à un bonus supérieur à toutes les unités du défenseur
- + 1 si + de PF de cavalerie que le défenseur et que celui ci est en terrain clair (ie : il n'est pas dans un camp, une fortification ou sur un mur)
- -1 si - de PF de cavalerie que le défenseur et que celui ci est en terrain clair
- +2 si tous les attaquants sont des unités de cavalerie et que tous les défenseurs sont des unités d'infanterie situées en terrain clair
- -2 si tous les attaquants sont de l'infanterie et que tous les défenseurs sont des unités de cavalerie situées en terrain clair
- +1 si le défenseur est situé à un niveau de terrain inférieur d'au moins une unité attaquante
- -1 si toutes les unités attaquantes sont situées à un niveau de terrain inférieur au défenseur
- *-1 si au moins une unité attaquante est désorganisée ou dérouterée*
- *-2 si toutes les unités attaquantes sont désorganisées ou dérouterées*
- *+1 si au moins une unité du défenseur est désorganisée ou dérouterée*
- *-1 si le tour de jeu est un tour de nuit*
- *- 1 si le combat se fait au travers d'une crête*

décalages de colonne :

- 1 colonne à gauche si tous les défenseurs sont derrière une fortification
- 2 colonnes à gauche si tous les défenseurs sont dans un camp romain ou derrière un mur gaulois
- 1 colonne à droite si toutes les unités attaquantes ont un bonus supérieur à toutes les unités du défenseur

11.3 - Résultats des combats

Les résultats possibles sont les suivants

1T : une unité du défenseur doit faire un test de désorganisation (au choix de son

- propriétaire)
- T : toutes les unités du défenseur doivent faire un test de désorganisation
- 1d : une unité du défenseur est désorganisée (au choix de son propriétaire)
- 1d+T : une unité du défenseur est désorganisée (au choix de son propriétaire), toutes les autres doivent faire un test de désorganisation
- d : toutes les unités du défenseur sont désorganisées
- 1D+T : une unité du défenseur est mise en déroute, toutes les autres doivent faire un test de désorganisation
- 1D+d : une unité du défenseur est mise en déroute, toutes les autres sont désorganisées
- 1E+T : une unité du défenseur est éliminée, toutes les autres doivent faire un test de désorganisation
- 1E+d : une unité du défenseur est éliminée, toutes les autres doivent faire un test de désorganisation
- 1E+D : une unité du défenseur est éliminée, toutes les autres sont dérottées
- E : toutes les unités du défenseur sont éliminées
- * : à chaque fois que ce symbole apparaît, les chefs des deux camps participants au combat doivent faire un test de mort ou de capture (voir 11.3). Ce test peut donc avoir lieu deux fois pour un seul combat, si l'* apparaît dans les deux résultats...

Note :

Un joueur en défense peut décider d'échanger un résultat T (pas 1T) contre un recul d'un hex. de ou des unités concernées, sauf si l'attaquant dispose de cavalerie.

Un joueur en défense peut décider d'échanger un résultat d (pas 1d) contre un recul de deux hex. de ou des unités concernées, sauf si l'attaquant dispose de cavalerie.

11.3 - Mort ou capture des chefs

Lorsque le symbole * apparaît dans le résultat du combat en cours, les chefs des deux camps participants au combat doivent faire un test de mort ou de capture (voir 11.3) :

Chaque joueur jette un dé6 pour son chef concerné :

- si le résultat est inférieur à 6, le chef est sain et sauf
- si le résultat est 6, le joueur rejette le dé 6 une seconde fois, si le résultat est 6, le chef est tué, si le résultat est 1, il est capturé et enfin si le résultat est 3 il est blessé.

Un chef blessé est repéré grâce à un marqueur « blessé » sur lequel figure ses nouvelles capacités. Il ne peut plus effectuer de mouvement stratégique.

Pour le remplacement du commandant en chef, voir 8.1

11.4 - Recul des unités et avance après combat

Après combat, le recul d'une ou des unités du défenseur est soit volontaire (échange avec un résultat 1T, T, 1d ou d, voir 11.2), soit obligatoire.

- recul obligatoire :

Si toutes les unités du défenseur sont désorganisées, qu'aucun chef n'est présent dans leur hex. et qu'au moins autant de PF ennemis les ayant attaqués sont encore en ordre de bataille, alors le recul est obligatoire pour toutes ses unités. Ce recul est d'un hex. ou deux au choix du propriétaire des unités qui reculent.

Si des unités devant obligatoirement reculer ne le peuvent pas, à cause de ZdC ennemies ou de limites d'empilement avec des unités amies, elles sont définitivement éliminées.

- avance après combat :

en cas de recul obligatoire ou volontaire, après combat, de toutes les unités ennemies d'un hex donné, les unités en ordre de bataille ayant participé à l'attaque peuvent occuper l'hex, en respectant les limites d'empilement.

Si cette avance se fait au travers d'une fortification romaine, une brèche est créée (voir 9.2)

Si cette avance se fait au travers d'un camp romain, celui-ci est détruit (retourner son pion, voir 9.1)

12 - Désorganisation et déroute

Les tests de désorganisation ou de ralliement sont toujours effectués individuellement, unités par unités, même si celles-ci sont empilées.

12.1 - Test de Désorganisation

Lorsque qu'une unité de combat doit effectuer un test de désorganisation, on jette un dé 6, si le résultat est inférieur à 4, elle est désorganisée (retourner l'unité), sinon, elle reste en bon ordre

Modificateurs au jet de dé :

+ le modificateur au dé imprimé sur le pion de l'unité de combat

+ le modificateur au dé d'un pion chef qui serait empilée avec l'unité

12 -2 Désorganisation

La désorganisation n'affecte que le nombre de PF dont dispose une unité. On retourne l'unité sur son verso pour indiquer le statut de désorganisation, le nombre réduit de PF y figure.

12.2 - Déroute

Une unité en ordre de bataille peut dérouter directement suite au résultat d'un combat. Une unité qui subit un second résultat de désorganisation, quelle qu'en soit la cause, alors qu'elle est déjà désorganisée, subit automatiquement une mise en déroute :

- placer un marqueur «déroute» sur l'unité

- la faire reculer de la moitié de son potentiel de mouvement (si ce recul est impossible, à cause de ZdC ennemies ou de limites d'empilement avec de unités amies, elles sont définitivement éliminées)

12.3 - Effets de la déroute

- Une unité en déroute ne peut pas engager de combat.
- Une unité en déroute n'exerce plus aucune ZdC.
- Une unité en déroute ne peut se déplacer (mouvement tactique) que pour s'éloigner des unités ennemies
- Une fois placée dans une boîte de commandement (phase de repli stratégique), une unité en déroute est automatiquement ralliée (retirer le marqueur « déroute » et laisser l'unité sur sa face désorganisée)
- Une unité en déroute qui subit une nouvelle désorganisation est éliminée

12.4 - Test de ralliement

A la place d'un mouvement tactique (unité sur la carte), les unités en déroute et désorganisées de chaque camp peuvent effectuer un test de ralliement. Lors de la phase de repli et ralliement stratégique (unités dans les boîtes de commandement), les unités en déroutées sont automatiquement ralliées (sous la forme d'unités désorganisées) et les unités désorganisées peuvent tenter un test de ralliement. Une unité en déroute, ralliée automatiquement dans une boîte de commandement, ne peut pas tenter un test de ralliement dans le même tour pour revenir en ordre de bataille.

Le test de ralliement s'effectue comme un test de désorganisation (dé 6) :

Si le résultat modifié est supérieur à 4, l'unité est ralliée, sinon elle reste désorganisée ou dérouté selon le cas :

Modificateurs au jet de dé :

- + le modificateur au dé imprimé sur le pion de l'unité de combat
- + le modificateur au dé d'un pion chef qui serait empilée avec l'unité
- 1 si l'unité est en déroute

Une unité désorganisée ralliée est retournée sur sa face en ordre de bataille. Une unité en déroute ralliée demeure sur sa face désorganisée (seul le marqueur « déroute » est retiré).

13 - Jeu à trois ou en solitaire

13.1- Jeu à trois joueurs

Alésia peut être joué à trois joueurs.

Deux joueurs se partagent les gaulois. Un joueur dispose de l'armée de secours et l'autre de l'armée assiégée de Vercingétorix.

Les deux joueurs gaulois n'ont pas le droit de communiquer entre eux au cours de la partie, tout l'intérêt de la situation étant que Vercingétorix, tout comme César, ne sait pas où va porter l'attaque principale de l'armée de secours...

13.2 – jeu en solitaire

Elle seront fournies dans un prochain n° de Vae Victis.

14- Scénario : La bataille d'Alésia

Positions de départs :

Gaulois :

- Vercingétorix et les 9 unités de l'armée assiégée, faces visibles, dans les 4 hexs. d'Alésia (1114,1115, 1116 et 1215)
- Les 4 chefs et les 2 leurres de l'armée de secours, faces cachées, en 0505.
- Toutes les unités de combats de l'armée de secours sont réparties dans les boîtes de commandement au choix du joueur gaulois

Romains :

- les 11 camps romains, dans les hectos choisis par le joueur romain
- Les 5 pions chefs et les 2 pions leurres romains, faces cachées, dans n'importe quels hex. situés à l'intérieur des deux lignes de fortifications, ou dans un camp quelconque.
- Toutes les unités de combat romaines sont réparties dans les boîtes de commandement au choix du joueur romains

Conditions de victoire :

Victoire automatique :

- le jeu s'arrête immédiatement sur une victoire romaine si Vercingétorix est tué ou capturé
- le jeu s'arrête immédiatement sur une victoire gauloise si Vercingétorix et 5 unités gauloise parviennent à sortir de la double ligne de retranchement romaine

Victoire à la fin du jeu :

le joueur romain marque :

- 2 points par PF gaulois éliminé et 1 point par PF gaulois désorganisé ou dérouté
- pour chaque chef capturé, autant de point que ce chef peut commander d'unités (ex : Comnios rapporte 15 points), pour chaque chef tué, ce même chiffre plus 5 (soit 20 points pour la mort de Comnios)
- *25 points si aucune unité gauloise n'est parvenue à sortir d'Alésia au travers des deux lignes de fortifications.*
- *10 point si Vercingétorix n'est pas parvenu à sortir d'Alésia au travers des deux*

lignes de fortifications.

le joueur gaulois marque :

- *2 points par PF romains éliminé et 1 point par PF romain désorganisé ou dérouteré*
- *pour chaque chef capturé, autant de point que ce chef peut commander d'unités (ex : Antoine rapporte 8 points), pour chaque chef tué, ce même chiffre plus 5 (soit 13 points pour la mort de Comnios)*
- *5 points par unités de l'armée assiégée ayant réussi à sortir d'Alésia au travers des deux lignes de fortifications et 10 points pour Vercingétorix*
- *5 points par camp romain détruit et 1 point par brèche encore en place à la fin du jeu.*

14.1 Variante : placement historique des camps romains

D'un commun accord, les deux joueurs peuvent décider de placer les camps romains selon leur localisation historique. Le placement libre, décrit en 9.1 est alors ignoré.

Les camps sont situés en : 1309, 1109, 0811, 0613, 0615, 0718, 1321, 1519, 1618, 1615 et 1511.

Remerciements :

Merci à Hervé Senut et Pascal DaSilva pour les parties de test, à Nicolas Stratigos pour l'élaboration des tables de combats et à Luc Olivier et Eric Sublet pour leurs conseils.

Table des Terrains et des Mouvements :

Coût d'un hex : 1 PM

Surcoûts :

- *monter d'un niveau* : +1 PM
- *monter de plusieurs niveaux* : +2 PM
- *descendre d'un niveau* : 0 PM
- *descendre de plusieurs niveaux* : +1 PM
- *franchir une rivière* : +1 PM
- *franchir un camp romain* : +3 PM [a] et [b]
- *franchir une fortification romaine* : +3 PM [a] et [c]
- *franchir le fossé d'arrêt* : +2 PM + Test de désorganisation [a]
- *franchir un mur gaulois* : +2 PM [a]
- *franchir une crête* : +1 en mouvement stratégique /
0 + Test de Désorganisation en mouvement
tactique [d]

[a] : pour franchir cet obstacle, il faut commencer le mouvement adjacent à celui-ci

[b] : pas de surcoût pour les unités romaines (portes)

[c] : interdit aux unités romaines qui doivent utiliser les portes des camps

[d] : pas de test de désorganisation pour les unités romaines à l'intérieur des deux lignes de fortifications

Tables des combats

Table Gauloise

Dé modifié/ PF	1	2-3	3-5	6-11	12-23	24-35	36 et +
1 et -							1T *
2						1T *	T
3					1T *	1T	T
4				1T *	1T	T	1d
5			1T *	1T	T	1d	1d+T
6		1T *	1T	T	T	1d	1d+T *
7	1T *	1T	T	T	1d	1d+T *	d
8	1T	T	T	1d	1d *	d	1D+T
9	T	T	1d	1d *	1d+T	1D+T	1D+d
10 et +	T	1d	1d *	1d+T	d	1E+T	1E+d

Table Romaine

Dé modifié/ PF	1-2	3-4	4-7	8-9	10-19	20-29	30 et +
1 et -					1T	T	T *
2					1T	T *	1d
3				1T	T *	1d	1d
4			1T	1T *	T	1d	1d+T
5		1T	1T *	T	1d	1d+T	1d+T
6	1T	1T *	T	T	1d	1d+T	d *
7	1T *	T	T	1d	1d+T	d *	1D+d
8	T	T	1d	1d	1d+T *	1D+T	1E+d
9	T	1d	1d	1d+T *	d	1E+d	1E+DT
10 et +	1d	1d	1d+T *	1d+T	1E+T	1E+D	E

modificateurs au dé :

+ bonus du chef s'il participe au combat

- bonus du chef du défenseur présent dans l'hex attaqué

+ moyenne entre bonus de la meilleure unité et de la moins bonne unité participant au combat, arrondi à l'unité supérieure

+1 si une unité attaquante à un bonus supérieur à toutes les unités du défenseur

+ 1 si + de PF de cavalerie que le défenseur et que celui ci est en terrain clair (ie : il n'est pas dans un camp, une fortification ou sur un mur)

-1 si - de PF de cavalerie que le défenseur et que celui ci est en terrain clair

+2 si tous les attaquants sont des unités de cavalerie et que tous les défenseurs sont des unités d'infanterie situées en terrain clair

-2 si tous les attaquants sont de l'infanterie et que tous les défenseurs sont des unités de cavalerie situées en terrain clair

+1 si le défenseur est situé à un niveau de terrain inférieur d'au moins une unité attaquante

-1 si toutes les unités attaquantes sont situées à un niveau de terrain inférieur au défenseur

- -1 si au moins une unité attaquante est désorganisée ou déroutée

- -2 si toutes les unités attaquantes sont désorganisées ou déroutées

- +1 si au moins une unité du défenseur est désorganisée ou déroutée
- -1 si le tour de jeu est un tour de nuit
- - 1 si le combat se fait au travers d'une crête

décalages de colonne :

1 colonne à gauche si tous les défenseurs sont derrière une fortification

2 colonnes à gauche si tous les défenseurs sont dans un camp romain ou derrière un mur gaulois

1 colonne à droite si toutes les unités attaquantes ont un bonus supérieur à toutes les unités du défenseur

Encadré : Les jeux sur la Guerre des Gaules :

par ordre chronologique...

Caesar, de Robert Bradley chez Avalon Hill (1976). Jeu classique et tactique sur la bataille d'Alésia avec énormément de pions (1 par cohortes soit 10 par légions) et un système de mouvements hors carte. En anglais.

Alésia, Jeux Descartes (1985). Ce jeu français propose également une simulation de la bataille décisive de la Guerre des Gaules. Très sommaire et de mauvaise réputation.

Julius Caesar, de Richard Berg chez TSR (1985). Jeu en anglais à l'échelle stratégique sur la totalité de la Guerre des Gaules. Le système de règle est original et très vivant avec l'utilisation de nombreuses cartes à jouer (événements etc.).

Bellum Gallicum, de Frédéric Bey et Marc Brandsma. Jeux en encart des Casus Belli n°68 et 69 (1992), il couvre la totalité de la conquête de la Gaule par César. Le système d'activation des révoltes gauloises est original, efficace et ludique, le module tactique l'est moins.

Caesar in Gallia, de John Miranda. Publié en encart du Strategy and Tactics n°165 (1993), ce jeu à l'échelle stratégique (avec un module tactique) est en tout point excellent. Il fait partie de la série Ancient Wars dont les autres jeux (Trajan, Roman Civil War et Germania) sont également parus dans Strategy and Tactics.

A paraître : Le très attendu **Caesar in Gaul**, de Richard Berg et Mark Herman chez GMT Games, devrait sortir cet été. Il propose avec le système de **Caesar** (série Great Battle of History), la simulation des batailles d'Alésia, Bibracte (César contre les Helvètes) et de la Sambre (César contre les Belges), ainsi que de la bataille navale entre les Vénètes et les Romains. NB : les batailles de la Sambre et de Bibracte font déjà partie du CD-Rom **The Great Battles of Caesar** (voir Cyber Stratège n°7) qui reprend les règles du jeu sur carte.