

The GREAT BATTLES OF HISTORY Vol. XI

Le Siègue d'ALEZIA

Gaule, 52 avant J.C .

Proconsul Caius Julius Caesar

vs.

Vercingétorix, Chef des Arvernes et Commius, Roi d'Atrebatii

Un jeu conçu par RICHARD BERG & MARK HERMAN

Table des Matières

1.0 Introduction	2	8.0 Combat à distance	19
2.0 Matériel, Terminologie et Généralités	2	9.0 Combat au contact.....	23
3.0 Séquence de jeu	6	10.0 Les effets du combat	26
4.0 Leaders et Commands	6	11.0 Victoire	28
5.0 Activation	9	12.0 Les scénarios	29
6.0 Mouvement et Terrain	12	Questions ?	31
7.0 Orientation et ZOC	18	Crédits	31



© 2005 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

(1.0) INTRODUCTION

Alésia permet aux joueurs de recréer le moment le plus dramatique de la conquête de la Gaule par Jules César, et l'un des plus grands sièges de l'histoire militaire.

[Historique]

Note importante à l'attention des joueurs vétérans de *GboH* : Beaucoup de règles et mécanismes qui font partie et qui simulent toutes les batailles en lignes de la série *GboH* ont été modifiées ou ne s'appliquent tout simplement plus. Cela est dû en grande partie aux différences entre les sièges (et les assauts de siège) et la guerre en lignes de batailles de l'époque. Cela est aussi en grande partie dû au fait que, pour rendre la partie jouable dans une durée raisonnable, et par soucis d'"accessibilité", nous avons utilisé beaucoup de mécanismes issus du système *Simple GBoH*.

Ne partez pas du principe que les anciennes règles de *GBoH* ou de *Simple GboH* s'appliquent à *Alésia*. Si vous ne la voyez pas écrite ici, c'est que ce n'est pas une règle de ce jeu.

(2.0) MATÉRIEL, TERMINOLOGIE ET GENERALITES

Le jeu comprend :

- 2 cartes 22"x34"
- 2 planches et demi de pions de 1/2" (700 au total)
- 1 mini planche de 30 Pions Tribaux de 5/8"
- 1 Livret de Règles
- 2 feuilles de tables et tableaux
- 3 feuilles d'assignements tribaux
- 1 dé à 10 faces

(2.1) LES CARTES

Les deux cartes se combinent pour former la zone de l'oppidum gaulois d'Alésia siégeant au sommet d'une colline, et qui, selon la plupart des historiens, se situait dans l'actuelle région française de Bourgogne. Les principaux éléments sont les deux ensembles de murs /fortifications construits par César. Une grille d'hexagones couvre chaque carte pour réguler le mouvement et le combat. Les effets des différents types de terrain de la carte sont traités dans les règles et les tables.

(2.2) LES PIÈCES DU JEU

Il y a quatre types de pièces, ou pions : unités de combat, qui représentent les divers types de combattant; les Pions Tribaux, les plus grands pions (5/8") servant à indiquer la présence d'une tribu entière sur le champ de bataille; les Leaders, les

individus qui commandent les troupes; les marqueurs d'information utilisés pour noter certains types d'information nécessaires au jeu.

(2.21) Chaque unité de combat est d'un type spécifique — et (éventuellement) possède une classe (comme illustré plus bas) — selon son armement, ses protections et son niveau d'expérience. Toutes les unités de combat ont un facteur numérique indiquant leur Qualité de Troupe (TQ) et un Potentiel de Mouvement. Les unités qui sont capables d'effectuer des tirs à distance possèdent également une annotation indiquant le type de projectile utilisé (A = flèches, ou J = javelots qui incluent les flèches courtes). La Table de Tir à Distance [Missile Table] indique les portées auxquelles ces projectiles peuvent être lancés.

NOTE DE CONCEPTION n°1 : Ceux qui sont familiers avec le système GBoH noteront que les unités n'ont pas d'indice de "Taille". L'effectif était un facteur très mineur (d'un point de vue local) dans ce style de bataille.

Changement majeur par rapport aux anciens jeux *GboH* : le dos des pions ne montre pas leur statut "Bougé" car ce n'est plus un résultat.

- Les Cohortes romaines et les BI gauloises ont un côté Réduit; cf. 10.13.
- Aucune autre unité ne possède de verso/côté Réduit; cf. 10.14.

(2.22) Chaque unité est d'un certain type, tel que CO (Cohortes), BI (Infanterie barbare), LN (Cavalerie armée de lances), etc. Certains types sont ensuite subdivisés en Classes : par exemple, toutes les CO (Cohortes) sont soit VET (vétérans) soit REC (Recrues). Ces distinctions servent à déterminer l'efficacité d'un type/classe quand il en combat un autre.

NOTE DE CONCEPTION : Il n'y a aucune Cohorte de Recrues à Alésia. Il y en aura peut-être dans d'autres jeux de siège, c'est pourquoi nous en faisons mention ici.

(2.23) **Les Légions.** Cette période de l'histoire voyait la Légion se composer de 10 Cohortes armées de manière identique : glaive (épée), pilum (petits javelots ou piques) et bouclier. L'infanterie lourde de légionnaires était soutenue par des auxiliaires plus légèrement armés, comme l'infanterie légère numide, les archers crétois, etc. Chaque Légion possédait sa propre artillerie, dont la plupart se composait de petites pièces comme les Scorpions qui projetaient de lourds traits. Les plus grosses, les Palintonos qui projetaient des rochers, bien que présents parmi les Légions, servaient la plupart du temps lors des sièges offensifs; ce n'étaient pas à vrai dire des armes

anti-personnel.

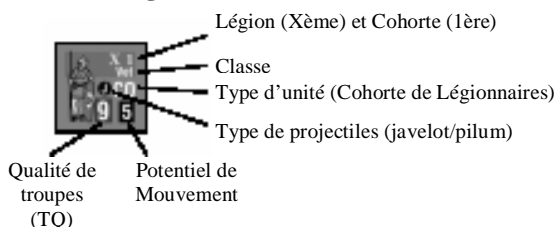
(2.24) Les tribus gauloises. Il y a deux types de tribu gauloise : les tribus à part entière qui sont des entités distinctes (et souvent en conflit); et puis il y a les tribus Liées qui, bien qu'elles soient ethniquement à part, sont alliées à, et dépendantes de, la tribu "mère". Quand le jeu fait référence à une tribu (en terme de jeu), cela désigne la tribu nommée ainsi que tout ou partie de ses tribus alliées.

EXEMPLE : Les Arvernes sont une tribu distincte. Les Gabeli sont une tribu liée aux Arvernes. Quand les règles font référence à la tribu Arverne, cela inclut également les Gabeli.

NOTE HISTORIQUE : César cite deux fois les Lemovices (in Livre VII, 75), une fois de manière distincte (en fait ensemble avec les Bellovaci), et une autre fois comme faisant partie d'un grand groupe de tribus armoricaines. Comme la tribu des Lemovices était nullement proche des Bellovaci — Les Bellovaci comprenaient les Belgae, les Lemovices, les Celtae — et qu'elle faisait partie de la "confédération" tribale d'Armorique, nous avons choisi d'utiliser cette dernière.

(2.25) Exemples d'unités de combat

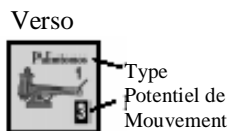
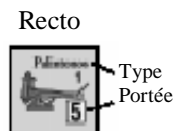
Cohorte de Légionnaires (Vétérans)



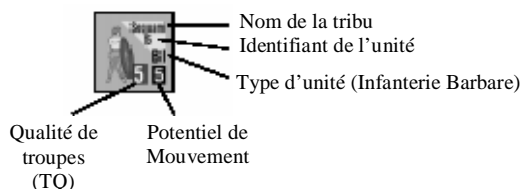
Cohorte de Légionnaires réduite (Vétérans)



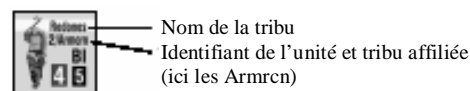
Artillerie



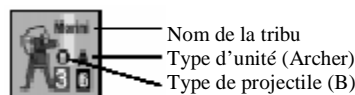
Infanterie gauloise (Tribu distincte)



Infanterie gauloise (Tribu alliée)



Archer gaulois



(2.26) Les leaders ont un ensemble de facteurs quelque peu différents et moins détaillés que dans les jeux *GBoH* précédents. Ceci est présenté au paragraphe 4.1 et suivants.

NOTE DE CONCEPTION : Les guerres de siège requièrent moins de facteurs que celles se déroulant sur un champ de bataille.

(2.27) Les marqueurs d'information servent à enregistrer certaines fonctions du jeu, décrites plus bas.



(2.3) TABLEAUX, TABLES ET DES

L'emploi de chaque table et tableau est expliqué dans les règles. Une grande partie des tables utilisées dans les jeux *GBoH* précédents n'est plus utilisée.

Dé : Le jeu utilise un dé à 10 faces; le '0' étant traité comme un '0' (pas un '10'), qui est inférieur au '1'.

(2.4) TERMINOLOGIE

La connaissance des termes suivants sera utile au jeu.

Leader activé : Leader du Command sélectionné pour accomplir la Phase d'Activation. Un seul leader peut être actif à la fois.

Phase d'Activation : Quand un joueur peut faire bouger/combattre toutes les unités d'un, et d'un seul Command (cf. 4.1)

Classe : Sous-catégorie de la Cohorte, servant à distinguer ses niveaux d'entraînement et d'expérience. Les Cohortes sont soit des Vétérans soit des Recrues.

Cohésion : Capacité d'une unité à rester dans une formation de combat organisée. Dans le jeu, cela est mesuré sous la forme de "Hits" de Cohésion.

DR/DRM: Jet de Dé et Modificateur au Jet de Dé.

MA : Acronyme désignant le Potentiel de Mouvement de base d'une unité. Il représente également la manoeuvrabilité d'une unité par rapport aux autres unités du jeu. MP = Points de Mouvement.

Oppidum : Mot latin désignant une importante ville fortifiée. L'usage du mot varie, mais c'est le sens principal. Chaque tribu possédait un Oppidum principal. Alésia était celui des Mandubii.

Réduction : Capacité d'une unité à se rétablir suite à un dur combat. Les Cohortes romaines savaient très bien le faire. Les Gaulois étaient bien plus fragiles.

Combat au Contact [Shock Combat] : Corps à corps, (et souvent littéralement, les yeux dans les yeux), tailles et estocs, tranchages et écrasements, mêlée. Une lutte âpre; vraiment pas pour les rigolos.

TQ : Acronyme désignant le très important facteur de Qualité de Troupe. Il sera constamment consulté tout au long du jeu — pratiquement à chaque fois qu'une unité fait quelque chose qui peut mettre sa cohésion en danger.

Saisie du Tour : Mécanisme permettant à un joueur de stopper le jeu de son adversaire, afin de jouer à son tour.

Type : De manière générale, catégorie descriptive d'une unité de combat utilisée le plus souvent afin de déterminer les armes et armures employés au combat, ainsi que leur efficacité. Exemples : CO (Cohortes), BI (Infanterie Barbare), etc.

Zone de Contrôle : Les hexagones — en général situés directement devant une unité — dans lesquels une unité exerce, par sa présence, suffisamment d'"influence" pour empêcher la liberté de mouvement. L'extension de la ZOC est souvent restreinte par les obstacles, naturels ou construits par l'homme.

La maîtrise des types d'unité de combat / termes suivants sera utile au jeu.



Aquila : Bannière en forme d'aigle de chaque Légion, qui a été introduite par Caius Marius comme emblème "universel" de chaque Légion. C'est le coeur métaphysique de la Légion, tout comme les bannières régimentaires des 18^{ème} et 19^{ème} siècles, servant de ralliement aux Romains (le pluriel est Aquilae).



Archers : Troupes légères, virtuellement sans aucune armure/protection, qui tiraient plus de 30 flèches à une distance efficace de plus de 150 yards et à une distance maximale de 250 yards. Les flèches de l'époque perçaient rarement les armures de métal mais étaient assez efficaces contre les portions du corps non protégées. Bon marché à armer, chères à former.

Artillerie : Toutes les unités de Scorpions et de Palintonos

Auxiliaires : Toutes les unités romaines ne faisant pas partie des Cohortes de fantassins, comme l'Infanterie Légère, les Archers, etc., étaient regroupées sous le terme d'"Auxiliaires" (en latin, auxiliares).



Infanterie Barbare : Membres des tribus, remarquablement agressifs mais quelques fois tactiquement ineptes, combattant avec d'énormes épées, de lourdes haches de bataille, une protection minimale, mais avec beaucoup de courage... ce dernier étant généralement utile pour une seule charge. Ils pouvaient, quand ils étaient menés et employés correctement, être extrêmement efficaces (et effrayants... à tel point que les Romains empruntèrent leur 'cri de bataille'); mais bien trop souvent ce n'était qu'une horde désordonnée qui se désintégraient face à un ennemi mieux organisé et discipliné.

Cavalerie : Toutes les unités de Lanciers, de Cavalerie Légère et germaine.



Cohorte : Une Cohorte était une organisation indépendante apparentée au bataillon moderne comprenant 480 hommes. Elle se composait de trois manipules de 160 hommes chacun. Chaque manipule se composait de deux centuries de 80 hommes chacune. Ces effectifs sont "sur le papier"; pendant la guerre, les Cohortes étaient bien en deça de

ces chiffres. L'emploi d'une Cohorte comme unité de base sur le champ de bataille donna à l'armée romaine une flexibilité remarquable; elle n'était plus "linéaire". Parce que chaque soldat était armé de la même manière, leur supériorité au combat ne résultait pas de leurs armes mais de leur entraînement, de leur efficacité, et de leur expérience.

Fantassins : Toutes les unités hors Artillerie et hors Cavalerie.

Cavalerie germane : Cavalerie Légère combinée avec de l'Infanterie Légère très mobile; un système plus qu'un type.



Infanterie : Toute unité de fantassins hors Archers.



Lanciers : Essentiellement des unités de Cavalerie Légère entraînées à attaquer à la lance. Ils n'ont pas de capacité de tir à distance (une simplification faite pour les raisons du jeu). Beaucoup de ces unités se trouvaient en Gaule et furent incorporées dans des Légions romaines. La plupart de la Cavalerie romaine se composait de Lanciers.

Légats : Ce sont les commandants des Légions, choisis chacun par César.



Infanterie Légère : Terme générique appliqué aux unités de fantassins portant peu ou pas d'armure, un bouclier léger, et généralement une pique et/ou une épée. La plupart des Infanteries Légères pouvait lancer des javalots à distance, bien que leur tactique et leur entraînement les distinguaient des tirailleurs.

Préfets : Ce sont les commandants de la Cavalerie romaine

Chefs tribaux [TC] : Leaders de chaque tribu, bien qu'ici, les Chefs sont (généralement) placés au Commandement Général de la Force de Secours.

Vallations : Murs, en terme de siège. Cf. 6.4 pour les détails.

(2.5) ÉCHELLE DU JEU

Chaque hexagone représente approximativement 100 yards d'un bord à l'autre. L'échelle des Tours est plutôt éphémère car il n'y a pas de "Tours de Jeu" spécifiques. Chaque Période d'Assaut couvre une rude journée. Chaque Cohorte romaine représente environ 500 hommes; chaque Infanterie tribale gauloise environ 700 hommes.

Les murs de César mesuraient environ 12 pieds de haut, mais étaient protégés par des fossés doubles, chacun de 20 pieds de profondeur. Les tours situées le

long des Remparts dépassaient les murs d'environ 30 pieds. Il y a une tour à peu près tous les 30 yards, ce qui fait que chaque hexagone de Rempart est considéré comme ayant une de ces tours (et est donc capable de contenir des Archers/de l'Artillerie en "violation" de l'empilement). Il n'y a aucune information à propos des Redoutes situées à l'intérieur des murs, mais elles devaient probablement être similaires aux Remparts en terme de hauteur. La série de fossés, de pieux, et de tout autre élément vicieux du même genre que le jeu nommé "Jardins de la Mort" s'étendait approximativement à 40 yards des murs.

NOTE HISTORIQUE : Ok, parlons de la question qui vient à l'esprit "mais comment autant de Gaulois étaient rassemblés ici ??". César établit que Vercingétorix avait 80.000 hommes dans Alésia, et que Commius en avait 248.000 dans sa Force de Secours. De l'autre côté du spectre du jeu des estimations se trouve ce bon vieux Delbrück qui est convaincu que les Gaulois avaient moins d'hommes que César! (César avait, oh, environ 70.000... génial). Bien que les arguments de Delbrück soient rationnels et assez convaincants — difficulté à déplacer des masses humaines, effectifs gaulois disponibles, etc.— nous n'adhérons pas totalement à ses conclusions. Nous ne pensons pas cependant que le vieux Caius soit dans le vrai, ne serait-ce que pour ces deux raisons : (1) Il n'avait aucun autre moyen que de faire une grossière estimation... bien qu'il soit tout à fait possible et réaliste que ses chiffres soient basés sur des entretiens avec des leaders gaulois après les faits, ainsi que sur l'habituel et efficace recensement romain; et (2) les "Commentaires Gaulois" sont, pour la plupart, destinés à impressionner les masses au profit de JC. Cela fonctionne beaucoup mieux avec un quart de million de Gaulois à combattre, qu'avec seulement 75.000.

En prenant en compte tout cela, nous avons opté pour une solution médiane en donnant à la Force de Secours une BI d'environ 110.000 hommes, plus une LI de 30 à 40.000 hommes à l'extérieur. Dans Alésia nous donnons à Vercingétorix un peu plus de 30.000 hommes... un effectif que nous pensons correct compte tenu des approximations de la réalité et de l'efficacité de l'armée piégée de Vercingétorix.

(2.6) DURÉE DU JEU

Pour rejouer la totalité du siège, il faut compter plusieurs sessions. Cependant, nous avons fourni des scénarios plus courts pouvant être joués en une seule séance. Rappelez vous cependant que le temps d'une partie dépend pour beaucoup du style de jeu de chacun, et que la première partie allonge la durée de jeu normale d'au moins 50%.

(3.0) SÉQUENCE DE JEU

Le jeu se divise en Périodes d'Assaut. Chaque scénario possède un nombre différent de Périodes d'Assaut. Chaque Période d'Assaut consiste en une série indéterminée de Phases d'Activation fluctuantes (notre terme pour le Tour de Joueur), où la Période continue jusqu'à ce que le joueur gaulois gagne la partie ou se Retire.

Le joueur gaulois joue en premier — effectue la première Phase d'Activation — lors de chaque Période d'Assaut.

Lors de la Phase d'Activation, un joueur peut activer un Command (4.1) et, avec les unités de ce Command, bouger, tirer, combattre au Contact, etc. Le joueur gaulois peut essayer de faire venir d'autres tribus :

- en plus des actions de Placement Initial (5.41), mais
- comme Activation lors de tout Tour gaulois (5.42)

Quand ce joueur a terminé cette Phase d'Activation, celle-ci passe au joueur adverse — sujette à une Saisie de Tour (5.2). Cela s'arrête quand les Gaulois ont gagné la partie ou se Retirent.

NOTE DE JEU : Le Retrait de la Force d'Alésia n'est pas un facteur entrant en compte pour déterminer si les Gaulois se Retirent.

Séquence de la Période d'Assaut

A. DÉPLOIEMENT ROMAIN. Lors de la première Période d'Assaut, le joueur déploie ses unités comme l'indique le scénario. Lors de chaque Période d'Assaut suivante, le joueur romain peut redéployer ses unités selon 5.5.

B. PHASE DE PLANIFICATION DE L'ASSAUT GAULOIS.

1. Le joueur gaulois assigne les tribus aux Zones d'Entrée (cf. 5.3)

2. Le joueur gaulois effectue le Placement Initial des Pions Tribaux (cf. 5.4)

C. PHASE D'ACTIVATION

Le joueur qui mène la Phase d'Activation doit effectuer l'une des actions suivantes :

1. Faire venir de nouvelles tribus (joueur gaulois uniquement) selon 5.42
2. Déplacer le(s) Commandant(s) Général(aux) et, pour le joueur romain, ses Commandants de Zone (6.13)
3. Activer un Command (4.1), et avec les unités de ce Command :
 - Bouger et/ou Tirer (5.1). Le joueur romain (uniquement) peut Rallier une unité éligible (10.5) au lieu de Bouger et/ou Tirer.

- Résoudre un Combat au Contact après que toutes les unités activées aient Bougé/Tiré (9.0)

La Phase d'Activation passe alors à l'adversaire, et est sujette à une Saisie de Tour (5.2). Les joueurs continuent d'alterner les Phases d'Activation (sujettes aux Saisies de Tour) jusqu'à ce que le joueur gaulois gagne la partie ou bien est obligé de se Retirer (voir plus bas).

D. PHASE DE RÉORGANISATION. Une fois que les Gaulois se sont Retirés, mettant ainsi fin à la Phase d'Activation, les joueurs peuvent tous deux effectuer une Réorganisation, selon 10.6.

E. DÉTERMINATION DU VAINQUEUR : Si les Gaulois n'ont pas gagné, et si la partie n'est pas terminée selon les conditions du scénario, les joueurs entament une nouvelle Période d'Assaut. Le nombre de Périodes d'Assaut de la partie est déterminé par le scénario.

Durée d'une Période d'Assaut

La Période d'Assaut dure jusqu'à ce que l'un de ces cas se produise :

1. Les Gaulois gagnent. Cf. 11.0.

2. Les Gaulois se Retirent. Quand les tribus gauloises dont les Points de Taille équivalant à au moins la moitié des Points de Taille tribaux engagés ont été Retirés (10.7), la Phase d'Activation de la Période d'Assaut est immédiatement et automatiquement achevée. Evidemment, les tribus non engagées — envoyées dans l'action en les plaçant sur la carte — ne comptent pas dans la détermination de ce total. Les tribus dont l'arrivée est planifiée dans certaines localisations qui ne sont pas encore là ne sont pas considérées comme "engagées".

(4.0) LEADERS ET COMMANDS

NOTE DE CONCEPTION : Le système de Command pour Alésia est bien plus simple que pour les précédents volumes de la série (excepté Alexandria, sur lequel il est basé). Cela est dû en grande partie aux différences entre les besoins d'une bataille linéaire et ceux des sièges. Donc ne cherchez pas d'Ordres ou de Lignes de Commands.

(4.1) COMMANDS

Un Command est l'ensemble des unités éligibles pour être activées lors d'une même Phase d'Activation.

(4.11) Un Command romain est l'une des formations suivantes :

- Toutes les unités d'une Légion spécifique, à Portée de Commandement de leur Légat ou non. Ceci inclut

les Scorpions de la Légion. Le Légat est activé et est éligible pour bouger lors de cette Phase d'Activation

- Tous les Auxiliaires (unités d'Infanterie Légère et/ou d'Archers), et/ou unités d'Artillerie de Palintonos (mais pas de Scorpions) à Portée d'un Commandant de Zone. Le Commandant de Zone ne peut bouger que selon 6.13.
- Toutes les unités de Cavalerie à portée d'un Préfet de Cavalerie. Le Préfet est activé et est éligible pour bouger lors de cette Phase d'Activation

NOTE DE JEU : Les Cohortes qui ne se trouvent pas à Portée de Commandement ont leurs capacités réduites (4.13).

(4.12) Un Command gaulois est l'une des formations suivantes :

- Toutes les unités issues d'un certain nombre de tribus, en fait l'indice de Taille de la Tribu (qui figure sur les grands Pions Tribaux), dont le total des Facteurs de Contrôle est inférieur ou égal au Facteur de Contrôle du Chef gaulois sélectionné (cf. 5.7). Le Pion Tribal de la tribu doit se trouver à Portée du Chef pour que cette tribu fasse partie du Command. La localisation, en terme de Portée à partir du Chef, des unités de combat concernées n'est pas déterminante. Une fois que la tribu est activée, toutes les unités de combat de cette tribu peuvent être activées, quel que soit leur emplacement. Les deux "tribus" de Cavalerie ne sont pas éligibles pour être activées de cette manière.
- Toutes les unités de Cavalerie et d'Infanterie Légère à Portée d'un leader de Cavalerie. Le leader est activé et est éligible pour bouger lors de cette Phase d'Activation.



EXEMPLE : Eporédorix possède un Facteur de Contrôle de "7". Il peut contrôler les tribus dont le total de leur Facteur de Contrôle est de 7 ou moins — ex : les Sequani (2), les Ruteni (2), les Helvetii (2), et les Nervii (1) — et dont les Pions Tribaux se trouvent à Portée du Chef.

NOTE DE JEU : Les commandants gaulois peuvent mener toute tribu, quelle que soit la tribu dont ils sont issus.

(4.13) Quand un Command est activé, comme ci-dessus, toutes les unités du Command peuvent Bouger, Tirer, et/ou Combattre au Contact, selon ce que la situation nécessite et permet. Les Cohortes/Scorpions romains (uniquement) qui sont

activés mais qui ne se trouvent pas à Portée de leur Légat au moment de l'activation peuvent Bouger et Tirer. Cependant, ils ne peuvent devenir adjacents à une unité ennemie. Si ils sont déjà adjacents à un ennemi ils peuvent, et dans certains cas doivent, Combattre au Contact, selon 9.12. Consultez également 6.5 pour d'autres restrictions.

NOTE DE JEU: Cette restriction ne s'applique pas aux unités de combat gauloises. La Cavalerie et les Auxiliaires romains doivent être à Portée pour être activés.

(4.14) Effet de la chaîne de commandement. Les unités qui sont hors de portée de Commandement de leur leader sont considérées à Portée quand cela est requis (4.11-4.13, 5.21) si elles peuvent tracer un chemin d'hexagones adjacents occupés par d'autres unités du Command jusqu'à une unité du Command qui elle-même est à Portée de Commandement du leader.

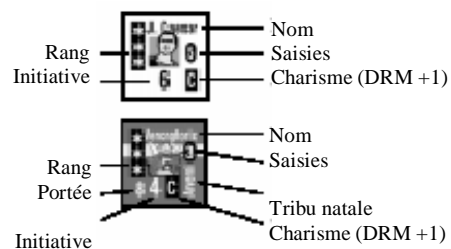
(4.15) Il n'y a aucune restriction au nombre de Phases pendant lesquelles une unité donnée peut être activée.

NOTE DE JEU : Petit conseil, bien que ce soit évident. Permettre à une unité/Command donnée d'être activée perpétuellement, ou continuellement, peut sembler délirant comme concept. Ca ne l'est pas. D'une part, si vous vous concentrez uniquement sur la zone A, vous laissez les zones B à Z dans de sérieux ennuis. D'autre part, plus vous utilisez une unité, plus elle s'épuise vite.

(4.2) LEADERS

(4.21) Commandants Généraux : César, Vercingétorix (assiégé) et Commius (secours) — peuvent utiliser leur Initiative pour la Saisie de Tour.

Commandants Généraux [OC]



Les Commandants Généraux possèdent les facteurs suivants :

Saisies : Nombre de fois où ce leader peut tenter une Saisie et/ou Bouger (tout seul) pendant une même Période d'Assaut.

NOTE DE CONCEPTION : Non, cela ne représente pas l'épilepsie de César.

Initiative : Sert à tenter de Saisir l'Initiative de l'adversaire, annuler son activation et y substituer la votre. César peut utiliser son Initiative pour obtenir une Saisie afin de n'activer que des Légions. Il ne peut pas le faire pour activer des Auxiliaires. Cf. 4.22.

Charisme : Un leader ou un OC avec du Charisme fournit un DRM de +1 lors de la résolution du Combat au Contact pour toutes les unités de son Command avec qui il est empilé ou adjacent. Cf. 9.24.

Les Commandants Généraux ont un Potentiel de Mouvement de "30". Cependant, ils ne se déplacent que quand ils sont spécifiquement activés pour agir ainsi; cf. 6.13.

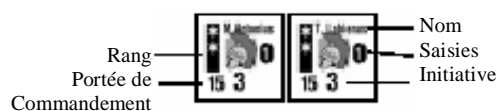
Exception : Vercingétorix est traité comme un OC pour la force qui se trouve dans Alésia en termes de Saisie et de Charisme. C'est aussi un Chef pour toutes ces troupes et fonctionne en tant que tel, bougeant quand il est activé avec ces troupes.



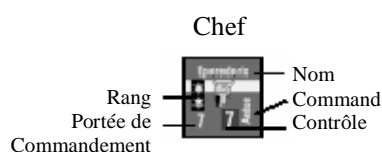
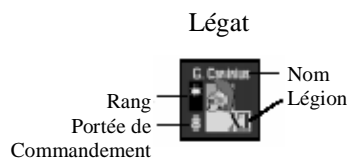
(4.22) Commius, le commandant de la Force de Secours gauloise, est à la fois un Commandant Général (chiffres du haut) et un Chef de tribus sur carte (4.24), comme l'indiquent les chiffres sur la ligne du bas. Cependant, si il se trouve sur la carte à la tête de troupes, il ne peut utiliser sa capacité de Saisie que pour activer les tribus qui sont à sa Portée de Commandement. Commius peut effectuer une Saisie quand il est hors carte pour activer tout Chef de tribu qui se trouve sur la carte selon 5.21.

(4.23) Commandants de Zone romains. Les deux Commandants de Zone romains — Labienus et Antonius (le fameux Marc Antoine de Cléopâtre et du célèbre "Gloire à César") — servent à activer les Auxiliaires. Pour cela, ils ont la capacité et des facteurs de Saisie. Les Commandants de Zone ne peuvent effectuer de Saisie de Tour que pour activer les Auxiliaires/Palintonos qui sont à leur Portée de Commandement. Les Commandants de Zone ne bougent que lors de l'activation du Commandant Général. Cf. 6.13.

NOTE DE CONCEPTION : Historiquement, ces officiers avaient bien souvent des places très différentes dans la structure de commandement, que nous avons choisi de ne pas simuler.



(4.24) Légats et Chefs. Ce sont les leaders qui commandent les troupes sur le terrain.



Portée de Commandement : Illustre sa présence générale sur le champ de bataille — y compris la présence des ses "aides" — ainsi que l'efficacité de ses compétences : la distance à laquelle ce leader peut exercer ses compétences afin d'activer pleinement les unités de son Command. La portée est mesurée en Points de Mouvement. Elle est bloquée par les hexagones occupés par des unités ennemies, un hexagone non occupé se trouvant dans une Zone de Contrôle (ZOC) ennemie, ou du terrain qu'un leader ne peut ni traverser ni pénétrer. Les unités amies annulent les ZOC ennemies en ce qui concerne le traçage de la Portée de Commandement. Tous les autres chemins sont considérés comme non bloqués.

Contrôle (Gaulois uniquement) : Nombre de tribus (basé sur le Facteur de Contrôle de chaque tribu) que ce Chef peut commander/activer. Vercingétorix ne possède pas ce facteur car il contrôle automatiquement toutes les unités de la force d'Alésia. Les Chefs gaulois peuvent contrôler toutes les tribus avec ce facteur, pas seulement la tribu dont ils sont issus.

NOTE DE CONCEPTION : Oui, il y a un peu plus de tribus, en terme de contrôle, que les Chefs gaulois ne peuvent "mener". C'est intentionnel.

Le Potentiel de Mouvement d'un Légat, d'un Préfet de Cavalerie ou d'un Chef, n'est pas imprimé sur leur pion. A la place, le nombre de Points de Mouvement pouvant être dépensé lors d'une même activation est de neuf (9) pour tous les leaders. Ceux-ci bougent quand ils sont activés. Cependant, leur Portée de Commandement utilisée lors de la Phase est déterminée avant qu'une unité du Command, y compris le leader, ne bouge.

NOTE DE JEU : Les leaders de Cavalerie gaulois (2) sont traités comme des Chefs, mais ne commandent que la Cavalerie et l'Infanterie Légère.

(4.3) LEADERS ET COMBAT

NOTE DE JEU : Ce chapitre présente les règles générales relatives aux leaders et aux unités de combat ennemies. Pour les règles spécifiques qui concernent les pertes de leader, voir 8.16 et 9.23.

(4.31) Les leaders ne peuvent pas venir de manière adjacente à une unité ennemie (hexagone) sauf si ils sont empilés avec, ou viennent sur, une unité de combat amie.

(4.32) Les leaders empilés avec des unités de combat menacées de Combat au Contact peuvent, si le joueur le désire, retraiter d'un hexagone. Cf. 4.34.

(4.33) Dès l'instant où une unité de combat ennemie devient adjacente à un leader qui se trouve seul dans un hexagone, ce leader peut immédiatement retraiter jusqu'à trois hexagones. Il ne peut pas retraiter à travers des unités ennemies ou du terrain interdit. Si le leader ne peut pas retraiter, il est éliminé.

(4.34) Un leader avec du Charisme fournit un DRM de + ou - 1 au Combat au Contact, selon qu'il attaque ou qu'il se défend, pour les unités de combat de son hexagone et pour toutes les unités de combat amies qui se trouvent dans les hexagones adjacents.

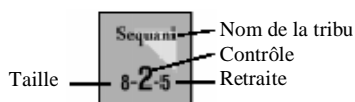
(4.35) Si César ou Commius sont tués, ils ne sont pas remplacés. Si Vercingétorix est tué, sa place de Commandant Général à Alésia est prise par Critognatus. Tous les autres leaders gaulois, si ils sont tués, sont placés sur toute unité tribale appropriée la prochaine fois que le joueur gaulois désire l'utiliser pour activer un Command. Les Légats sont placés sur toute unité de leur Légion la prochaine fois que leur Command est activé. Les Préfets de Cavalerie sont placés sur toute unité de Cavalerie amie la prochaine fois où le joueur romain désire activer un Command de Cavalerie avec ce leader. Les Commandants de Zone romains ne sont pas remplacés si ils se font tuer.



NOTE DE JEU : Perdre un OC limite sévèrement l'emploi de la Saisie de Tour.

(4.4) PIONS TRIBAUX

(4.41) Les grands (5/8") Pions Tribaux représentent toutes les unités de cette tribu (autres que celles qui sont éliminées), dans la Force de Secours plus la Cavalerie gauloise. Ils servent faciliter le mouvement initial des tribus (et allègent leur micro-gestion). Il n'y a pas de Pion Tribal pour la force qui se trouve dans Alésia.



(4.42) Chaque Pion Tribal possède trois facteurs/élément d'information :

- **Taille** : Nombre d'unité de combat dans cette tribu au début du jeu
- **Contrôle** : Ce facteur est utilisé quand on détermine le nombre de tribus qu'un Chef peut Commander (4.12) ainsi que le nombre de tribus pouvant entrer lors d'une Phase donnée.
- **Retraite** : Quand une tribu a perdu au moins ce nombre en unités de combat dans une même Période d'Assaut, la tribu entière Retraite et est retirée de la carte pour le reste de cette Période d'Assaut. Cf. 10.7.

(4.43) Le verso du Pion Tribal sert à montrer son emplacement sur la carte quand il ne représente plus d'unités de combat (elles sont toutes entrées en jeu).

(4.44) Il y a deux Pions de Cavalerie (similaires aux Pions Tribaux). Chacun d'eux peut "contenir" jusqu'à dix Cavalleries et/ou Infanteries Légères gauloises. Les Pions de Cavalerie servent à faire entrer dans la bataille ces deux types d'unité. Les Pions de Cavalerie sont traités comme des Pions Tribaux en ce qui concerne la Planification (5.3) et le Placement (5.4) gaulois. Il y a deux leaders de Cavalerie pour ces Pions de Cavalerie.

NOTE DE JEU: Cf. 5.4 pour l'emploi de ces pions.

(5.0) ACTIVATION

(5.1) ACTIVATION D'UN COMMAND

Une Phase d'Activation consiste en un joueur qui active l'un de ses Commandants de Zone, Légats, Préfets ou Chefs et, par conséquent, l'un de ses Commands (les unités menées par ce leader/commandant), selon 4.1. Il n'y a aucune interdiction sur le Command sélectionné par le joueur quand c'est à son tour de choisir. Et ceci inclus une Phase d'Activation obtenue par Saisie de Tour.

(5.2) SAISIE DE TOUR

La Saisie de Tour représente la capacité du Commandant Général et, dans une moindre mesure des Commandants de Zone romains, à réagir aux changements de circonstances en prenant l'initiative de manière concluante.

(5.21) Au début d'une Phase d'Activation d'un joueur, et avant que ce joueur ne désigne quel Command sera activé, son adversaire peut tenter de Saisir le Tour. Pour cela, le joueur tentant la Saisie jette le dé :

- Si le DR est inférieur ou égal au facteur d'Initiative du Commandant Général (ou du Commandant de Zone romain), la Phase d'activation du joueur initial est annulée et c'est maintenant au tour de la Phase d'Activation du joueur qui a réussi la Saisie.

>> Le joueur romain peut alors activer une Légion, si c'est César qui a réussi la Saisie, quelle que soit sa position sur la carte, ou bien tous les Auxiliaires (Archers, Infanterie Légère, et/ou Palintonos) se trouvant à Portée de Commandement du commandant, si c'est celui-ci qui a été utilisé pour la Saisie. Quand il a terminé, le jeu revient à son adversaire.

>> Le joueur gaulois peut activer tout ou partie des tribus se trouvant à Portée de Commandement et dans les limites de Contrôle de tout Chef (cf. 4.12), quelle que soit sa position sur la carte. Quand il a terminé, le jeu revient à son adversaire.

- Si le DR est supérieur au facteur d'Initiative du commandant (le premier n°), la tentative échoue. Un tel essai compte dans le nombre de Saisies qu'un commandant peut effectuer lors d'une même Période d'Assaut.

(5.22) Pendant une Période d'Assaut, un joueur peut tenter une Saisie de Tour autant de fois que son facteur de Saisies le lui permet. Il ne peut pas le faire deux fois de suite.

(5.23) Si le joueur gaulois utilise Vercingétorix pour effectuer une Saisie, il doit alors activer les forces assiégées qui se trouvent dans Alésia (qui sont traitées comme un seul Command). Si il utilise Commius, il doit activer un Command de la Force de Secours.

EXEMPLE : Le joueur gaulois vient juste de jouer. Avant que le joueur romain ne désigne son prochain Command actif, le joueur gaulois déclare une tentative de Saisie du Tour par Commius. Il jette un '5' qui est supérieur au facteur d'Initiative de '2' de Commius. La tentative de Saisie est un échec, le joueur romain peut alors procéder à sa Phase d'Activation. Commius a utilisé l'une de ses trois tentatives de Saisie pour cette Période.

(5.24) Aucune Saisie de Tour n'est permise pour/pendant la première Phase d'Activation d'une Période d'Assaut.

(5.25) La tentative de Saisie d'un OC romain peut servir à déplacer le Commandant Général; cf. 6.13. Cette tentative de Saisie est automatiquement réussie; aucun jet de dé n'étant requis. Néanmoins, elle compte pour un dans le nombre de tentatives autorisées.

(5.3) PLANIFICATION DE L'ASSAUT GAULOIS

(5.31) Lors de la Phase de Planification de l'Assaut au début de chaque Période d'Assaut, le joueur gaulois doit choisir les tribus qu'il va essayer de faire entrer, et où. Toutes les tribus disponibles (cf. 10.74) doivent être ainsi assignées. Une fois que ces assignements sont effectués, ils ne peuvent être changés pendant

cette Période (notez les limitations par Zone indiquées en 5.43).

NOTE DE JEU : Nous avons fourni des feuilles d'Assignement aux Tribus Gauloises pour cela; le fait qu'elles garantissent votre bonne foi n'est qu'accessoire.

(5.32) Durant les trois premières Phases d'Activation gauloises, le joueur gaulois ne peut activer, et faire entrer, que les tribus assignées aux Zones I et/ou II.

(5.33) A partir de la quatrième (4^{ème}) Phase d'Activation gauloise d'une Période d'Assaut, le joueur gaulois peut (ce n'est pas une obligation) tenter de faire entrer d'autres tribus, selon 5.42, dans leur Zone d'Entrée assignée. Cependant, l'arrivée/le placement des tribus assignées aux Zones III à XVI n'est pas automatique; l'arrivée et le placement des tribus assignées aux Zones I et II le sont. Pour toutes les Zones III à XVI, le joueur gaulois doit jeter un dé pour voir si les tribus assignées ont atteint leur zone correspondante, en consultant la Table des Entrées Gauloises [Gallic Entry Arrival Table]. Il ne jette le dé qu'une seule fois par Zone d'Entrée et par Activation.

(5.34) Un jet de dé d'arrivée réussi permet au joueur gaulois de placer ses Pions Tribaux assignés à cette Zone selon 5.4. Une tentative échouée est une Activation perdue ! Il ne peut rien faire d'autres, car une Tentative d'Entrée Tribale est la seule action du joueur gaulois lors de cette Phase.

(5.35) La Saisie d'un Tour ne peut pas servir pour une Tentative d'Entrée Tribale.

(5.4) PLACEMENT INITIAL DES TRIBUS GAULOISES

(5.41) Lors du Segment de Placement Initial de la Phase de Planification, au début de chaque Période d'Assaut, avant que quelqu'un n'effectue une Activation, le joueur gaulois peut activer, et placer sur la carte (voir plus bas) des Pions Tribaux gaulois totalisant jusqu'à **huit (8) Points de Contrôle**. Cela ne lui coûte pas d'Activation, mais les tribus ne peuvent être placées que dans les Zones I et/ou II et seulement si elles y ont été assignées lors de la Phase de Planification de l'Assaut Gaulois.

Peu de Pions Tribaux représentent plus d'une tribu. Consultez les pions et la Feuille d'Assignement.

CHEFS TRIBAUX : Un Chef tribal doit être placé si des Pions Tribaux (sans compter la Cavalerie) sont placés.

LEADERS DE CAVALERIE : Un leader de Cavalerie doit être placé avec son pion de Cavalerie.

(5.42) Après le Placement Initial, et pendant une Période d'Assaut (dans les limites de 5.33 et de 5.35), comme seule action pour cette Phase d'Action, le joueur gaulois peut placer des Pions Tribaux totalisant jusqu'à **cinq (5) Points de Contrôle** sur la carte dans leur Zone d'Entrée assignée. Une seule Zone d'Entrée peut être choisie. Le placement des pions prend toute l'activation; tout mouvement se produit lors d'une activation ultérieure. Le joueur gaulois ne peut pas essayer de faire entrer des tribus (C/1) lors de deux Phase d'Activation consécutives, ni si il y a des Pions Tribaux (y compris de Cavalerie) sur la carte qui n'ont pas encore placé une de leurs unités. Essayer d'activer la Force d'Alésia n'est pas considéré comme tenter de faire entrer des tribus.

CHEFS TRIBAUX : Un Chef tribal doit être placé (si il y en a) si des Pions Tribaux (sans compter la Cavalerie) sont placés. Le joueur gaulois peut "retenir" le placement d'un Chef tribal si les Pions Tribaux qui entrent sont placés à Portée de Commandement d'un Chef qui est déjà sur la carte.

LEADERS DE CAVALERIE : Un leader de Cavalerie doit être placé avec son pion de Cavalerie.

EXEMPLE : Le joueur gaulois a les Arverni (3), les Senones (2), les Nervii (1), et les Boii (1) hors carte et éligibles pour entrer. Les Senones (2), les Boii (1), et le Nervii (1) ont été assignés à la Zone d'Entrée III alors que les Arverni (3) ont été assignés à la Zone d'Entrée I. Le joueur gaulois peut soit placer les Arverni automatiquement soit placer les 3 autres tribus sur un jet de 0 à 8.

(5.43) A l'exception des Zones d'Entrée I et II, le nombre maximal de Points de Contrôle Tribaux pouvant utiliser une Zone d'Entrée tout au long d'une même Période d'Assaut est de cinq (5) Points de Contrôle. Il n'y a pas de telle limite pour les Zones I et II.

NOTE DE CONCEPTION : La limite du Contrôle Tribal représente en partie la capacité à maintenir un nombre 'x' de soldats, ainsi que tout ce qui concerne les difficultés et les réalités à déplacer un grand nombre de guerriers par rapport aux capacités des Gaulois à planifier et à mener des opérations massives et coordonnées. Le fait qu'ils ne s'aventurèrent pas, pendant le siège, en dehors des limites des Zones I à VI en dit long sur ces possibilités.

(5.44) Puisque l'armée de Vercingétorix assiégée dans Alésia est déjà sur la carte; le Placement gaulois ne s'applique pas à elle. Cf. 5.6.

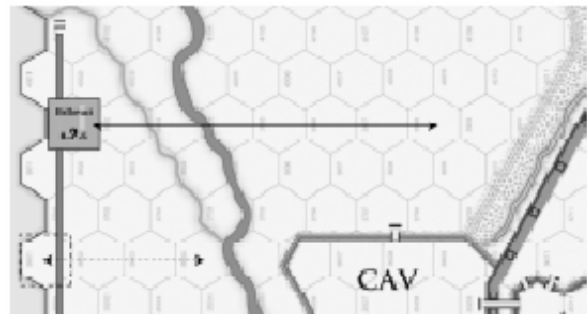
(5.45) Un Pion Tribal peut être placé n'importe où sur la carte (évidemment à l'extérieur des murs), de la

manière suivante :

- Jusqu'à dix (10) hexagones de tout hexagone de bord de carte de sa Zone d'Entrée d'assignement, mais en droite ligne entre l'hexagone de la Zone d'Entrée et les Remparts opposés (pas à 10 hexagones sur la gauche, etc.); et
- Pas à moins de trois (3) hexagones d'un hexagone de Rempart (en comptant ce dernier), et/ou pas à moins de deux (2) hexagones d'un Mur de Camp.
- Les Pions Tribaux peuvent être empilés.

Si une unité romaine ou sa ZOC se trouvent sur le chemin entre l'hexagone d'Entrée et l'hexagone de Rempart opposé, le joueur gaulois place le Pion Tribal n'importe où sur ce chemin entre l'hexagone d'Entrée et cette unité/ZOC, mais pas de manière adjacente à une unité romaine.

En ce qui concerne la détermination du placement, traitez les hexagones W5815, et W5915 à W5918 comme si c'étaient des hexagones de Remparts.



EXEMPLE : Le joueur gaulois décide d'utiliser l'hexagone W3901 pour placer les Bellovaci qui ont été assignés à la Zone d'Entrée II. Le Pion Tribal peut être positionné dans tout hexagone situé entre W3901 et W3908. Si le joueur gaulois choisit W3601 à la place, les hexagones disponibles pour le placement vont de W3601 à W3604 à cause du Mur du Camp dans W3606.

(5.46) Une fois placé, le Pion Tribal ne peut pas bouger. Il reste sur la carte jusqu'à ce que sa tribu ait atteint sa limite de Retraite (10.7), moment auquel le pion est tout simplement retiré.

(5.47) Quand toutes les unités représentées par ce Pion Tribal sont sur la carte, en jeu, retournez le pion du côté "Aucune Unité [No Units]". En ce qui concerne les unités qui entrent dans l'hexagone qu'il occupe, le Pion Tribal n'est pas là. Quand on détermine l'activation, etc., le Pion Tribal est là.

(5.48) Chaque fois qu'un Chef est activé, tous les Pions Tribaux de son Command (4.24) doivent placer sur la carte, au dessus du Pion Tribal, au moins six unités de combat de cette tribu (ou toutes les unités de combat disponibles, selon ce qui est le moins nombreux) pour le mouvement de cette activation.

Cf. 6.21 et 5.5.

(5.49) Les unités de combat ne peuvent pas volontairement aller, ou être, à plus de douze (12) hexagones de leur Pion Tribal sauf et jusqu'à ce qu'elles montent sur un Rempart ou qu'elles entrent entre les Vallations (à l'intérieur).

Exception : Cette restriction ne s'applique pas aux unités qui sortent d'Alésia ou aux unités qui appartiennent à l'un des Pions de Cavalerie.

NOTE DE JEU : En ce qui concerne cette règle et "la Colline" (carte Ouest, W5916, etc.), les unités de combat gauloises ne subissent plus cette restriction dès qu'elles entrent dans un hexagone situé entre W5815 et W5819.

(5.5) REDÉPLOIEMENT ROMAIN

Au début de chaque Période d'Assaut après la première, le joueur romain peut redéployer tout ou partie de ses troupes en respectant les mêmes restrictions de placement données dans le déploiement initial du scénario.

(5.6) LA FORCE DE VERCINGÉTORIX A ALÉSIA

(5.61) Toutes les unités qui se trouvent dans l'oppidum d'Alésia au début de chaque Période d'Assaut font partie de l'armée assiégée de Vercingétorix. Celle-ci est traitée comme une seule tribu, mais elle ne possède pas de Pion Tribal. L'oppidum lui sert de point de départ.

(5.62) La Force d'Alésia entre en jeu séparément des autres tribus, et son entrée occupe une activation gauloise entière. La Force d'Alésia ne peut pas entrer en jeu avant que les unités de combat individuelles d'au moins une tribu de la Force de Secours soient sur la carte. Une fois en jeu, elle peut faire tout ce que les autres unités gauloises peuvent faire.

(5.63) La Force d'Alésia entre en jeu sur un jet de dé de 0 à 6. Si la tentative échoue, le joueur gaulois doit continuer et activer un autre Command. Si elle réussit, les unités de la Force d'Alésia sont placées selon 5.64 et peuvent immédiatement Bouger, effectuer un Combat au Contact, etc.

NOTE DE JEU : C'est une tentative d'activation, pas une Entrée, donc 5.34 ne s'applique pas.

(5.64) Quand la Force d'Alésia entre en jeu, toutes les unités basées à Alésia sont placées (ou repositionnées) n'importe où dans Alésia. Elles peuvent s'empiler jusqu'à trois par hexagone. Elles quittent Alésia par les portes imprimées sur la carte, moment auquel les règles normales d'empilement s'appliquent.

(5.65) Les unités de la Force assiégée d'Alésia qui terminent une Période d'Assaut à l'extérieur des deux murs — ex : W6427, mais pas W5429 ni W5028 — ne font plus partie de la Force assiégée d'Alésia. Elles font partie, pour les Périodes d'assaut suivantes, des Aedui ou des Arverni (qui inclut les Mandubii qui se sont échappés). Consultez les conditions de victoire.

(5.66) Le Facteur de Retraite de la Force d'Alésia est de '18'; cf. 10.7.

(5.7) CAVALERIE GAULOISE

Les Pions Tribaux de Cavalerie gauloise ont un indice de Taille de '10'. Celui-ci fonctionne quelque peu différemment par rapport aux autres indices de Taille tribaux. Il représente le nombre de Cavalleries et/ou d'Infanteries Légères gauloises pouvant entrer en jeu avec ces Pions Tribaux.

EXEMPLE : Vous pouvez faire entrer en jeu 10 Cavalleries, ou 6 Cavalleries et 4 Infanteries Légères, etc. 5.48 s'applique si le joueur gaulois choisit d'activer la Cavalerie en association avec un Pion de Cavalerie déjà placé.

(6.0) MOUVEMENT ET TERRAIN

(6.1) POTENTIELS DE MOUVEMENT [MA]

(6.11) Le Potentiel de Mouvement imprimé sur une unité est le potentiel de base pour une Phase d'Activation donnée (mais voir 6.5.). Une unité de combat activée peut se déplacer jusqu'à son MA imprimé. Les unités peuvent toujours bouger de moins de points que ce qu'indique leur MA.

NOTE DE JEU : Il n'y a pas de Hits de Cohésion pour le mouvement (contrairement aux jeux *GBoH* précédents) — car les sièges requièrent rarement l'emploi de formations, ce que les Hits de Cohésion affectent/reflètent — sauf pour entrer dans les hexagones des Jardins de la Mort.

(6.12) Les Légats/Préfets et Chefs activés n'ont pas de MA imprimé; celui-ci est de '9 par activation. Ils peuvent bouger quand ils sont activés, mais après que toutes les unités de leur Command aient bougé.

(6.13) Les Commandants Généraux et de Zone ont un MA de '30'. Cependant, ils ne peuvent bouger que :

- Quand ils sont activés par une Activation de Mouvement de Commandant Général/de Zone, où la seule chose que le joueur puisse faire est de bouger ses Commandants Généraux et de Zone; ou
- Quand le joueur utilise l'une de ses tentatives de Saisie pour déplacer (uniquement) son OC. Quand il

fait cela, cette "Saisie" est automatique; aucun jet de dé n'étant requis; ou

- Si ils commencent, et restent, empilés avec une unité de combat à Portée de Commandement d'un Command qui est activé, selon 4.11. Dans ce cas, ils utilisent le Potentiel de Mouvement de cette unité de combat.

(6.14) Vercingétorix se déplace comme si il était un Chef tribal (6.12), pas comme un Commandant Général.

(6.2) MOUVEMENT ET PIONS TRIBAUX GAULOIS

(6.21) Un Pion Tribal gaulois contient (théoriquement) toutes les unités de combat de cette tribu. Quand cette tribu est sur la carte et est activée, le joueur gaulois doit faire partir de ce Pion Tribal suffisamment d'unités de combat de cette tribu pour satisfaire la règle 5.48; en les faisant toutes démarrer de l'hexagone où se trouve le Pion Tribal.

(6.22) Les unités de combat ne peuvent pas entrer dans un hexagone occupé par un Pion Tribal; elles ne peuvent qu'en partir. Cette restriction disparaît quand le pion est tourné du côté "Aucune Unité [No Units]".

(6.23) Les Pions Tribaux ne bougent pas.

(6.3) TERRAIN NATUREL

La carte d'Alésia contient deux types de "terrain" différents : naturel et construit par l'homme (les "travaux" de César). Certains éléments construits fonctionnent comme si ils étaient naturels (ex : les fossés remplis d'eau). Il y a toujours un coût en Points de Mouvement pour entrer/traverser chaque type de terrain.

(6.31) Quand une unité se déplace, elle trace un chemin d'hexagones contigus sur la grille d'hexagones. Une unité dépense des Points de Mouvement pour chaque hexagone où elle entre, ou côté d'hexagone qu'elle traverse, comme indiqué sur la Table des Effets du Terrain [Terrain Effects Chart]. Il coûte également un MP supplémentaire pour entrer dans un hexagone situé à une hauteur supérieure. Ainsi, une BI gauloise située dans l'hexagone W6213 dépensera 2 MP pour aller dans W6113 (1 pour l'hexagone clair, 1 pour le changement de hauteur). Le mouvement d'une unité doit être terminé avant que celui d'une autre ne commence, même si elles commencent empilées ensemble.

(6.32) Une unité peut être déplacée dans toutes les directions ou dans toute combinaison de directions. Cependant, une unité ne peut entrer que dans un hexagone situé devant elle (7.11). Pour qu'une unité change de direction sur son flanc, elle doit d'abord changer d'orientation (7.1) en pivotant dans

l'hexagone qu'elle occupe.

(6.33) Certains hexagones/côtés d'hexagone sont impassables : aucune unité ne peut y entrer ou les traverser. Ex : le fossé rempli d'eau (cf. 6.46.)

(6.34) Une unité en mouvement doit avoir assez de MP pour payer le coût du terrain de l'hexagone où elle entre; si ce n'est pas le cas, elle ne peut entrer dans cet hexagone. Les unités peuvent également avoir à payer des Points de Mouvement pour changer d'orientation; cf. §7.1.

(6.35) Le terrain peut également affecter le résultat des combats au appliquant un ajustement au jet de dé lors de la détermination du résultat d'une attaque au Contact ou à Distance. Consultez le Tableau des Effets du Terrain.

(6.36) **Alésia.** L'oppidum d'Alésia situé en haut de la colline est virtuellement imprenable. Aucune unité ne peut traverser un côté d'hexagone de mur de crête, qui ceinture tout le plateau, sauf par les côtés d'hexagone de portes. Ceci concerne aussi les unités gauloises.

(6.4) LES TRAVAUX DE SIÈGE

NOTE DE CONCEPTION : Les règles concernant les fortifications sont bien plus denses que pour les précédents jeux GBoH. Elles reflètent une tentative souvent décourageante de restituer de manière sensée et en deux dimensions un type d'obstacle en 3D.

(6.41) César fit construire deux séries de murs de fortification autour d'Alésia, auxquels nous nous référerons avec les noms suivants :

- **Circonvallation** : Le système de murs construit pour maintenir Vercingétorix dans Alésia — les Remparts intérieurs avec des tours (ex : hexagone W3220).
- **Contrevallation** : Le système de murs construit pour maintenir la Force de Secours à l'extérieur... les Remparts extérieurs avec des tours (ex : hexagone W3310).

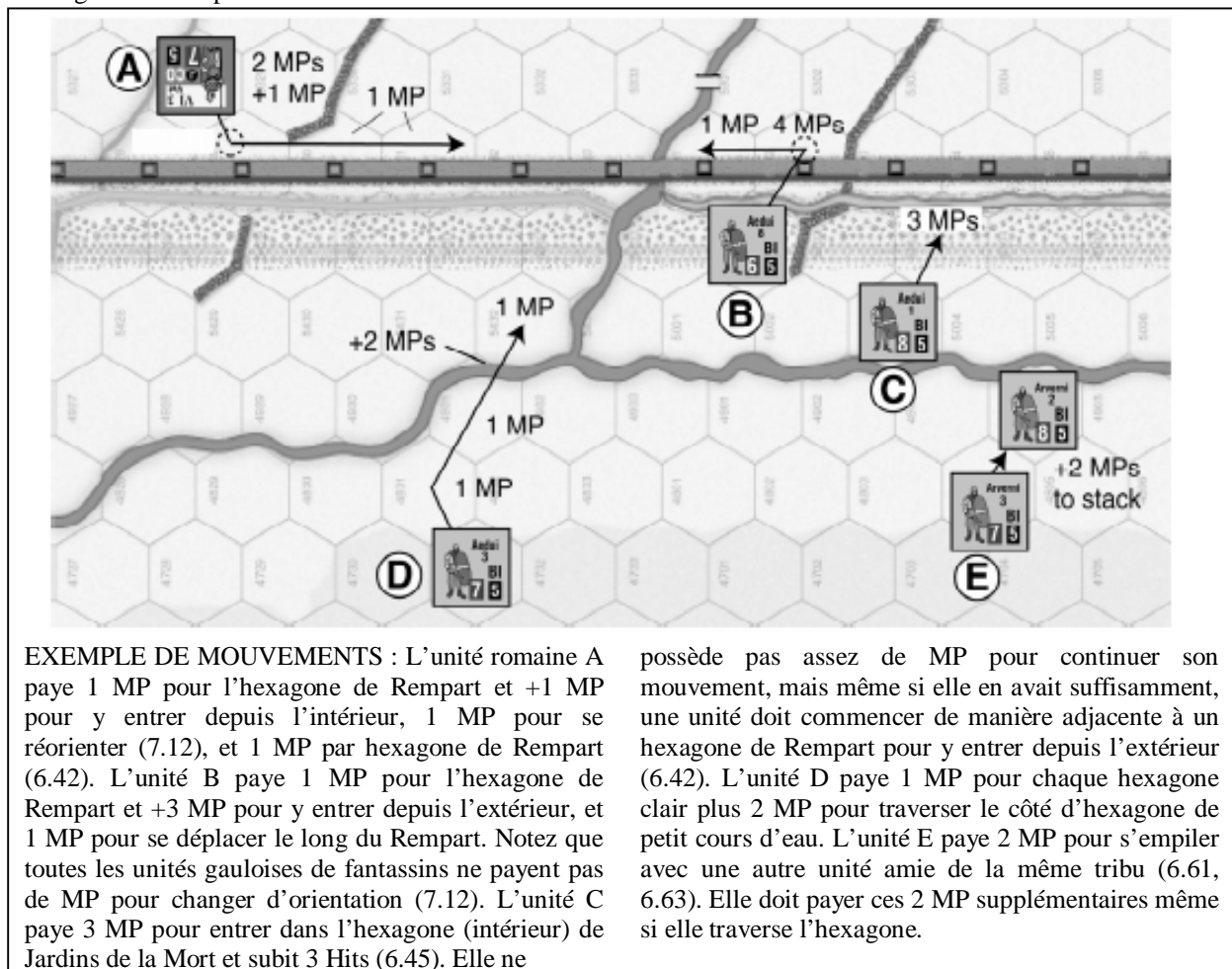
Les unités qui se trouvent entre les deux séries de Remparts (ou bien sur les Remparts eux-mêmes) sont considérés comme étant à l'intérieur des fortifications. Toutes les autres unités, généralement les Gaulois, sont à l'extérieur des fortifications (essayant d'y entrer).

Les Vallations comprennent les types de "terrain" suivants.

(6.42) **Remparts** : Ce sont les hexagones représentant les "murs" principaux, le long desquels se trouvent (en général) une tour environ tous les 80 pieds. Les tours contenaient vraisemblablement des unités de tirs et

d'Artillerie. Tous les murs qui se trouvent dans un hexagone (ex : W3911) sont des Remparts. Chaque hexagone de Rempart est sensé contenir une tour

(qui permet d'appliquer des règles d'empilement inhabituelles; cf. 6.61).



EXEMPLE DE MOUVEMENTS : L'unité romaine A paye 1 MP pour l'hexagone de Rempart et +1 MP pour y entrer depuis l'intérieur, 1 MP pour se réorienter (7.12), et 1 MP par hexagone de Rempart (6.42). L'unité B paye 1 MP pour l'hexagone de Rempart et +3 MP pour y entrer depuis l'extérieur, et 1 MP pour se déplacer le long du Rempart. Notez que toutes les unités gauloises de fantassins ne payent pas de MP pour changer d'orientation (7.12). L'unité C paye 3 MP pour entrer dans l'hexagone (intérieur) de Jardins de la Mort et subit 3 Hits (6.45). Elle ne

possède pas assez de MP pour continuer son mouvement, mais même si elle en avait suffisamment, une unité doit commencer de manière adjacente à un hexagone de Rempart pour y entrer depuis l'extérieur (6.42). L'unité D paye 1 MP pour chaque hexagone clair plus 2 MP pour traverser le côté d'hexagone de petit cours d'eau. L'unité E paye 2 MP pour s'empiler avec une autre unité amie de la même tribu (6.61, 6.63). Elle doit payer ces 2 MP supplémentaires même si elle traverse l'hexagone.

Les unités peuvent se déplacer le long des Remparts, en suivant le chemin que suit ceux-ci, comme sur des routes. Une unité en W1633 ne peut pas entrer en W1733 sans d'abord entrer en W1634. Les unités peuvent gagner (escalader et monter dessus) les Remparts :

- Depuis tout hexagone se trouvant dans la Vallation et adjacent à un Rempart (beaucoup d'échelles sont disposées). *Exemple : Une Cohorte en W4616 peut, en payant 2 MP pour cela, entrer en W4617 ou en W4516.*
- Depuis l'intérieur d'une Redoute, dans tout hexagone de Rempart adjacent. *Exemple : Une Cohorte en W2919 peut, en payant les 2MP pour grimper, entrer dans l'hexagone de Rempart W2918.*
- Depuis tout hexagone se trouvant à l'intérieur des Murs du Camp et adjacent à un hexagone de Rempart. *Exemple : une Cohorte en W5122 peut, en payant 2 MP pour cela, aller en W5222.*
- Depuis l'extérieur des Remparts, une unité gauloise (partons de ce principe) peut entrer dans un

hexagone de Rempart soit en attaquant un hexagone occupé par les Romains sur le Rempart, en les obligeant à quitter l'hexagone et en prenant ainsi leur place, soit en entrant dans un hexagone de Rempart inoccupé en commençant son mouvement dans un hexagone extérieur adjacent au Rempart (en général un hexagone de Jardins de la Mort; 6.45) et en payant 4 MP pour entrer dans l'hexagone de Rempart.

NOTE DE JEU : Bien que l'unité gauloise ne consomme pas la totalité de son Potentiel de Mouvement, elle doit quand même débiter son mouvement dans l'hexagone extérieur/adjacent.

Quitter les Remparts : Une unité paye +1 MP quand elle part d'un hexagone de Rempart pour aller dans un hexagone hors Rempart à l'intérieur de la Vallation; et +3 MP pour faire de même à l'extérieur de la Vallation.

Hauteur des Remparts : Les hexagones de Rempart sont considérés comme étant à un niveau au dessus du

terrain dans lequel ils sont.

Mouvement sur les Remparts : Le mouvement le long du chemin de ronde des Remparts — ex : de W3911 à W4012 — coûte 1 MP, et les restrictions d'orientation et d'empilement s'appliquent toujours (le chemin de ronde était évidemment étroit). Cf. 6.61.

NOTE DE JEU : Toute unité qui se trouve dans un hexagone de Rempart est considérée comme étant "sur le mur".

Important : La Cavalerie ne peut pas entrer dans un hexagone de Rempart sauf si celui-ci possède une porte et seulement si elle possède suffisamment de MP pour sortir de l'hexagone à travers la porte sur le côté opposé.

(6.43) Murs : Les Murs du Camp sont ceux qui courent le long des côtés d'hexagone (ex : W3706/3607). Ils ne possèdent pas de chemin de ronde; ce sont tout simplement des murs. Les unités hors Cavalerie peuvent traverser un côté d'hexagone de mur si il n'y a pas d'unité ennemie dans l'hexagone où elles cherchent à entrer. Elles peuvent attaquer à travers un côté d'hexagone de mur. La Cavalerie ne peut pas traverser de côtés d'hexagone de mur; elle utilise les portes pour entrer et sortir de leur camp.

NOTE DE CONCEPTION : Ceux qui se trouvaient à l'extérieur des fortifications étaient (historiquement) les camps de Cavalerie; ceux qui se trouvaient à l'intérieur étaient les camps d'Infanterie. Il y a une exception. Le camp situé vers E6206 semble avoir été un camp d'Infanterie. César n'est pas vraiment clair sur la nature exacte des murs des camps; nous sommes tout simplement partis du principe qu'ils servaient de barrière, pas de grands axes de mouvement, et étaient de bien des manières similaires aux camps habituellement construits par les Légions romaines. Il y a cinq camps d'Infanterie pour 10 Légions. Il y en avait peut-être d'autres, mais nous n'avons pas trouvé trace de leur existence.

Murs de pierre : Il y a plusieurs petits murs de pierre qui s'entrecroisent à l'intérieur. La plupart d'entre eux mesuraient environ 6 pieds de haut et avaient été construits par les Gaulois avant l'arrivée des Romains. Il semble qu'ils furent là pour aider une ligne défensive, pas pour ralentir le mouvement. Ils n'entrent pas en jeu très souvent. La Cavalerie ne peut pas traverser les murs de pierre.

NOTE HISTORIQUE : L'existence du mur qui va de W5128 à 5833 est sujet à caution. Il apparaît sur de nombreuses cartes de fouilles, mais il semble qu'il ne sert pratiquement à rien.

(6.44) Redoutes : Ce qu'elles étaient exactement est

assez difficile à déterminer. César ne les décrit jamais, bien qu'il en fasse mention (leur emplacement fut établi par les fouilles de Stoffel). Il semble que c'étaient de petits camps fortifiés se trouvant à l'intérieur des murs. Leur accès s'effectue par les portes. Les hexagones de Redoute sont considérés être au niveau du sol (mais voir 6.42.). Les unités qui sont dans les Redoutes ont leur Front tout autour d'elles; elles n'ont pas de Flanc ni d'Arrière.

La Cavalerie peut traverser les Redoutes par les côtés d'hexagone de porte, le coût pour entrer étant de 3 MP plus 1 MP pour la porte. Cependant, elle ne peut pas le faire si il y a des unités dans la Redoute, et ne peut pas non plus y terminer son déplacement. Une unité peut aussi quitter (et entrer dans) un hexagone de Redoute vers/depuis un hexagone de Rempart en payant +1 MP si la Redoute est connectée au Rempart.

(6.45) Jardins de la Mort : C'est notre terme de jeu pour désigner le vaste ensemble de pièges, de fosses, de pieux et de fossés construit par César pour couvrir le périmètre d'approche de ses murs, et dont il fournit une assez bonne description spécifique. Notez que les Jardins de la Circonvallation incluent les fossés intérieurs remplis d'eau, les rendant encore plus ardues à traverser.

Consultez le diagramme ci-dessous pour avoir un aperçu sur ces 40 yards de terrain atroce.



Effets des Jardins de la Mort :

- Une unité qui entre dans un hexagone de JdM extérieur, depuis n'importe quelle direction, subit 2 Hits.
- Une unité qui entre dans un hexagone de JdM intérieur, depuis n'importe quelle direction, subit 3 Hits.

NOTE HISTORIQUE : César explique succinctement que Vercingétorix et ses troupes assiégées, malgré tous leurs efforts, eurent les pires difficultés à atteindre les fortifications intérieures (cf. Livre VII, chapitre 86 des Commentaires de César), essentiellement à cause des fossés noyés que César avait ajoutés à son cortège de malices.

(6.46) Les unités gauloises peuvent essayer de "combler/recouvrir" :

- Des hexagones de Jardins de la Mort; ceux-ci incluent les fossés — un sec, un noyé — qui courent entre les hexagones des JdM et les Remparts.
- Le profond fossé rempli d'eau orienté Nord-Sud (à l'Ouest d'Alésia) entre W4723 et W3704 inclus
- Les petites rivières et cours d'eau "naturels"

(6.47) Pions de Remblai [Fill]

Placement : Une BI gauloise peut être placée sur la carte transportant un pion Remblai bien que ce ne soit pas obligatoire. Une fois sur la carte, une unité ne peut jamais obtenir de pion Remblai.

Bouger avec un Remblai : Les unités BI gauloises peuvent transporter des pions Remblai — un pion par unité de combat. Une unité qui transporte un pion Remblai voit son Potentiel de Mouvement réduit de un (-1) pour cette activation/Tour. Une unité chargée avec un pion Remblai perd le marqueur si elle est impliquée dans un combat au Contact.

Utilisation des pions de Remblai : Placer un pion Remblai dans un hexagone de JdM coûte +1 MP en plus du coût d'entrée dans l'hexagone. Cela coûte +1 MP pour placer un pion Remblai en travers d'un côté d'hexagone de fossé, de petite rivière, ou de ruisseau. L'unité doit se trouver dans un hexagone adjacent. Le MP supplémentaire pour placer un Remblai peut être dépensé même si l'unité se trouve dans une ZOC ennemie. L'unité peut continuer de bouger après un tel placement sujet aux effets des ZOC ennemies (cf. 7.23). Une fois placé, un pion Remblai demeure sur place jusqu'à ce qu'il soit retiré selon 6.49 plus bas. Le pion ne peut pas être récupéré.

Remblais 1 à 4 : Les pions Remblai portent un chiffre allant de 1 à 4. Chaque valeur compte pour un pion. De ce fait, un pion Remblai avec une valeur de 1 compte pour un pion Remblai, une valeur de 2, deux pions, etc. Quand une unité place un pion Remblai dans un hexagone qui n'en possède pas déjà, placez tout simplement le pion Remblai 1 dans l'hexagone. Si il y en avait déjà un, remplacez celui-ci avec un pion Remblai d'une valeur immédiatement supérieure.

NOTE DE CONCEPTION : Nous avons préféré le mot "Remblai" pour désigner un "Clayonnage", qui est le mot utilisé dans notre version de la "Guerre des Gaules" de César.

(6.48) Effet des Remblais

- Un hexagone de JdM extérieur avec un pion Remblai '2' n'est plus un hexagone de JdM
- Un hexagone de JdM intérieur avec un pion Remblai '3' n'est plus un hexagone de JdM
- Un côté d'hexagone de fossé profond noyé ou de ruisseau [Stream] avec un pion Remblai '3' peut être traversé.

- Un côté d'hexagone de petite rivière avec un pion Remblai '4' peut être traversé

Les hexagones/côtés d'hexagone listés ci-dessus ne doivent pas contenir de pion Remblai dont la valeur est supérieure à ce qui est nécessaire pour annuler l'effet de l'hexagone/du côté d'hexagone.

(6.49) Retrait des Remblais : Les pions Remblai peuvent être retirés de deux manières :

- Les unités d'Archers romains peuvent tirer, à l'aide de flèches enflammées, sur un hexagone de JdM ayant un marqueur Remblai et aucune unité gauloise. Si un Hit est obtenu, le Remblai a pris feu et tous les pions Remblai sont retirés. Le feu est alors "éteint". Ceci ne s'applique pas aux Remblais qui se trouvent sur des hexagones/côtés d'hexagone d'eau.
- A la fin de chaque Période d'Assaut, toutes les valeurs de Remblai sont réduites de un pour la Période suivante.

NOTE DE CONCEPTION : Les pions Remblai représentent toutes sortes de débris et matériaux utilisés pour combler et recouvrir. Ces Remblais avaient tendance à se désagréger, et "comblaient moins" après un certain temps. Bien qu'il n'y ait qu'un certain nombre de marqueurs Remblai sur la planche de pions, il n'y a pas de limite à leur nombre pouvant être en jeu.

NOTE DE CONCEPTION : Les pions Remblai risquent de créer des problèmes d'encombrement, en terme de nombre de pions dans un même hexagone. Nous sommes désolés; nous n'avons pas trouvé d'autre solution.

(6.5) MOUVEMENT RAPIDE (ROMAINS UNIQUEMENT)

Les Cohortes romaines, quand elles sont activées et à Portée de Commandement, peuvent doubler leur Potentiel de Mouvement si elles :

- N'entrent que dans des hexagones qui ne coûtent (y compris les coûts de côté d'hexagone) qu' 1 MP pour y entrer
- Ne deviennent pas adjacentes à une unité de combat gauloise, quelle que soit sa position, ou
- Ne commencent pas leur mouvement à 3 hexagones ou moins d'une unité de combat gauloise, sauf si celle-ci se trouve à l'extérieur des Vallations et que l'unité romaine soit à l'intérieur.

Chaque unité qui effectue un Mouvement Rapide subit un (1) Hit lors des Mouvements Rapides suivants le premier. Il n'y a pas de pénalité lors d'un premier Mouvement Rapide dans une même Période d'Assaut.

NOTE DE CONCEPTION : La Retraite en Ordre et l'Extension de Ligne, qui sont des règles que l'on trouve dans CONQUEST OF GAUL, ne figurent pas ici à cause de la nature de la bataille qui n'est pas linéaire.

(6.6) EMPILEMENT

L'empilement consiste à avoir plus d'une unité dans un hexagone à un instant donné, que ce soit pendant ou à la fin du mouvement.

NOTE DE CONCEPTION : Les règles d'empilement pour les hexagones de Rempart sont quelque peu particulières, et assez différentes des règles standards du système GBoH. C'est le résultat de la présence de ces tours tous les 30 yards plus l'étroit chemin de ronde sur les Remparts.

(6.61) L'empilement est déterminé par la localisation.

Hexagones de Rempart : Une unité de combat d'Infanterie — CO, BI ou LI — de n'importe quel type peut occuper un hexagone de Rempart à tout moment. De plus, une unité d'Artillerie ou une unité d'Archers peut co-exister avec cette unité d'Infanterie. Le principe est que l'unité d'Artillerie ou d'Archers qui se trouve dans l'hexagone de Rempart est considérée comme étant dans une tour, pas physiquement sur le Rempart. De ce fait, elle ne peut pas être attaquée au Contact ni être affectée par une attaque au Contact, si il y a avec elle une unité d'Infanterie en soutien. Sinon, elle peut être attaquée de cette manière.

Hexagone de Redoute : Ceux-ci peuvent être au maximum occupés par deux (2) unités à pied de n'importe quel type ou Command, ou par une unité à pied et une unité d'Artillerie.

Tous les autres hexagones. Deux unités de combat du même type (CO, BI, etc.) peuvent occuper le même hexagone. Concernant les Cohortes romaines empilées ensemble, elles doivent faire partie de la même Légion. Concernant les unités gauloises, elles doivent être issues de la même tribu. Sur ce dernier point, les tribus Liées sont traitées individuellement. D'un autre côté, une unité de fantassins peut s'empiler avec une unité d'Artillerie

(6.62) Les leaders et les marqueurs d'information ne comptent pas dans l'empilement. Un hexagone peut contenir n'importe quel nombre de leaders/marqueurs.

(6.63) Une unité peut traverser/entrer dans un hexagone hors Rempart contenant des unités amies — autres que d'Artillerie ou d'Auxiliaires — pour un coût de +2 MP. Il n'y a pas de coût supplémentaire si l'unité qui entre/traverse est de l'Artillerie ou des Auxiliaires (LI et Archers). Aucune unité ne peut

traverser une unité d'Infanterie (CO, BI, ou LI) dans un hexagone de Rempart. L'Artillerie et les Archers dans des hexagones de Rempart peuvent y entrer/traverser sans coût supplémentaire. Une unité de Cavalerie ne peut pas entrer dans un hexagone de Redoute occupé.

(6.64) Une unité ne peut jamais entrer ou traverser un hexagone contenant une unité de combat ennemie.

(6.65) Si deux unités sont empilées dans le même hexagone, l'ordre d'empilement — qui est en haut — peut être modifié/échangé uniquement quand l'une de ces unités est activée; cela coûte deux (2) Points de Mouvement. Si le joueur désire ne déplacer qu'une seule unité d'une pile, seule l'unité qui est au sommet peut bouger. Une unité qui entre dans un hexagone pour s'empiler est toujours placée en dessous. Toutes les unités de combat empilées dans un hexagone doivent avoir la même orientation. Si une unité doit changer d'orientation pour satisfaire cette condition, elle le fait.

(6.66) L'empilement a les effets suivants sur le Combat à Distance :

- Seule l'unité d'infanterie située au sommet d'une pile peut Tirer. Cela ne s'applique pas aux hexagones de Remparts, ni à l'Artillerie dans tout type d'hexagone où la position dans la pile n'agit pas sur sa capacité de tir.
- Les Tirs d'Archers et de Palintonos affectent toutes les unités de la pile; cf. 8.14.
- les Tirs de Javelots et de Scorpions n'affectent que l'unité qui est au sommet de la pile, sauf si le Tir passe par un côté d'hexagone arrière auquel cas il n'affecte que l'unité du dessous.

(6.67) L'empilement a les effets suivants sur le Combat au Contact :

- Le TQ de l'unité d'Infanterie au sommet (CO, BI, ou LI) de la pile sert au test Avant Contact et de modificateur différentiel de TQ. Ignorez toute unité d'Archers/d'Artillerie dans la pile.
- Si une pile Retraite (volontairement ou non), chaque unité retraite séparément et n'a pas besoin de terminer sa Retraite dans le même hexagone. Toute unité d'Archers/d'Artillerie empilée avec une unité d'Infanterie qui retraite, retraite également (mais voir 8.52).
- Les Hits qui résultent du test Avant Contact, de la résolution du Contact, et de l'impossibilité de Retraiter sont répartis entre les unités d'Infanterie (CO, BI, ou LI) de la pile où tout Hit impair est alloué à l'unité située au sommet de la pile. Les Archers et Artilleries empilées avec de l'Infanterie ne subissent pas de Hits lors d'un Combat au Contact.

- Les unités d'Archers et d'Artillerie empiéées avec une unité d'Infanterie qui Déroute sont éliminées.

(6.68) Une unité d'Infanterie — CO, BI ou LI — dans un hexagone de Rempart ne peut volontairement aller dans un hexagone de Rempart adjacent à une unité d'Infanterie amie qui se trouve également sur un hexagone de Rempart. Ainsi, une unité CO en W3410 ne peut pas aller volontairement en W3310 si une unité CO occupe W3211. Si elle est obligée de le faire (Retraite par exemple avec aucune autre solution de mouvement, ou Avance après Combat), l'unité qui bouge et celle qui reste sur place sont toutes deux immédiatement Désorganisées (cf. 6.7). Les unités ennemies ne sont pas ainsi restreintes et peuvent volontairement devenir adjacentes à une unité adverse, et ne sont pas non plus Désorganisées si elles sont obligées de venir de manière adjacente à une unité ennemie (ex : Avance Après Combat).

(6.7) DESORGANISATION

(6.71) La Désorganisation est un résultat qui se produit quand les restrictions d'adjacence sur les Remparts (6.68) sont violées. Utilisez les marqueurs Désorganisé [Disordered] pour indiquer ce statut.

(6.72) Une unité qui est Désorganisée voit son Potentiel de Mouvement réduit de un et souffre d'un DRM négatif quand elle est engagée au Contact (cf. 9.24.)

(6.73) Une unité peut sortir du statut Désorganisé en dépensant 2 MP quand elle est activée. La Désorganisation ne peut pas être retirée si l'unité se trouve dans un hexagone de Rempart et adjacente à une autre unité amie qui se trouve elle aussi dans un hexagone de Rempart. Elle n'a pas besoin d'être "Ralliée".

(6.8) Table des Effets du Terrain. Cf. tables

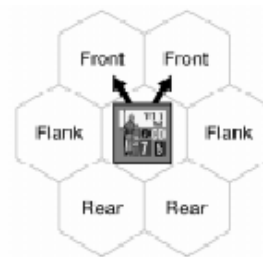
(7.0) ORIENTATION ET ZOC

(7.1) ORIENTATION

NOTE DE CONCEPTION : Les coûts et restrictions d'orientation sont bien plus souples dans ALÉSIA que dans les autres jeux GBoH.

(7.11) Toutes les unités doivent être orientées dans un hexagone de manière à ce que leur sommet (le côté avec leur nom) soit face à un angle de l'hexagone (entre deux côtés d'hexagone, comme illustré ci-après). Les deux hexagones situés devant sont appelés Hexagones Frontaux; ceux des côtés les Flancs, et ceux de derrière, l'Arrière. Une unité ne peut volontairement bouger que dans les hexagones

Frontaux.



(7.12) Pour qu'une unité change son orientation, elle doit pivoter dans son hexagone. Toutes les unités paient un coût de un Point de mouvement (+1 MP) pour changer d'orientation dans n'importe quelle direction, quel que soit le nombre d'angles d'hexagone de changement. Les exceptions à ceci sont :

- Les Auxiliaires et toutes les unités gauloises à pied, qui ne paient aucun MP pour se réorienter
- La Cavalerie, qui paye un Point de Mouvement pour *chaque* angle d'hexagone modifié
- Les unités qui entrent/traversent des hexagones de Rempart ne paient rien pour changer d'orientation si elles vont directement d'un hexagone de Rempart à un autre hexagone de Rempart adjacent (en utilisant le chemin de ronde des Remparts comme si c'était une route).

(7.13) Une unité peut changer d'orientation en entrant, ou bien quand elle est, dans une ZOC ennemie, mais seulement d'un angle d'hexagone. Une unité gauloise peut placer un pion Remblai quand elle est dans une ZOC ennemie.

(7.2) ZONES DE CONTROLE (ZOC)

(7.21) Toutes les unités de combat, autres que les Archers et les Artilleries, exercent une Zone de Contrôle dans leurs deux hexagones Frontaux. Les Archers exercent une ZOC dans leurs hexagones Frontaux et de Flanc. Les unités d'Artillerie n'exercent aucune ZOC.

(7.22) Les ZOC ne s'étendent pas dans un hexagone où le mouvement est interdit, comme un fossé rempli d'eau qui n'est pas comblé. De plus, elles ne s'étendent pas au dessus des côtés d'hexagone de Rempart ou de Mur. Mais elles s'en étendent en contrebas.



EXEMPLE DE ZOC : Une BI gauloise en W5213; Une CO romaine en W5214. L'unité gauloise n'étend

pas sa ZOC en W5214; la Cohorte étend sa ZOC en W5213.

NOTE DE JEU : Rappelez vous que les Remparts sont considérés comme étant à un niveau plus haut que le terrain sur lequel ils reposent.

(7.23) Une unité doit cesser son mouvement dès l'instant où elle entre dans une ZOC ennemie, bien qu'elle puisse modifier son orientation d'un angle d'hexagone ou placer un pion Remblai, comme décrit en 7.13. Une unité qui commence son mouvement dans une ZOC ennemie peut en sortir. Une unité qui quitte une ZOC ennemie peut immédiatement entrer dans une autre ZOC ennemie, mais doit cesser son mouvement pour le reste de cette Activation. Les unités qui quittent la ZOC de Tir à Distance sont sujettes au Tir de Réaction de Retrait (8.61).

(7.24) Si des unités adverses exercent une ZOC dans le même hexagone, on considère qu'elles "contrôlent" toutes cet hexagone.

(7.25) Des unités peuvent Retraiter dans la ZOC d'une unité ennemie, si aucun autre chemin/hexagone n'est disponible. Cf. 10.25.

(8.0) COMBAT À DISTANCE

Le Combat à Distance fait partie du, ou remplace le, mouvement à n'importe quel moment de celui-ci.

(8.1) TIRS A DISTANCE

NOTE HISTORIQUE : L'efficacité des unités de Tir au combat était limitée à cause de leur manque de capacité de pénétration (sauf pour les Scorpions).

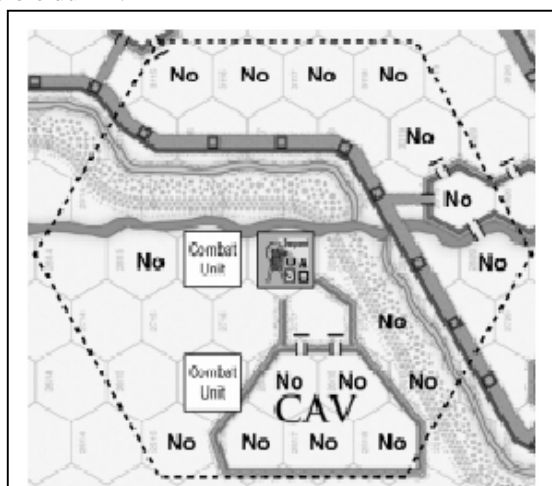
(8.11) Les unités ayant une capacité de Tir à Distance (cf. 2.21) peuvent tirer à Distance. Il y a trois types de projectiles/unités de Tir: Les Archers (A) (cf. 8.3), l'Infanterie Légère et les Cohortes (J) (cf. 8.2), plus l'Artillerie romaine (cf. 8.5). Le Tir à Distance peut se produire :

- Quand une unité avec une capacité de Tir à Distance est activée (4.11 et 5.1)
- Lors d'un Tir de Réaction (8.6)

(8.12) Le joueur *actif* peut effectuer un Tir à Distance avec chaque unité active qui possède une capacité de Tir à Distance pendant la Phase d'Activation. L'unité activée peut tirer puis bouger, bouger puis tirer, ou bouger, tirer et bouger à nouveau. La seule restriction est que l'unité qui bouge ne peut pas tirer après s'être éloignée de son unité cible. Les unités d'Artillerie font exception : elles peuvent soit bouger quand elles le peuvent, soit tirer, pas les deux.

NOTE DE JEU : Tirer pendant le mouvement ne coûte aucun Point de Mouvement. Consultez. 8.6 pour savoir à quels moments les unités peuvent effectuer un Tir de Réaction quand elles ne sont pas actives.

(8.13) Une unité de Tir à Distance ne peut tirer que sur un seul hexagone cible se trouvant dans sa Portée de Tir, qui s'étend depuis ses hexagones Frontaux et/ou de Flanc, et où elle peut tracer une Ligne de Vue (8.15). Les unités de Tir à Distance doivent tirer chacune individuellement; elles ne peuvent pas combiner leur tir. Si il y a des unités ennemies dans la ZOC de l'unité qui tire, l'une d'entre elles doit être la cible du Tir.



EXEMPLE DE LOS : L'unité d'Archers gaulois peut tirer sur toute cible située à 3 hexagones de portée, sauf dans les 16 hexagones marqués "Non".

(8.14) Le Tir à Distance peut infliger des Hits.

- Les Hits par les Javelots et les Scorpions n'affectent que les unités situées au sommet de la pile de l'hexagone cible.
- Les Hits par les Palintonos et les Archers affectent toutes les unités de l'hexagone. Ainsi, un résultat de '1' s'applique à chaque unité de l'hexagone cible.

NOTE DE CONCEPTION : Un hexagone densément occupé accroît l'efficacité des armes à trajectoire haute que sont les Arc et les Palintonos.

(8.15) Une unité de Tir à Distance ne peut tirer que sur une unité cible ennemie sur laquelle elle a une Ligne de Vue (LOS) non obstruée. Une LOS est calculée en traçant un chemin d'hexagones entre le centre de l'hexagone du tireur et le centre de l'hexagone de l'unité cible, depuis les côtés d'hexagone Frontaux ou de Flanc de l'unité qui tire.

Si la LOS est bloquée, les projectiles ne peuvent être

lancés. La LOS est bloquée par :

- Des hexagones de Rempart et de forêt : sauf si la cible occupe l'hexagone de Rempart ou de forêt en question. En d'autres termes, une unité peut toujours tirer dans un hexagone de Rempart/forêt, mais pas à travers (par dessus).
- Des côtés d'hexagone de Redoute et de mur : une unité ne peut pas tirer à travers un côté d'hexagone de mur, de porte, ou de Redoute même si elle ou sa cible est adjacente à ce côté d'hexagone (le tir des Palintonos fait exception, cf. 8.55). Une unité ne peut pas tirer dans ou hors d'une Redoute sauf si la cible/l'unité qui tire est adjacente et à une hauteur supérieure — en général dans un hexagone de Rempart (les Archers gaulois tirant des traits enflammés font également exception; cf. 8.41).
- L'élévation : Si *une* partie d'un hexagone situé à une hauteur supérieure se trouve entre la cible et l'unité qui tire.
- Des unités de combat : sauf si les unités de combat bloquantes sont plus près du tireur que de la cible et que l'unité qui tire est un Archer ou un Palintonos.

Note sur le Terrain : Les Remparts sont considérés comme étant à un niveau d'élévation supérieur à l'hexagone dans lequel ils sont, en terme de LOS.

NOTE DE CONCEPTION : Oui, en théorie, les Gaulois pourraient tirer des flèches enflammées par dessus les remparts à "l'intérieur". Mais ce serait un tir aveugle, et quel serait l'intérêt d'un tel tir quand il y a des cibles en abondance sur les remparts ?

(8.16) La Table de Résultat des Tirs à Distance [Missile Fire Results Table] (8.61) est utilisée pour déterminer les effets d'un Tir à Distance. Pour chaque Tir à Distance, on jette un dé.

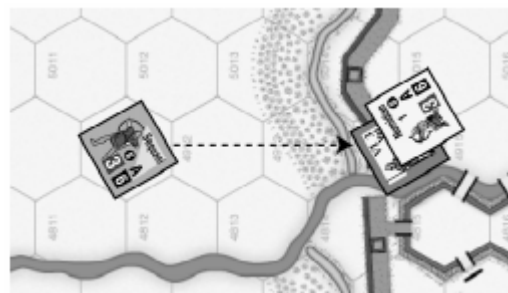
- Si le jet de dé est *inférieur ou égal* au Facteur de Hit inscrit sur la Table de Tir à Distance [Missile Fire Table] pour cette portée, alors la cible ou l'unité subit 1 Hit (selon 8.14).
- Si le jet de dé est *supérieur* au Facteur de Hit inscrit sur la Table de Tir à Distance alors c'est raté.

Tous les effets de combat d'un Tir à Distance sont immédiats et s'appliquent avant qu'une autre unité ne bouge/tire.

(8.17) Les ajustements au dé suivants sont à appliquer... et sont cumulatifs :

- 1 si la cible est plus basse que l'unité qui tire.
- +1 pour *chaque* Hit déjà subi par l'unité qui tire.
- +1 si la cible se trouve dans un hexagone de forêt
- +1 si la cible se trouve dans un hexagone de Rempart et qu'un tir d'Archers part d'un hexagone hors Rempart (de plus bas)

- +1 si une unité d'Archers à pied ou toute unité de Tir à Distance montée a bougé/va bouger. Cela ne s'applique pas aux fantassins armés de javelots.
- +1 si la cible est une Cohorte, et qu'une unité d'Archers tire à une distance d'un hexagone (adjacente) à travers un côté d'hexagone Frontal de l'infanterie. *ceci ne s'applique pas aux javelots, ou aux tirs qui ciblent les remparts de plus bas.*
- +1 aux tirs d'Archers contre une autre unité d'Archers si cette unité est la seule dans l'hexagone.
- +4 si la cible se trouve dans un hexagone de Remparts et qu'un tir de javelot part d'un hexagone hors Rempart (de plus bas).



EXEMPLE : Une unités d'Archers gaulois dans l'hexagone W4911 tire sur une Cohorte et une unité d'Archers romains qui se trouvent dans l'hexagone W4914. Les Archers gaulois n'ont pas bougé/ne bougeront pas et n'ont subi aucun Hit. Le joueur gaulois jette un '1' qui est modifié en un '2' (tir depuis un hexagone hors Rempart sur un hexagone de Rempart). Puisque la portée est de 3, les Archers ratent leur tir. Si le dé avait été un '0', ils auraient infligé un Hit et, puisque c'est un tir d'arcs, les deux unités romaines devrait chacune recevoir un Hit.

NOTE DE CONCEPTION : Nous avons choisi de ne pas utiliser de règles de Ravitaillement (contrairement aux précédents jeux GBoH), car étant donné la situation la disponibilité de projectiles ne fut un facteur déterminant pour aucun des deux camps.

(8.18) Si il y a un leader dans l'hexagone ciblé et que le jet de dé de Tir à Distance est un "0", il est possible que ce leader soit touché. Jetez une nouvelle fois le dé; si celui-ci est un "0", une perte se produit. Consultez 9.24 pour la résoudre. Les joueurs ne peuvent *pas* tirer sur un hexagone ne contenant qu'un pion de leader.

(8.19) Tactique du Tir et de la Fuite : Toutes les unités d'Infanterie Légère (LI) capables de lancer des javelots qui commencent leur mouvement à deux (2) hexagones (c.à.d qu'il y a un hexagone de séparation) d'une cible peuvent tirer sur celle-ci comme si elle était à une distance d'un seul hexagone. Utiliser la tactique du Tir et de la Fuite consomme tout le Potentiel de Mouvement de l'unité pour cette activation, et si elle tire sur une cible armée de projectiles, elle subit un Tir de Réaction comme si elle

se trouvait à un hexagone de distance. La Cavalerie armée de projectiles peut l'utiliser, mais elle peut être jusqu'à quatre (4) hexagones.

RESTRICTIONS : La tactique du Tir et de la Fuite ne peut *pas* être utilisée si :

- L'unité qui tire ou l'unité cible commence dans un hexagone de Rempart ou si il y a un hexagone de Rempart entre elles.
- Il y a un mur (Redoute, mur du Camp ou de pierre) entre elles.
- L'unité qui tire se trouve dans une ZOC ennemie.

Les hexagones qui se trouvent entre le tireur et sa cible doivent être clairs et ne contenir aucune unité amie ou ennemie, et la seule ZOC ennemie sur ce chemin doit être adjacente à l'unité cible.

NOTE DE JEU : C'est évidemment un mécanisme uniquement employé en terrain ouvert.

(8.2) JAVELOTS

(8.21) Pratiquement toutes les unités romaines à pied — CO et LI numides — peuvent lancer des javelots. La seule Infanterie gauloise ayant des javelots est la LI qui accompagne la Cavalerie, comme décrit en 4.44. La plupart des unités de Cavalerie romaines ont des javelots, tandis qu'aucune Cavalerie gauloise n'en possède.

(8.22) Les unités romaines qui se trouvent dans des hexagones de Rempart peuvent effectuer un lancer de javelots uniquement lors d'un Tir de Réaction à l'Entrée (8.62).

NOTE HISTORIQUE : Le terme de "javelot" englobe une large variété d'armes de lancer, depuis les *Pilum* romains sophistiqués jusqu'aux grands pieux.

(8.3) ARCHERS

Les règles suivantes s'appliquent à toutes les unités d'Archers :

- Elle ne peuvent pas attaquer au Contact.
- Les Archers sont automatiquement éliminés si ils sont attaqués au Contact à moins qu'ils ne soient empilés avec une unité d'Infanterie. Les Archers peuvent cependant effectuer une Retraite Avant Contact pour éviter leur élimination.
- Quand ils tirent sur une autre unité d'Archers, ajoutez un (+1) au jet de dé, mais uniquement si c'est la seule unité de l'hexagone cible.

(8.4) FEU

Certains indices indiquent que les Gaulois utilisèrent des flèches enflammées pour incendier les fortifications romaines en bois.

(8.41) Les Archers gaulois peuvent choisir d'utiliser des projectiles enflammés, mais uniquement quand ils sont activés. Le feu ne peut pas être utilisé pour un Tir de Réaction.

Un tir enflammé ne peut viser que :

- Des hexagones de Rempart
- Des hexagones de Redoute (même si la LOS devrait normalement être bloquée)

Les Archers romains peuvent tirer des projectiles enflammés sur des hexagones remblayés (uniquement) selon 6.49.

(8.42) Les Archers utilisent le feu selon les règles standards du Tir à Distance : le nombre qui figure dans la Table de Tir à Distance pour (A) les projectiles enflammés est le chiffre maximal que le joueur doit obtenir sur un dé pour mettre le feu à cet hexagone, comme décrit en 8.16.

(8.43) Si un hexagone prend feu, placez y un marqueur En Feu [On Fire].

Le feu entraîne les effets suivants :

- Toute unité se trouvant dans un hexagone qui prend feu subit 1 Hit et doit immédiatement quitter cet hexagone, comme si c'était une Retraite. Si elle ne le peut pas, elle subit un autre Hit.
- Il coûte 2 MP pour entrer dans un hexagone en feu. Toute unité qui y pénètre subit 1 Hit.
- Aucune unité ne peut terminer son mouvement dans un hexagone en feu.
- Aucune unité qui se trouve dans un hexagone en feu ne peut effectuer de Tir à Distance.

NOTE DE JEU : Les unités ne prennent jamais feu; seulement les hexagones.

(8.44) Les unités de combat romaines, y compris les Auxiliaires et l'Artillerie, peuvent essayer d'éteindre le feu dans un hexagone quand elles sont activées. C'est la seule action que l'unité puisse faire pendant la Phase d'Activation. Pour cela, l'unité doit commencer son activation de manière adjacente à, et au même niveau que, l'hexagone en train de brûler. Le joueur romain jette un dé :

- 0 à 5 L'incendie est maîtrisé. Retirez le marqueur.
- 6 à 9 L'incendie fait rage. Essayez à nouveau lors de la prochaine activation.

(8.45) Quand un Chef gaulois est activé, le joueur gaulois jette un dé pour chaque hexagone en feu se trouvant jusqu'à 5 hexagones de ce Chef. Si le jet de dé est un '9', l'hexagone a complètement brûlé et le Rempart (ou la Redoute) n'existe plus et devient des Décombres. Placez un marqueur Décombres [Rubble] dans l'hexagone. Toute unité se trouvant dans

l'hexagone à ce moment là est éliminée.

(8.46) Les feux (flammes) ne s'étendent pas, et tous les incendies sont retirés à la fin de chaque Période d'Assaut. Tous les hexagones de Décombres sont réparés à la fin de chaque Période d'Assaut tout simplement en retirant leur marqueur Décombres.

(8.5) ARTILLERIE ROMAINE

Pratiquement toutes les légions étaient équipées d'"artillerie": les plus petites, projetant des pieux (ici, les Scorpions) utilisées sur le champ de bataille, et les plus grosses (lançant des rochers comme les Palintonos, etc.) utilisées en cas de siège. Chaque Légion possède ses propres Scorpions; il y a quelque fois des Palintonos, qui ne sont pas aussi efficaces en tant qu'arme anti-personnel.

NOTE HISTORIQUE ET DE CONCEPTION : L'un des problèmes avec cette époque est que les termes latins désignant l'artillerie changeaient souvent sans distinction. Par exemple, plusieurs sources fiables décrivent les Palintonos comme des Scorpions lançant des rochers. Et le terme 'scorpionnes' semble avoir été interverti avec celui de 'Scorpione'.



(8.51) Chaque Légion possède son propre Scorpion, qui est considéré comme faisant partie de la Légion. Il est activé, et peut tirer, quand sa Légion est activée. Les Palintonos sont traités comme des Auxiliaires au regard de la règle 4.11.

(8.52) L'Artillerie est soit en mode de Tir, soit en mode de Mouvement. L'Artillerie doit être activée pour changer de mode. Changer de mode est la seule chose qu'une unité d'Artillerie puisse faire, si elle décide d'agir ainsi. Un Scorpion ou un Palintonos peut s'empiler avec une autre unité hors Artillerie. Les Scorpions situés dans un hexagone de Rempart (en fait dans la tour qui y siège) ne peuvent plus bouger une fois installés et sont éliminés si ils sont obligés de Retraiter.

NOTE DE JEU : Dans tous les cas, considérez que ceci est l'usage maximal des Scorpions, la plupart ne "bougeant" jamais.

(8.53) L'Artillerie ne peut pas "attaquer" au Contact, et est automatiquement éliminée si elle est attaquée au Contact sauf si elle est empilée avec une unité d'Infanterie (cf. 9.27). Sa seule capacité de combat offensive est le Tir.

(8.54) L'Artillerie ne peut tirer que si elle est en mode de Tir. Quand elle est activée (4.11 et 5.1), elle peut tirer **deux fois (x2)** par activation, à n'importe quel

moment pendant cette activation. Elle peut effectuer un Tir de Réaction comme toute autre unité de Tir à Distance, mais une seule fois par Réaction; cf. 8.6.

(8.55) Les Scorpions ne peuvent pas tirer à travers (par dessus) les murs ou les Remparts quel que soit leur type, mais les Palintonos le peuvent. Cependant si ils le font, ajoutez un (+1) au jet de dé de résolution.

(8.56) Les Palintonos ne peuvent pas tirer sur une cible adjacente.

NOTE DE CONCEPTION : Les Scorpions étaient des armes à "trajectoire basse", sans pratiquement aucune possibilité d'augmenter leur angle de tir. Ils servent principalement de force défensive. Les Palintonos — terme utilisé à cette époque pour désigner un arme projetant des rochers; le mot Balliste fut adopté durant l'Empire — étaient des armes à trajectoire haute, capables de tirer par dessus les obstacles.

(8.57) Un seul pion d'Artillerie peut être placé dans un même hexagone. L'Artillerie peut tirer quelle que soit sa position dans la pile. Cf. 6.6.

(8.58) L'Artillerie en mode "Tir" ne peut pas volontairement bouger quand elle est activée. Néanmoins, elle peut Retraiter (cf. 8.52 pour l'exception) si un tel résultat survient lors d'un combat.

(8.6) TIR DE RÉACTION

Principe général : Les unités du joueur non actif capables de Tirer à Distance (y compris l'Artillerie) peuvent tirer en réaction aux actions du joueur actif pendant sa Phase d'Activation et sous certaines conditions pendant la résolution d'un Combat au Contact. Une unité de Tir du joueur inactif peut tirer *une seule fois par Phase d'Activation ennemie* sur toute unité selon les conditions listées plus bas (avec une petite exception en 8.64). Tous les Tirs à Distance effectués par l'unité du joueur actif et tout Tir de Réaction ciblant cette unité sont considérés comme étant simultanés. Le joueur actif ne peut pas effectuer de Tir de Réaction.

(8.61) Réaction au Retrait. Quand une unité active *quitte la ZOC* d'une unité ennemie capable de Tir à Distance, cette dernière, si elle a une portée de deux hexagones ou plus, peut tirer sur l'unité qui bouge à une portée de deux (2) hexagones. Les résultats sont appliqués *avant* que l'unité ne bouge. Ce type de Tir de Réaction ne s'applique *qu'au* mouvement d'une unité activée. Les unités qui quittent une ZOC pendant la résolution d'un Combat au Contact ne déclenchent pas de Tir de Réaction.

(8.62) Réaction à l'Entrée. Quand une unité *active*

entre dans la ZOC d'une unité de Tir à Distance ennemie, celle-ci peut tirer sur cette unité à une portée d'un hexagone si l'unité qui tire ne se trouve pas déjà dans la ZOC d'une autre unité ennemie. Ce type de Tir de Réaction s'applique lors du mouvement d'une unité active et aux unités qui Avancent Après le Combat. Une unité qui vient juste de Retraiter ne peut pas tirer sur une unité qui Avance.

(8.63) Tir de Réplique. Toute unité inactive peut répliquer au tir d'une unité active qui lui tire dessus. Si l'unité se trouve dans la ZOC d'une unité ennemie, elle ne peut pas répliquer au tir d'une unité ennemie qui se trouve en dehors de sa ZOC.

(8.64) Une unité d'Artillerie inactive peut tirer une fois par Phase d'Activation ennemie sur une unité activée qui est à sa portée. Ce Tir peut se produire à n'importe quel moment pendant la Phase avant la résolution du Combat au Contact et s'ajoute à tout autre Tir de Réaction.

(9.0) COMBAT AU CONTACT

Le Combat au Contact [Shock] est mené après que toutes les unités actives aient Bougé/Tiré.

(9.1) CONTACT ET ASSAUT OBLIGATOIRES

(9.11) Combat au Contact obligatoire. Toutes les unités de combat autres que les Archers et l'Artillerie qui ont bougé pendant la Phase d'Activation actuelle doivent effectuer une attaque au Contact contre toutes les unités ennemies dont ils occupent maintenant la ZOC. Changer d'orientation dans une ZOC ennemie n'est pas considéré comme un mouvement dans une ZOC. De plus, les unités qui se trouvent dans des hexagones de Rempart avec des unités ennemies se trouvant dans leur ZOC dans des hexagones situés à l'extérieur des Remparts, doivent également attaquer, qu'elles aient bougé ou non.

(9.12) Combat au Contact volontaire. Toute unité activée qui a commencé la Phase d'Activation avec une unité ennemie dans sa ZOC, et qui est restée dans son hexagone, peut attaquer cette unité ennemie au Contact. Ni l'attaquant ni le défenseur n'effectuent de test de TQ. Cela est valable que l'unité soit à Portée de Commandement ou non (4.1). Cependant, cela ne s'applique pas aux unités qui se trouvent dans des hexagones de Rempart et qui ont des unités dans leur ZOC à l'extérieur des Remparts. De telles unités doivent attaquer au Contact. Cf. 9.11.

NOTE HISTORIQUE : ce que nous appelons un Combat au Contact était probablement une série d'affrontements ponctuée par les unités se retirant

quelque peu pour souffler... avec certainement plus de pauses que d'affrontement. Effectuer un Combat au Contact volontaire sans bouger simule ceci.

(9.2) COMBAT AU CONTACT

NOTE DE CONCEPTION : Nous avons choisi d'utiliser le (la plupart du) système de Combat au Contact de "Simple GBoH". Il ne ralentit pas le jeu et convient bien mieux à la forme de combat non linéaire que le jeu décrit.

Le Contact se résout en suivant les étapes suivantes, dans l'ordre. Chaque étape s'applique à toutes les unités impliquées avant de passer à la suivante. Le joueur actif détermine l'ordre dans lequel chaque attaque au Contact désignée est résolue.

1. Désignation des Combats au Contact (9.21)
2. Retraite Avant Contact (9.22)
3. Test de TQ Avant Contact (9.23)
4. Test de Perte de Leader (9.24)
5. Résolution (9.25)
6. Avance Après Combat (9.3)

Les étapes 3 à 6 ne sont pas effectuées pour les unités (attaquantes ou en défense) qui ont été impliquées dans une Retraite Avant Contact (9.22).

Les étapes 4 à 5 ne sont pas effectuées pour les unités, attaquantes ou en défense, si le défenseur Retraite (quitte l'hexagone) suite au résultat du Test Avant Contact (9.23).

(9.21) Désignation des Combats au Contact

Avant de résoudre tout Combat au Contact, le joueur attaquant doit désigner quelles unités activées attaquent au Contact quelles unités en défense, selon les obligations de 9.1. Une fois désignées, ces décisions ne peuvent plus être modifiées.

RESTRICTIONS :

- Une unité attaquante doit attaquer toutes les unités ennemies qui se trouvent dans ses hexagones Frontaux et qui ne sont pas déjà attaquées par d'autres unités amies lors de ce Segment de Combat au Contact.
- Une unité attaquante ne peut pas diviser sa capacité d'attaque. Si une unité a deux défenseurs dans ses hexagones Frontaux, elle doit les attaquer toutes les deux (ensemble, pas séparément). Deux unités (ou plus) peuvent se combiner pour attaquer un même défenseur.
- Chaque unité ne peut attaquer et être attaquée qu'une seule fois par Phase d'Activation (cf. 10.3 pour une exception importante). Les unités empilées doivent attaquer la(les) même(s) unité(s); elles ne peuvent pas diviser leur attaque entre différents hexagones.

En dehors de ces restrictions, le joueur attaquant peut

répartir ses attaques entre ses unités à sa convenance.

NOTE DE CONCEPTION : Les vétérans de GBoH noteront la modification de la contrainte de ZOC en contrainte d'hexagones Frontaux, rendue nécessaire à cause des règles de la ZOC par rapport aux Remparts.

(9.22) Retraite Avant Contact

QUI PEUT RETRAITER : Les unités en défense ayant un Potentiel de Mouvement actuel supérieur à celui de toutes les unités attaquantes, et qui n'étaient pas dans une ZOC ennemie au début de la Phase d'Activation, peuvent Retraiter Avant le Contact.

PROCÉDURE DE LA RETRAITE : L'unité éligible retraite jusqu'à la moitié de son Potentiel de Mouvement (arrondi au supérieur) par ses hexagones arrières sans changer d'orientation. Les unités qui retraitent paient tous les coûts en Points de Mouvement et toutes les restrictions de mouvement (ZOC, empilement, etc.) s'appliquent. L'unité ne peut pas changer d'orientation.

POURSUITE : Si toutes les unités en défense retraitent, les unités attaquantes peuvent immédiatement avancer jusqu'à la moitié de leur Potentiel de Mouvement (arrondi à l'inférieur). Cependant, si l'unité qui Retraite s'en va de deux hexagones ou plus, l'attaquant ne peut pas se retrouver adjacent à cette unité, bien qu'il puisse avancer et se retrouver adjacent à une unité différente.

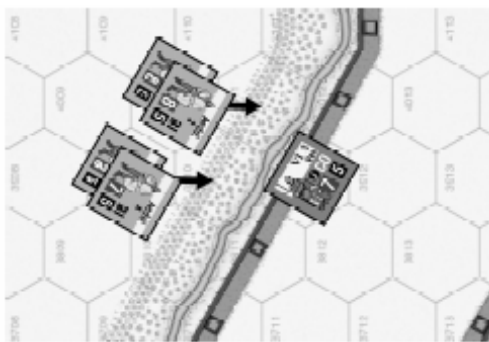
Le premier hexagone pénétré doit être l'hexagone libéré par l'unité qui retraite. Les unités qui avancent paient tous les coûts en Points de Mouvement et toutes les restrictions de mouvement (ZOC, empilement, etc.) s'appliquent. Il n'y a aucun Tir d'un quelconque type pendant une Retraite Avant Contact (la Retraite ou la Poursuite).

NOTE DE CONCEPTION : Ce chapitre est la version de la Retraite en Ordre standard de GBoH adaptée pour ce jeu.

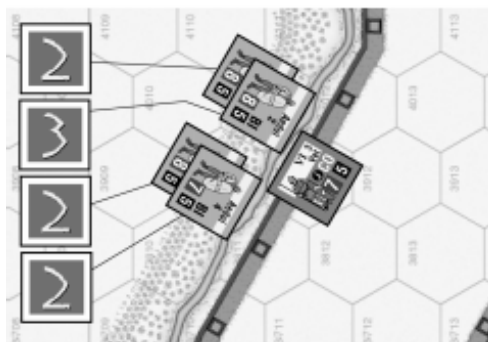
(9.23) Test Avant Contact. Si une unité attaquante doit attaquer selon 9.11, toutes les unités en défense doivent passer un Test de TQ. Cependant, les unités qui se défendent dans un hexagone de Rempart et qui sont attaquées de "plus bas" (pas depuis un autre hexagone de Rempart) n'ont pas à effectuer ce Test de TQ. Les unités attaquantes ne passent pas de Test de TQ ni celles qui se défendent si l'attaque au Contact est volontaire selon 9.12.

Pour ce Test de TQ, le joueur jette le dé :

- Si il est inférieur ou égal au Facteur TQ, aucun effet.
- Si il est supérieur au Facteur TQ, l'unité subit 1 Hit et Retraite d'un hexagone. Si elle ne peut pas retraire (10.2), elle subit deux Hits supplémentaires et reste sur place. Pour appliquer les Hits à une pile d'unités, consultez 6.67.



EXEMPLE DE COMBAT: La crème de la relève gauloise part à l'assaut d'un hexagone de Rempart. Comme chacune des quatre unités gauloises entre dans des hexagones de JdM extérieurs, elles subissent 2 Hits. Quand la première pile entre dans les JdM, le joueur romain lance ses javelots grâce à un Tir de Réaction d'Entrée (8.62). La CO romaine bénéficie d'un DRM de -1 car elle est à une hauteur supérieure. Un jet de dé de Tir à Distance de 5 inflige un Hit à l'unité gauloise du dessus. Puisque un seul Tir de Réaction d'Entrée est permis par activation ennemie, aucun autre javelot n'est lancé.



EXEMPLE DE COMBAT – SUITE : Passons maintenant au Combat au Contact. Le joueur gaulois désigne les quatre unités pour l'attaque. La Retraite Avant Contact n'est pas une option valable car l'unité de CO romaine n'est pas plus rapide que les unités attaquantes. Les Tests Avant Choc de TQ ne sont pas nécessaires car le défenseur est dans un hexagone de Rempart face à une attaque venant de plus bas, et les unités attaquantes n'ont jamais à passer un Test de TQ. Les DRM de la Table de Combat au Contact [Shock Table] sont : -3 pour le Rempart, +3 pour la différence de nombre d'unités (4 contre 1), +1 pour la différence de TQ, et -2 dû à la Matrice des Armes [Weapon System] (BI vs CO). Un jet de dé de 5 sur la Table de Combat au Contact modifié en 4 résulte en deux Hits à l'attaquant et au défenseur. Aucune Retraite. Le joueur gaulois doit distribuer ses deux Hits entre deux unités.

(9.24) Pertes de leader. Pour chaque leader empilé avec une unité attaquante ou en défense, jetez un dé. Si le DR est de 0, il y a une perte de leader potentielle. Rejetez le dé. Si ce DR est compris entre 0 et 4, le leader est éliminé.

(9.25) Résolution

Chaque attaque est ensuite résolue individuellement dans l'ordre que l'attaquant désire. Le joueur attaquant jette un dé, appliquant tout modificateur adéquat listé ci-dessous. Les résultats affectent à la fois l'attaquant et le défenseur, comme l'indique la Table des Résultats du Combat au Contact [Shock Results Table].

Désorganisé : Si une des unités attaquantes est Désorganisée, soustrayez un (-1) au jet de dé. Si une des unités en défense est Désorganisée, ajoutez un (+1) au jet de dé.

Charisme du Leader : Si un leader avec du Charisme est empilé ou adjacent à une unité attaquante, ajoutez un (+1) au jet de dé. Soustrayez un (-1) si une unité en défense est empilée ou adjacente à un leader avec du Charisme.

Attaque en Mouvement : Si l'une des unités attaquantes bouge (voir plus haut), et que l'attaque ne traverse pas une structure défensive construite par l'homme (Rempart, mur, etc.), l'attaquant bénéficie d'un DRM de +1.

Supériorité de Position :

- Si des unités de Cavalerie, de CO ou de BI attaquent à travers un côté(s) d'hexagone de Flanc ou Arrière du défenseur, ajoutez trois (+3) au jet de dé.
- Si des unités de LI attaquent à travers un côté(s) d'hexagone de Flanc ou Arrière du défenseur, ajoutez un (+1) au jet de dé.

>> **Exception des Remparts :** Une unité qui attaque une unité se trouvant dans un hexagone de Rempart depuis un hexagone situé à l'extérieur des Remparts n'obtient pas de Supériorité de position par les côtés d'hexagone de Flanc, seulement par l'arrière.

Terrain : Ajoutez ou soustrayez tous les effets du terrain adéquats listés sur la Table des Effets du Terrain sur le Combat [Combat Terrain Effects Chart]

Différence de TQ : En se basant sur l'unité(s) impliquée(s) ayant le TQ le plus élevé, le camp qui possède le meilleur TQ bénéficie d'un DRM égal à la différence (+ pour l'attaquant, - pour le défenseur). Cependant, quelle que soit cette différence, le DRM ne peut jamais dépasser +/- 3. Pour les unités empilées, seule l'unité qui est au sommet est prise en compte (cf. 6.67).

Différence de Nombre d'Unités : Si l'attaquant ou le défenseur possède plus d'unités d'Infanterie ou de Cavalerie impliquées dans un même Combat au Contact que son adversaire, le joueur ayant le plus d'unités prend cette différence comme DRM ('+' si c'est l'attaquant; '-' si c'est le défenseur). Les unités d'Artillerie et d'Archers ne comptent pas.

EXEMPLE: Deux unités qui en attaquent une seule au Contact octroient à l'attaquant un +1.

Matrice des Armes [Weapon Systems] : Ajoutez ou soustrayez le DRM de Matrice des Armes, comme indiqué sur la Matrice Tactique [Tactical System Matrix], en y reportant le type de l'attaquant et celui du défenseur. Si plus d'un type d'unité est présent, l'attaquant choisit d'abord lequel il veut utiliser, puis c'est au tour du défenseur de faire de même.

Les résultats possibles, listés ci-dessous, sont détaillés en 10.0.

: L'unité(s) subit(ssent) le nombre de Hits indiqué. Les Hits doivent être équitablement réparti entre les unités affectées. Tous les Hits "restant" sont appliqués par le joueur qui les inflige sauf que les unités situées au sommet des piles doivent être choisies avant les unités qui sont en dessous.

Retraite : Chaque unité affectée doit reculer dans l'un de ses hexagones Arrières sans changer d'orientation. Néanmoins, les unités situées dans des hexagones de Rempart peuvent retraire dans l'hexagone disponible qu'elles désirent, quelle que soit leur orientation. L'hexagone dans lequel l'unité va doit être libre ou contenir une unité amie avec qui elle peut s'empiler. Si il n'y a aucun hexagone éligible, l'unité reste sur place et subit deux Hits supplémentaires.

(9.26) Les Archers et l'Artillerie ne peuvent *jamais* attaquer au Contact, quels que soient le mouvement ou la proximité. La Cavalerie ne peut pas attaquer au Contact à travers/dans un Rempart ou un Mur, ni dans tout autre terrain où elle ne peut pas aller par mouvement.

(9.27) Les Archers et l'Artillerie non empilés avec une unité d'Infanterie qui subissent une attaque au Contact sont automatiquement éliminés. Si ils sont empilés avec d'autres types de défenseur, ils n'ont aucun effet sur le résultat — ce ne sont pas des unités "supplémentaires". Si l'autre unité reste dans l'hexagone, les Archers ou l'Artillerie ne subissent aucun effet; si l'autre unité Déroute ou bien est éliminée, les Archers/l'Artillerie sont, eux aussi, éliminés.

(9.3) AVANCE APRÈS COMBAT

(9.31) Les unités attaquantes, y compris celles qui

effectuent une Attaque Continue (10.3), doivent avancer dans tout hexagone libéré par les unités ennemies suite au résultat d'un Combat au Contact, y compris dans ceux que les défenseurs ont abandonné en retraitant suite au Test Avant Choc. Exception des Remparts n°1 : Cette avance obligatoire ne s'applique pas aux unités qui sont dans un hexagone de Rempart et qui attaquent des unités qui ne sont pas dans des hexagones de Rempart. Les unités en défense n'avancent jamais Après le Combat. Les limites d'empilement s'appliquent.

(9.32) Les unités qui avancent peuvent changer leur orientation d'un (1) angle d'hexagone après avoir avancé, même si elles sont alors dans une ZOC ennemie. C'est une exception à la règle 7.13.

(9.33) Si il y avait plus d'une unité attaquante, l'unité qui a généré un DRM positif (si il y en a) doit avancer. Si il n'y a pas de telle unité, celle qui possède le meilleur TQ doit avancer. Egalité? Au joueur de choisir.

(9.34) Il n'y a *pas* d'Avance après un Tir à Distance, quoi que fasse l'unité cible.

(9.4) LES TABLES DE COMBAT

(9.41) La Table de Portée et de Résultat des Tirs à Distance [Missile Range and Results Table]. Cette table sert à déterminer la puissance d'une unité de Tir à Distance qui tire à une certaine portée.

(9.42) Table de Combat au Contact [Shock Table]. Cette table sert à résoudre le Combat au Contact. L'unique DR ajusté s'applique aux deux camps.

(9.43) Matrice des Armes [Weapons System Matrix]. Ce tableau fournit un DRM en comparant le type de l'attaquant à celui du défenseur.

(9.5) CAVALERIE GERMAINE

César fut assez impressionné par la Cavalerie germane; il l'explique longuement, bien qu'il semble qu'il ait eu quelques problèmes avec elle quand il écrasa Ariovistus en 58 av. J.C. La question est : Pourquoi ? Il semble que la Cavalerie germane était "légère": aucune armure, et aucun armement inhabituel. La principale raison semble être que les Germains avaient perfectionné une forme d'arme combinée, alliant les actions de leur Cavalerie avec un groupe d'Infanterie Légère qui l'accompagnait. Les Gaulois, souvent victimes de la Cavalerie germane et encore plus effrayés par celle-ci, essayèrent d'adopter leur méthodologie. Lors de brèves actions, l'Infanterie pouvait se déplacer aussi rapidement que les chevaux en s'accrochant à leur crinière.

Nous avons englobé tout cela dans un seul type d'unité : la Cavalerie germane. Elle est vraiment

efficace contre la Cavalerie gauloise. La capacité de la Cavalerie germane à lancer des javalots représente une partie de ce que la LI qui l'accompagne pouvait faire.

(10.0) LES EFFETS DU COMBAT

(10.1) HITS

Les Hits mesurent la cohésion d'une unité, qui représente son degré d'organisation et d'efficacité à un moment donné de la bataille. Les Hits reflètent l'effritement de cette cohésion (et pas seulement les pertes en hommes).

(10.11) Les Hits se produisent suite à quatre effets différents :

- **Tir à Distance** : Les Hits sont appliqués à chaque unité, selon 8.14.
- **Combat au Contact** : Les Hits sont appliqués à un camp comme un tout, équitablement, selon 9.24
- Entrer dans un hexagone des Jardins de la Mort
- Au lieu de Retraiter (10.23, 10.24, 10.25)

(10.12) Chaque fois qu'une unité subit un Hit, placez un marqueur de Hit — représentant le total de Hits encaissés — sur (ou sous) l'unité.

(10.13) Quand une Cohorte romaine de vétérans ou une BI gauloise de la Force de Secours qui n'est pas encore Réduite a absorbé un nombre de Hits égal ou supérieur à son Facteur de Qualité de Troupe, elle Déroute. Cf. 10.61.

(10.14) Les unités qui ne possèdent pas de côté Réduit (verso), ou qui sont déjà Réduites, et qui ont absorbé un nombre de Hits égal ou supérieur à leur Facteur de Qualité de Troupe, sont éliminées. Cf. 10.4.

(10.15) Les Hits sont utilisés comme modificateur au jet de dé de Tir à Distance (8.17).

NOTE DE JEU : Contrairement au *Simple GBoH*, les Hits ne servent pas de DRM lors d'un Combat au Contact.

(10.16) Les joueurs "testent le TQ" — jet de dé par rapport au facteur de TQ de l'unité pour voir si quelque chose se produit — quand l'une de leurs unités en défense doit passer un test de TQ Avant Contact (9.1 [A]).

(10.2) RETRAITE

(10.21) La Retraite est un résultat de combat possible de la Table de Combat au Contact. Une Retraite consiste pour une unité à s'éloigner d'un hexagone de l'unité qui a causé la Retraite. L'hexagone doit être tout hexagone atteignable par mouvement, à

l'exception de ceux listés en 10.22. Les restrictions d'empilement sont appliquées de manière stricte, mais consultez 6.68.

(10.22) Les unités ne peuvent pas Retraiter dans/à travers :

- un (côté d')hexagone impassable.
- un hexagone des Jardins de la Mort.

(10.23) Si, pour une raison quelconque, une unité ne peut pas Retraiter, elle reste sur place et subit deux Hits supplémentaires.

(10.24) Exception des Remparts n°2 : Les unités dans un hexagone de Rempart qui sont attaquées depuis l'extérieur (de plus bas) peuvent choisir de ne pas Retraiter et de subir à la place 1 Hit supplémentaire. Consultez également 6.68 !

NOTE DE JEU : Lors d'une Retraite, les unités peuvent quitter un hexagone de Rempart pour aller dans un hexagone situé à l'intérieur des murs, car il y a des échelles pour cela. Cependant, elles ne peuvent pas Retraiter depuis un hexagone de Rempart dans un hexagone situé à l'extérieur des murs.

(10.25) Comme indiqué plus haut, les unités peuvent Retraiter dans la ZOC d'une unité ennemie si aucune autre solution n'est disponible. Cependant, une unité qui Retraite dans la ZOC/un hexagone Frontal d'une unité ennemie capable de Tirs subit un Hit.

(10.26) Si un leader est empilé avec une unité qui Retraite, ce leader *peut* retraiter avec elle. Ou bien il peut rester là où il est.

(10.3) ATTAQUE CONTINUE

Si des unités attaquantes obtiennent un résultat CS (Attaque Continue [Continued Shock]), elles doivent Avancer (si possible) sans changer d'orientation puis résoudre une Attaque au Contact selon 9.25 contre toutes les unités qui se trouvent dans leurs ZOC/hexagones Frontaux. Les Hits sont appliqués avant l'Attaque Continue, et tous les DRM adéquats s'appliquent. Si l'unité(s) en défense ne Retraite(nt) pas (comme en 10.24), les unités attaquantes attaquent tout simplement à nouveau depuis leur hexagone initial.

Ce qui suit s'applique aux Attaques Continues :

Exception des Remparts n°3 : L'Attaque Continue ne s'applique pas aux unités qui se trouvent dans un hexagone de Rempart et qui attaquent des unités qui ne sont pas dans des hexagones de Rempart.

Si l'attaquant Avance, l'attaque CS est considérée comme étant une Attaque en Mouvement.

Si la cible d'une Attaque Continue retraite, elle n'est plus considérée comme participante aux Attaques Continues non résolues. Si l'unité était le seul défenseur, l'Attaque Continue n'a pas lieu.

(10.4) DÉROUTE

(10.41) Les Cohortes romaines et les BI gauloises qui ne sont pas déjà Réduites et qui subissent un nombre Hits supérieur ou égal à leur TQ imprimé sont en Déroute.

(10.42) Une Cohorte romaine qui vient de Dérouter est immédiatement placée dans le même hexagone que, ou dans un hexagone adjacent à, son Aquila (10.8), si il y a un chemin d'hexagones de n'importe quelle longueur jusqu'à cet Aquila qui est libre de toute unité ou ZOC ennemies. Si il n'existe pas de tel chemin l'unité est, à la place, éliminée. Si une unité en Déroute est attaquée — à Distance ou au Contact — et qu'elle subit un Hit supplémentaire, elle est immédiatement éliminée et retirée du jeu.

NOTE DE JEU : Rappelez vous, les unités sans côté Réduit (Cavalerie, Auxiliaires, Artillerie, BI de la Force d'Alésia, etc.) et les unités déjà Réduites ne Dérouent pas; elles sont directement éliminées quand elles subissent trop de Hits.

(10.43) Les unités romaines en Déroute conservent leur Potentiel de Mouvement, et peuvent bouger quand leur Légion est activée. Cependant elles ne peuvent rien faire d'autre.

(10.44) Les BI gauloises en Déroute sont directement placées dans le Camp Gaulois, où elles restent jusqu'à la fin de la Période d'Assaut, même si il n'y a pas de chemin pour y aller.

(10.45) Si, suite à des Hits de Combat au Contact, toutes les unités attaquantes et en défense doivent être en Déroute, elles le sont toutes.

NOTE DE JEU : Ceci diffère des jeux *GBoH* précédents.

(10.46) Un leader qui est empilé avec une unité en Déroute peut soit dérouter avec elle ou être placé avec la plus proche unité qu'il peut commander et atteindre sans traverser d'unité ennemie. Un leader gaulois placé dans le "Camp Gaulois" peut revenir comme si c'était un leader de remplacement selon 4.35.

(10.5) RALLIEMENT ROMAIN

Le Ralliement n'est possible qu'au joueur romain. Quand une Légion, une Cavalerie ou une Infanterie Légère est activée, toutes les unités de ce Command qui se trouvent à au moins deux hexagones de la plus proche unité gauloise, quel que soit le terrain qui les sépare, peut, au lieu de faire toute autre chose quand

elle est activée, se Rallier. Cela signifie que :

- Toutes les Cohortes romaines retirent 2 Hits (moins si ils en ont moins).
- La Cavalerie et la LI retirent un (1) Hit.
- Les Archers ne se Rallient pas.

(10.6) REGROUPEMENT [RECOVERY]

(10.61) Regroupement. Le Regroupement sert à ramener en jeu des unités en Déroute, mais en statut Réduit. Le Regroupement se produit une fois que la Phase d'Activation est terminée, lors de la Phase de Regroupement, si il n'y a pas de Victoire Gauloise et si il reste encore des Périodes à jouer. Cf. 10.13

(10.62) Regroupement romain. Lors de la Phase de Regroupement, toutes les unités romaines en Déroute sont retournées du côté Réduit et sont alors éligibles pour être utilisées pendant la Période d'Assaut suivante.

(10.63) Regroupement gaulois. Le joueur gaulois jette un dé pour chaque unité en Déroute :

- Si le DR est inférieur ou égal au TQ imprimé sur l'unité, celle-ci est retournée du côté Réduit et est alors éligible pour être utilisée pendant la Période d'Assaut suivante.
- Si le DR est supérieur, l'unité est définitivement éliminée.

Les unités gauloises bleues de la Force d'Alésia ne font pas ce jet de dé, elles sont directement éliminées.

NOTE DE CONCEPTION : Les unités BI de la force qui se trouve dans Alésia ne peuvent se Regrouper car ces hommes étaient pratiquement morts de faim et vraiment pas en pleine forme. Alors pourquoi avons nous donné un côté Réduit aux BI de la Force d'Alésia? Si les joueurs se mettent d'accord, ils peuvent faire en sorte que le joueur gaulois traite les BI de la Force d'Alésia comme des unités de la Force de Secours en ce qui concerne la Réorganisation. Cela aidera le joueur gaulois dans les scénarios contenant plus d'une Période d'Assaut, histoire de fournir un moyen d'équilibre pour ceux d'entre vous qui estiment que le jeu penche en faveur des Romains.

(10.64) Une unité Réduite qui subit un nombre de Hits supérieur ou égal au TQ Réduit est éliminée.

(10.65) En plus de ceci, lors de la Phase de Regroupement, toutes les unités qui ne sont pas en Déroute et qui ont des Hits retirent la moitié de ceux-ci, arrondie à l'inférieur. Ainsi, une unité qui a accumulé 3 Hits retire 1 Hit et a donc 2 Hits pour la Période d'Assaut suivante.

(10.7) RETRAIT TRIBAL

(10.71) Le nombre situé à droite du Pion Tribal est le

Niveau de Retrait de cette tribu. Quand une tribu a un nombre d'unités en Déroute ou éliminées supérieur ou égal au Niveau de Retrait, elle est Retirée à la fin de l'Activation où ce niveau a été atteint.

(10.72) Pour la Retirer, prenez simplement toutes ses unités qui sont sur la carte — quelle que soit leur position — et mettez les de côté jusqu'à la fin de la Période d'Assaut. Séparez les unités en Déroute de celles qui ne le sont pas. Les unités retirées de la Force d'Alésia sont placées dans l'oppidum.

(10.73) Les unités de combat gauloises qui sont Retirées d'un hexagone de Rempart, ou de tout hexagone situé à l'intérieur des murs, sont considérées en Déroute à ce moment là, ou éliminées si elles sont Réduites.

10.74 Les tribus, ce qui inclut la Force d'Alésia et la Cavalerie, qui ont un nombre d'unités éliminées supérieur ou égal à leur Niveau de Retraite, ne sont plus disponibles pour le joueur gaulois lors des Périodes d'Assaut suivantes.

(10.8) AQUILAE

Chaque Légion romaine possède son Aquila, sa bannière à l'effigie d'un aigle, autour duquel les hommes de cette Légion se rallient. Cf. 10.42. Les Aquilae bougent, si on le veut, quand leur Légion est activée. Ils n'ont pas de valeur de combat, et si ils sont seuls dans un hexagone quand une unité ennemie y pénètre, ils sont capturés. Si l'Aquila est empilé avec une unité ennemie et que celle-ci Retraite, l'Aquila retraite avec elle.

Si un Aquila est capturé, chaque unité de cette Légion subit un (1) Hit à cet instant. Néanmoins, la prochaine fois où la Légion est activée, son Aquila (ils en avaient plusieurs pour parer à de tels cas) est placé là où le joueur Romain le désire.

(11.0) VICTOIRE

La détermination du vainqueur est la même pour tous les scénarios.

Les Gaulois gagnent dès l'instant où Vercingétorix et au moins trois (3) unités de combat de la Force d'Alésia sont à l'extérieur des circonvallations. Les hexagones W4918 et W4919 et ceux situés au Nord-Est entre les Murs/Remparts extérieurs et les hexagones situés au Nord de W5815, et de W5915 à W5918, sont considérés à l'extérieur des circonvallations.

Les Gaulois gagnent quand, à la fin d'une Période d'Assaut, au moins quatre (4) Légions romaines ont une majorité (ce qui veut dire, pour une Légion complète, au moins 6) de leurs Cohortes sur la carte

(rappelez vous que les Légions de renfort peuvent ne pas avoir toutes leurs Cohortes en jeu) en Déroute ou éliminées.

Les Romains l'emportent si les Gaulois ne gagnent pas à la fin du scénario.

(12.0) LES SCENARIOS

(12.1) L'ASSAUT FINAL

Ce scénario simule l'attaque gauloise finale, qui se porte essentiellement sur la partie ouverte des circonvallations au Nord-Ouest.

Cartes : Seule la carte Ouest est utilisée.

Forces et déploiement romains

Le joueur romain possède :

- Six Légions (de son choix), avec Légats, Scorpions et Aquilae
- 4 LI numides
- 6 Archers
- 4 Cavalleries germanes (GC)
- 4 LC ibères
- 1 Palintonos
- César, 1 Commandant de Zone, et 3 Préfets de Cavalerie

Il peut déployer ces unités n'importe où, de la manière qui lui convient, mais à l'intérieur des Vallations.

Exceptions:

- Les unités romaines ne peuvent pas être placées au Nord des hexagones W5815, et W5915 à 5918.
- Les Remparts extérieurs (W5714-W1832) doivent avoir chacun de leurs hexagones occupé par une unité de combat romaine (sans compter l'Artillerie) ou adjacent à celle-ci.
- Les Scorpions des Légions doivent être déployés jusqu'à 2 hexagones d'une Cohorte de leur Légion.
- La Cavalerie est placée dans tout ou partie des trois camps de cavalerie juste à l'extérieur des murs (et rappelez vous de 6.44).
- Au moins une Légion doit commencer à l'intérieur du Camp d'Infanterie (c.W5022). Ses Scorpions peuvent être placés n'importe où.

Les unités romaines peuvent sortir des fortifications, mais jamais aller volontairement à moins de trois hexagones d'un bord de carte.

Renforts romains

Les Romains ne reçoivent pas de Renforts.

Forces gauloises

Le joueur gaulois reçoit un nombre de Pions Tribaux (ou de Cavalerie) de la Force de Secours ne dépassant pas au total 80 Points de Taille. Il reçoit toutes les unités de ces tribus. Le joueur gaulois est restreint

dans l'utilisation des Zones d'Entrée III, IV, V et/ou VI. Il ne peut pas toutes les utiliser en même temps. Au début de chaque Activation gauloise, il peut placer jusqu'à 3 Pions Tribaux dans l'une de ces Zones, comme indiqué dans les règles concernées. Il peut faire cela lors de toute Activation suivante jusqu'à ce qu'il n'ait plus de Pion Tribal à placer/utiliser. Il n'est pas obligé de placer un Pion Tribal à chacune de ses Activations.

Vercingétorix et la force d'Alésia sont placés hors carte, le long du bord Est. Quand ils sont activés, ils peuvent entrer sur la carte par les hexagones W3733 à W4034 et/ou W4333 à W4533. Critognatus n'est pas utilisé.

Règles spéciales

1. Il n'y a qu'une Période d'Assaut.
2. Les unités en Déroute sont, à la place, éliminées.

Agressivité gauloise

Pour les joueurs qui veulent rester aussi près que possible de la réalité/historicité que le jeu le permet, nous suggérons d'utiliser la règle (restrictive) suivante.

Quand des unités de BI (Infanterie Barbare) gauloises sortent d'un Pion Tribal selon 5.48 et 6.21, elles doivent bouger pour attaquer les unités romaines et/ou Remparts les plus proches, qui ne sont pas déjà ainsi attaqués/assaillis, aussi rapidement que possible. Toutes, bien sûr, en respectant les restrictions de 5.49 et de la possibilité de traverser d'autres unités.

Le terme "bouger pour attaquer" inclut le Tir à Distance (Archers), le remblaiement des Jardins de la Mort, et toute autre activité qui aidera l'assaut.

Les contraintes de ce chapitre s'appliquent aux Gaulois qui sont à l'intérieur d'Alésia sauf que le joueur gaulois est libre de s'avancer vers tout hexagone de Rempart intérieur même si ce n'est pas le plus près.

NOTE DE JEU : C'est une règle qui peut être sujette à interprétation, ce que les joueurs ont coutume de faire. Elle doit être interprétée dans l'esprit, pas à la lettre. Il y a beaucoup d'unités, ce qui peut parfois créer des embouteillages. Nous pensons que vous nous comprenez : pas de flânerie pendant que les autres tribus tournent autour des murs en dehors de la carte. Les Gaulois n'étaient pas aussi intelligents ni aussi patients.

(12.2) SCÉNARIO HISTORIQUE

Cartes

Seule la carte Ouest est utilisée. En réalité, la Force de Secours gauloise n'avait pas la capacité d'atteindre les zones de la carte Est.

Forces et déploiement romains

Le joueur romain possède :

- Six Légions (de son choix), avec Légats, Scorpions et Aquilae
- 4 LI numides
- 6 Archers
- 6 Cavalleries germanes (GC)
- 4 LC ibères
- 1 Palintonos
- César, 1 Commandant de Zone, et 3 Préfets de Cavalerie

Il peut déployer ces unités n'importe où, de la manière qui lui convient, mais à l'intérieur des Vallations.

Exceptions:

- Les unités romaines ne peuvent pas être placées au Nord des hexagones W5815, et W5915 à 5918.
- La Cavalerie est placée soit dans tout ou partie des trois camps de cavalerie juste à l'extérieur des murs, soit à l'extérieur des murs mais jusqu'à 2 hexagones d'un hexagone situé à l'intérieur d'un Camp de Cavalerie.
- Au moins une Légion doit commencer à l'intérieur du Camp d'Infanterie (c.W5022). Ses Scorpions peuvent être placés n'importe où.

Les unités romaines peuvent sortir des fortifications, mais jamais aller volontairement à moins de trois hexagones d'un bord de carte.

Forces gauloises

Le joueur gaulois a toutes ses unités, celles de la force qui se trouve dans Alésia et celles de la Force de Secours.

Vercingétorix, Critognatus et la Force d'Alésia sont hors carte, le long du bord Est. Quand ils sont activés, ils peuvent entrer sur la carte par W3733 à W4034 et/ou W4333 à W4533.

Périodes d'Assaut

Il y a trois Périodes d'Assaut.

La deuxième Période d'Assaut est une attaque de nuit, avec les ajustements suivants :

- Le joueur romain ajoute un (+1) à tous les Tirs à Distance contre les cibles situées à l'extérieur des murs
- Le joueur gaulois ajoute trois (+3) à tous les jets de dé d'Entrée, y compris pour ceux de la Force d'Alésia.

Renforts romains

César possède 4 Légions et des Auxiliaires supplémentaires pour garnir les murs de la partie Est de ses défenses. Dès la Phase d'Activation romaine qui suit l'entrée d'une unité de combat gauloise dans

un hexagone de Rempart, le joueur romain peut employer la totalité de son Activation pour appeler ses Renforts. Ceux-ci comprennent :

- 5 Cohortes de n'importe quelle Légion, plus le Légat (par de Scorpions) ou,
- Tous les Auxiliaires restants (Archers et Infanterie Légère) qui ne sont pas encore sur la carte, plus un Commandant de Zone.

Un seul groupe peut être appelé pour chaque succès sur les Remparts, et pour appeler un autre groupe en Renfort il doit y avoir une autre percée gauloise à au moins six hexagones (tracés le long du Rempart) du dernier.

Le joueur romain peut appeler en Renfort un maximum de trois groupes lors d'une même Période d'Assaut.

L'Activation des Renforts occupe toute la Phase d'Activation romaine. Les Renforts peuvent entrer lors de toute Phase d'Activation romaine suivante où ces unités sont activées.

Toutes les unités romaines appelées en Renfort doivent être redéployées hors carte pendant la Phase de Redéploiement romaine.

Les Renforts romains entrent par l'une des possibilités suivantes :

- W2533
- W2333 et/ou W2434
- W5933
- W5234
- W5333 et/ou W5434
- W5634 à W5834

Les Cohortes d'une même Légion doivent entrer, si elles entrent à la suite, par le(s) même hexagone(s). Les Aquilae sont placés jusqu'à cinq hexagones de l'hexagone d'entrée de leurs Cohortes.

Agressivité gauloise

Pour les joueurs qui veulent rester aussi près que possible de la réalité/historicité que le jeu le permet, nous suggérons d'utiliser la règle (restrictive) suivante.

Quand des unités de BI (Infanterie Barbare) gauloises sortent d'un Pion Tribal selon 5.48 et 6.21, elles doivent bouger pour attaquer les unités romaines et/ou Remparts les plus proches, qui ne sont pas déjà ainsi attaqués/assaillis, aussi rapidement que possible. Toutes, bien sûr, en respectant les restrictions de 5.49 et de la possibilité de traverser d'autres unités.

Le terme "bouger pour attaquer" inclut le Tir à Distance (Archers), le remblaiement des Jardins de la Mort, et toute autre activité qui aidera l'assaut.

Les contraintes de ce chapitre s'appliquent aux Gaulois qui sont à l'intérieur d'Alésia sauf que le joueur gaulois est libre de s'avancer vers tout hexagone de Rempart intérieur même si ce n'est pas le plus près.

NOTE DE JEU : C'est une règle qui peut être sujette à interprétation, ce que les joueurs ont coutume de faire. Elle doit être interprétée dans l'esprit, pas à la lettre. Il y a beaucoup d'unités, ce qui peut parfois créer des embouteillages. Nous pensons que vous nous comprenez : pas de flânerie pendant que les autres tribus tournent autour des murs en dehors de la carte. Les Gaulois n'étaient pas aussi intelligents ni aussi patients.

(12.3) LA PARTIE DES JOUEURS

Ce scénario est plus grand, plus long et moins ancré aux réalités du siège. Il part du principe que les Gaulois ont la capacité (qu'ils n'avaient pas) d'entrer de n'importe où à l'extérieur des circonvallations. Bien que ce ne soit pas historique, cela procure aux joueurs beaucoup plus de décisions à prendre et bien plus de tension.

Essentiellement, c'est la même chose que le scénario historique, excepté que :

- Il utilise toutes les cartes
- Les Romains déploient toutes leurs unités disponibles selon leur convenance, sauf que
 - >> Tous les camps d'Infanterie doivent être occupés par au moins 5 Cohortes d'une Légion.
 - >> La Cavalerie est placée soit dans tout ou partie des trois camps de cavalerie juste à l'extérieur des murs, soit à l'extérieur des murs mais jusqu'à 2 hexagones d'un hexagone situé à l'intérieur d'un camp de Cavalerie.
- Les unités romaines ne peuvent jamais aller volontairement à moins de trois hexagones d'un bord extérieur de carte.
- Il n'y a pas de Renforts romains.
- Les Gaulois peuvent entrer par n'importe quelle Zone d'Entrée, comme décrit en 5.3.
- Vercingétorix et la Force d'Alésia entrent selon 5.6.

DES QUESTIONS ?

Si vous avez des questions concernant les règles, nous serions heureux d'y répondre — si vous nous en faites part en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse. Envoyez vos questions à :

GMT Games
ATTN: GBOH Q's
P.O. Box 1308
Hanford CA 93232

Ou bien vous pouvez nous contacter via Internet à :
Concepteur : BergBROG@aol.com
Editeur : GMTGames@aol.com

Pour le suivi en ligne de ce jeu, merci de visiter notre site web sur le www.gmtgames.com. Il propose un ensemble de "Mises à jour des Règles" ainsi qu'un forum où vous pouvez poser vos questions et obtenir les dernières nouvelles des concepteur/développeur comme tous les autres joueurs.

Vous pouvez également nous retrouver, tout comme la plupart des concepteurs et développeurs de GMT, sur les forums du Consimworld, sur le www.consimworld.com. Nous recommandons chaudement ce site à tous ceux qui aiment jouer aux wargames. C'est également le meilleur moyen pour répondre à vos questions car nous pouvons diffuser les réponses concernant toute la gamme de GBOH.

Crédits

CONCEPTEUR DU SYSTEME ORIGINAL : Mark Herman

CONCEPTEUR DU SYSTEME DE JEU : Richard Berg
DEVELOPPEUR : Alan Ray

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Rodger MacGowan

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA BOITE: Rodger MacGowan

CARTES : Mark Simonitch

PIONS: Rodger MacGowan, Mike Lemick, Mark Simonitch

JOUEURS DE TEST: Alan Smith, Arrigo Velicogna, Kim Meints, Dan Cooper, Phil (TsarG), Kevin Grimsley, Nigel Ward, Danny Secary, Frederic Bey, John Nebauer, Jack Polonka

RELECTEURS : Danny Secary, Arrigo Velicogna, Nigel Ward, Kim Meints, Alan Smith, Don Cooper, Frédéric BEY, John Nebauer, Jack Polonka, Kevin Grimsley

COORDINATION DE LA PRODUCTION : Tony Curtis

PRODUCTEURS : Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Historique

Plus que tout autre évènement, le siégè d'Alésia par Jules César et sa défense révèlent l'efficacité et la non moindre excellence des compétences militaires romaines, qui étaient considérablement meilleures que celles des Gaulois, et éminemment supérieures aux tribus "barbares" en terme d'organisation et de manoeuvre. Même si César utilisa le siégè au profit de sa réputation, Alésia demeure une réalisation majeure de l'histoire militaire.

En 54 av. JC, alors que César était occupé en Bretagne, certaines tribus gauloises commencèrent à devenir plus que mécontentes de l'occupation romaine. Menée par Ambiorix, Chef des Eburones, une poignée de tribus se regroupèrent, détruisirent la Légion qui était établie à Aduatuca et s'égaillèrent pour faire davantage de dégâts. César, de retour en Gaule et averti des problèmes, rassembla rapidement des forces, écrasa une grande armée de Nervii, et dispersa Ambiorix et ses hommes au Nord (Ambiorix lui-même disparut dans les méandres du temps, bien qu'Hirtius le fit réapparaître juste après Alésia, fomentant les troubles qui menèrent à Uxellodurum). César, ayant dévasté la campagne et laissé la moitié de la Gaule en ruine, se retira en Italie pour prendre du repos.

Les Gaulois, cependant, n'étaient pas que momentanément sonnés, ils étaient devenus enragés. Le pire, pour Rome, fut qu'ils s'engagèrent entièrement dans ce que craignait César : une conglomération de tribus gauloises alliées au sein d'une révolte armée et organisée.

Sous l'égide d'un jeune chef (et autoproclamé roi) des Arvernes, Vercingétorix, les tribus gauloises se rassemblèrent en nombre encore jamais vu dans une telle alliance. Vercingétorix, comptant sur le fait que César était en Italie à s'occuper de problèmes locaux créés par la mort de Crassus à Carrhae et par le meurtre de Claudius dans les rues de Rome, estima que les légions, dont la plupart se trouvaient au Nord de la Gaule, seraient impuissantes sans leur chef. Il s'assura que César ne pourrait pas les atteindre quand la révolte commencerait en attaquant les régions de La Province (Sud-Est de la Gaule), afin d'éloigner l'attention de César et ainsi de donner à la force gauloise principale l'opportunité de détruire les légions romaines petit à petit.

En théorie l'idée était bonne, mais elle ne prenait pas en compte la perspicacité militaire et le sens de l'initiative remarquable qu'avait César. Avec un empressement qui atterra les nombreuses tribus qu'il approchait lors de sa marche, César réussit à neutraliser les raids gaulois au Sud, rassemblant suffisamment son armée pour protéger ses mouvements, et se dirigea au Nord pour mater la

révolte. Vercingétorix changea immédiatement sa stratégie de rébellion active en guérilla, en ravageant toutes les sources de nourriture gauloises et en s'en prenant aux lignes de ravitaillement romaines hautement sensibles avec sa nombreuse cavalerie. Cela fonctionna bien jusqu'à ce que les Bituriges arguèrent que leur oppidum, Avaricum, était une très bonne position défensive impossible à détruire et demandèrent l'autorisation à Vercingétorix de s'y retrancher. César marcha immédiatement sur Avaricum et assiégea la ville – ce qui n'était pas aisé compte tenu du front marécageux d'Avaricum et de son terrain naturellement défensif – avec Vercingétorix attendant à 15 miles de là.

Malgré la présence de Vercingétorix, les travaux de siégè de César – un système élaboré de rampes – lui permirent de prendre Avaricum qu'il détruisit avec ses habitants, alors que le reste de l'armée de Vercingétorix retrahait dans la capitale arverne, Gergovie, où César, avec 7 légions (Labienus avait pris la tête des quatre autres au Nord, en direction du territoire des Parisii qui, avec d'autres tribus locales, causaient des troubles), mit en place un nouveau siégè. Cette fois-ci, le résultat fut différent. Les Romains furent repoussés et la révolte gauloise en fut grandement renforcée.

Vercingétorix, avec 80.000 hommes (selon les chiffres de César; probablement moins que ça) et une cavalerie nouvellement renforcée, décida alors de continuer la guérilla, mais à grande échelle. Conscient que les légions de César se dirigeaient au Sud, il organisa leur embuscade en masse pendant leur marche, comme le fit Hannibal au Lac Trasimène. L'idée sonnait bien, son exécution bien moins. Ce qu'il se passa exactement est difficile à déterminer tant César est étonnamment confus à propos de cette "bataille", mais il semble que l'assaut initial de la cavalerie gauloise contre les colonnes romaines en marche échoua complètement, que les légions formèrent le carré, que la cavalerie germaine aux ordres de César repoussa les Gaulois, puis que les légions mirent en grand désordre les fantassins tribaux, causant d'énormes pertes et un énorme coup au moral parmi les rangs gaulois.

Au lieu de se regrouper et de se lancer à nouveau, Vercingétorix prit alors la décision fatale de se replier dans l'imprenable oppidum des Mandubii, Alésia. César le suivit rapidement et, comprenant que le site était inattaquable, décida de mettre en place un blocus, espérant obtenir leur capitulation (en fait, Alésia n'est pas un siégè en soi car aucune tentative de prise ne fut faite).

Alors que César entamait la construction de ses circonvallations – murs (vallations) entourant (circum-) le plateau sur lequel siégeait Alésia – Vercingétorix commit encore une erreur. Il fit sortir sa cavalerie

dans la plaine pour attaquer César, certainement dans l'espoir de défaire la cavalerie romaine et ainsi de rendre leur ravitaillement plus difficile. Initialement, la cavalerie gauloise était supérieure à celle des Romains, constituée essentiellement d'Ibères et d'alliés gaulois. Mais César engagea rapidement ses glorieux Germains, qui mirent rapidement en déroute les troupes gauloises. Vercingétorix, réalisant que sa situation n'était vraiment pas prometteuse, envoya alors toutes ses forces de cavalerie à travers les lignes romaines pour aller alerter les tribus, ne restant qu'avec des troupes à pied sur le plateau. Pourquoi ? Il est difficile de dire ce qui lui a fait prendre cette décision. Il est probable que c'était lié au besoin de nourrir les montures. Mais tout de même, pourquoi les envoyer tous ?

Quoi qu'il en soit, sans plus aucune provocation gauloise, César acheva ses deux lignes de murs, un total de plus de 26 miles de circonvallations (intérieures) et de contrevallations (extérieures), ces dernières pour protéger ses légions contre (contra-) ce qui allait être sans aucun doute une armée de secours.

Et elle ne fut pas longue à arriver. Vercingétorix, dont le charisme avait soulevé presque toute la Gaule, incita pratiquement chaque tribu à lever et à envoyer des forces pour lever le siège. César, énumérant toutes les tribus et leur contingent, avance une armée de 250.000 hommes, un nombre qui non seulement défie l'esprit mais le surpasse (déjà sans bagages, comment auraient-ils pu tous se nourrir ? Pas un restaurant chinois à moins de 15.000 miles ! Peut-être des stands de Boiiurger?). Sans s'en préoccuper, quand César acheva – ou presque car la zone qui est aujourd'hui le Mt Réa semble avoir été laissée "ouverte"; certains historiens affirment que cela défie toute logique, malgré la preuve archéologique qui l'atteste – ses murs, complétés par de vastes surfaces à multiples faces, de trous, de pointes et de fossés vraiment mortels (consultez le diagramme qui figure dans les règles), entourant les murs intérieurs et extérieurs, la masse des troupes gauloises établit son camp dans une grande zone boisée située au Sud-Ouest de l'oppidum.

La première attaque gauloise fut effectuée par sa nombreuse cavalerie, accompagnée par de l'infanterie légère et des archers. Ce qu'ils espéraient faire exactement contre les travaux considérables effectués par les Romains n'est pas réellement clair, mais une bataille massive de cavalerie s'en suivit, durant laquelle Vercingétorix tenta probablement (mais pas de façon certaine) sans succès de détourner l'attention, et la cavalerie germane de Rome, une fois encore, brisa les reins de la cavalerie gauloise.

Après une journée de repos et de réflexion, les Gaulois

lancèrent une seconde attaque, cette fois-ci de nuit. Hurlant pour prévenir les forces assiégées, les Gaulois de la force de secours foncèrent droit sur les murs Ouest, et se ruèrent sur les trous, pieux et pilas cachés de César, ainsi que sous des grêles de flèches et de pierres lancées depuis les remparts. Ils n'entamèrent jamais les vallations, et les hommes de Vercingétorix ne purent que combler partiellement les profondes tranchées qui les empêchaient de venir au pied des circonvallations Ouest. Il est intéressant de spéculer sur les raisons pour lesquelles Vercingétorix ne tenta pas de percée loin de l'attaque de la force de secours, ne serait-ce que pour étirer au maximum les forces de César (bien sûr, c'est pour cela qu'on joue à ce genre de jeu, non ?)

Les Gaulois décidèrent alors que les choses iraient mieux si ils avaient un plan. Des éclaireurs virent que les murs situés au sommet du Mt Réa étaient "ouverts", et défendus par deux légions. 6.000 fantassins tribaux, menés par Vercassivellaunus, progressèrent alors à travers bois sous le couvert de la nuit. Puis, à midi le jour suivant, en coordination avec les forces gauloises principales qui attaquèrent (à nouveau) les murs situés le plus à l'Ouest et, étonnamment, la force assiégée, qui opéra essentiellement contre la même portion depuis l'intérieur – il semble que Vercingétorix lança de petites attaques à divers autres endroits pour faire diversion, chose qu'il pouvait faire depuis les lignes intérieures et que les Gaulois de la force de secours ne pouvaient pas faire de leur côté – les Gaulois lancèrent leur assaut final désespéré.

Ce fut à plusieurs reprises très serré, car César fut non seulement obligé de redéployer de grands groupes de cohortes pour consolider les défenses entamées quand les Gaulois forcèrent le passage en descendant des hauteurs du Mt. Réa et quand ils lancèrent de lourds assauts simultanés contre les murs au Sud, mais il dû également prendre personnellement le commandement des légions qui luttaient – trait caractéristique de César – pour insuffler un nouvel élan à leur moral. Alors que les soldats assiégés de Vercingétorix se trouvaient dans l'impossibilité de percer les défenses des ingénieurs romains, la bataille qui se déroulait à l'extrémité ouverte des vallations du Mt Réa était indécise, jusqu'à ce que César, à point nommé, ne lâche sa cavalerie germane sur l'arrière et le flanc des Gaulois.

Cette dernière attaque montée régla la question. Les Gaulois rompirent les rangs presque instantanément, et partirent en déroute. La force de secours s'enfuit en masse, et beaucoup de leaders furent capturés. Vercingétorix, assistant à la débâcle qui se déroulait devant lui, ordonna à ses hommes de se replier à Alésia, se rendant en personne à César (scène que l'on retrouve dans plusieurs peintures célèbres) le

lendemain, pour être finalement ramené à Rome, enchaîné, exhibé comme part du butin de César, et enfin étranglé. A l'exception de quelques soulèvements mineurs épars, la Gaule était romaine.

Au bout du compte, la Gaule était celle de César, la

première pierre angulaire de ce que beaucoup considèrent comme étant ses ambitions impériales. L'opération entière d'encerclement d'Alésia est un monument, en partie due à sa propre édification, mais surtout à ses compétences considérables de commandement.

Exemple de déploiement du scénario historique

par Alan Smith

Déploiement romain

Légions romaines sélectionnées : VI à XI

Légion IX : Utilisée pour répondre à l'obligation du Camp d'Infanterie (W5022), elle place dans le Camp deux Cohortes par hexagone afin qu'elles soient prêtes pour une sortie rapide. Le Légat et la bannière sont placés avec l'une des Cohortes.

Légion XI : Les Cohortes 1 à 4 sont placées dans les Redoutes en W5820, W5414, W4815, et W4816 respectivement. Les Cohortes 5 à 10 sont placées sur le Rempart extérieur de W5825 à W5932. Le Légat et la bannière sont placés avec l'une des Cohortes.

Légion X : Placez huit Cohortes orientées face au Mt. Réa dans les hexagones des lignes W58xx et W59xx à l'intérieur des Vallations, en se rappelant des restrictions données par le scénario. Les deux autres Cohortes sont placées dans les hexagones de rempart W5714 et W5920. Le Légat et la bannière sont placés avec l'une des Cohortes.

Légions VI à VIII : Les Cohortes de chaque Légion sont placées de telle manière qu'une Cohorte soit placée sur un hexagone de Rempart intérieur face à Alésia, et que les neuf autres soient placées sur un hexagone de Rempart extérieur face au bord de la carte.

Les Cohortes de la Légion VI couvrent la zone située autour de W2721, celles de la Légion VII la zone autour de W3312, et celles de la Légion VIII la zone autour de W4414. Les Légats et les bannières sont placés avec un Cohorte de leur Légion respective.

Artillerie : Les Scorpions des six Légions sont placés sur un hexagone de Rempart face à Alésia, plusieurs dans la ligne d'hexagones W52xx et le reste de W4105 à W4817. Placez les Palintonos dans le Camp d'Infanterie de manière adjacente à un Mur Sud/Est.

Auxiliaires : Les quatre unités de LI sont placées sur tout hexagone de Rempart extérieur, alors que les six unités d'Archers sont placées sur un hexagone de Rempart intérieur face à Alésia avec au moins trois unités dans la zone Sud sur la ligne d'hexagones W25xx. Placez le Commandant de Zone au Sud avec les Archers dans un hexagone ayant à portée le plus d'Auxiliaires et de Scorpions possible.

Cavalerie : Les six GC, la LC ibérique, et les trois Préfets sont placés dans et autour du Camp de Cavalerie situé au Nord (W4510).

Déploiement gaulois et assignement tribal

Déploiement initial (8 Points) de Contrôle

Zone I

Tribus Armoricaines (3)
Atrebates (1)

Zone II

Toutes les Cavalleries tribales (4); aucune n'ayant de LI incluse.

Renforts

Zone I

Ambiani (1)
Aulerci Cenomani (1)
Aulerci Eburovices (1)
Lexovii (1)
Raurici (1)
Ruteni (2)
Santoni (2)
Nervii (1)
Petruccorii (1)
Suessiones (1)
Veliocasses (1)

Zone II

Carnutes (2)
Helvetii (2)
Mediomatrices (1)
Nitiobriges (1)
Parisii (2)

Zone III

Pictones (2)
Turons (2)
Boii (1)

Zone IV

Biturgis (2)
Morini (1)
Senones (2)
Area IV
Arverni (3)



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com