

FAQ ALEA IACTA EST

3. LA REPUBLIQUE ROMAINE

Q1 : Les légions qui sont comptées au titre des garnisons sont-elles uniquement les légions du camp qui contrôle la région ?

R1 : Les unités des deux joueurs comptent, pas seulement celles de celui qui contrôle la région. Il n'est pas écrit dans la règle que la garnison est composée uniquement des unités du joueur qui contrôle la région, il est question d'un nombre de légions par régions. En 9.4, lors des ajustements, c'est seulement celui qui contrôle la région qui doit "refaire le plein" si le nombre total de légions dans la région (les siennes et celles de son adversaire) est inférieur à celui de la garnison minimale.

Q2 : Lorsque 2 chefs sont dans une zone, peuvent-ils se déplacer avec chacun le nombre d'unités maximum correspondant à leur capacité de commandement ?

R2 : Oui, pour les évasions également. Chaque chef peut emmener autant d'unités que sa CC le lui permet.

Q3 : Des unités romaines peuvent-elles s'arrêter dans un pays majeur sous allégeance ?

R3 : Oui, il n'y a que dans les zones d'origine d'un peuple non-romain non activé que cela est impossible.

Q4 : On peut s'arrêter dans des zones vides du moment qu'on respecte 7.3 (puisque ce n'est pas interdit par 3.4.1).

R4 : Oui.

Q5 : Un mouvement naval entre Massilia et Carthago vaut OPM puisque ce sont des ports tous les deux.

R5 : Oui car le mouvement s'effectue dans la même zone navale (cf. 3.4.2).

Q6 : Selon 3.4.2, des flottes peuvent sortir d'une zone côtière contenant un port à un coût de OPM. Est-ce que cela veut dire qu'un navire peut sortir de la zone Italie7 dans la zone navale Occidentalis à un coût de OPM... alors que le port de Brindisium donne sur la zone navale Centralis ?

R6 : Non, le port de Brindisium se trouvant sur la zone Centralis, le OPM n'est valable que pour un mouvement vers la zone Centralis. Il est possible à un coût de 1PM vers la zone Occidentalis.

Q7 : Lorsque l'événement « colère de Neptune » a été tiré, les évasions et retraites navales sont-elles possibles ?

R7 : Oui, « Colère de Neptune » n'interdit que les mouvements navals pendant la séquence de mouvement.

Q8 : Un débarquement en zone ennemie n'est soumis à aucune condition autre que celles du mouvement naval, ni à aucune pénalité pour le combat.

R8 : Oui.

Q9 : Lorsqu'un prétendant, dont la tentative a été validée, vérifie si d'autres chefs le rejoignent, cette vérification s'étend-elle à tous les chefs du camp concerné sur la totalité de la carte... ou seulement à ceux de la région dans laquelle le prétendant est présent ?

R9 : Uniquement à ceux de la région où se trouve le prétendant.

Q10 : Selon 3.5.2, lorsque Pompée meurt, M. Brutus et Cassius doivent rejoindre Caesar. Que se passe-t-il si l'un des deux a été nommé triumvir auparavant ?

R10 : Dans ce cas, le chef concerné est « neutralisé » ; étant triumvir, il doit suivre les règles de 3.6.5.

Q11 : Une unité césarienne est laissée sans chef dans une région contrôlée par le républicain, appartient-elle immédiatement au camp républicain en application de 3.7.2 ? Dans l'affirmative, cela voudrait dire que, dans une région contrôlée par l'ennemi, il ne faut jamais laisser d'unités sans chef.

R11 : Oui. Cependant, des unités non-romaines sous allégeance et sans chef restent la propriété du joueur qui les contrôle, même si elles sont situées dans une région contrôlée par l'adversaire. Elles ne peuvent changer de camp que si l'allégeance est rompue.

Q12 : Peut-on laisser des unités romaines sans chef dans une zone en dehors de la république romaine (zone d'origine d'un peuple non romain ou non) ?

R12 : Non, une unité romaine ne peut pas « rester » en dehors de la République sans chef. Ce qui est confirmé par les règles de contrôle du 3.7.2.

4. LES PEUPLES NON-ROMAINS

Q13 : Des unités d'un peuple majeur sous allégeance peuvent-elles gagner le contrôle d'une région au profit de leur camp ? Peuvent-elles combattre des unités non-romaines ?

R13 : Oui, aux deux questions puisqu'elles sont considérées comme des unités romaines. Concernant le mouvement de ces unités, ce sont les contraintes de 3.4, et non celles de 4.3, qui s'appliquent.

Q14 : Existe-t-il une différence entre la pacification d'un peuple non-romain par les règles 4.4.3 et par celles du 9.3 ?

R14 : La pacification est constatée immédiatement (4.4.3) en cas de :

- stratagème de pacification,
- occupation de toutes les zones d'origine du peuple.

Elle est constatée en phase d'ajustement (9.3) si toutes les unités du peuple ont été éliminées.

Pour les peuples mineurs, les unités qui seraient encore en jeu, alors qu'un des deux critères du 4.3.3 est atteint, sont immédiatement retirées de la carte. Si aucun de ces deux critères n'est obtenu, on passe à l'ajustement décrit en 9.3 en fonction des unités qui resteraient encore en jeu à ce moment sur la carte.

Pour les peuples majeurs, les unités qui seraient encore en jeu, alors qu'un des deux critères du 4.3.3 est atteint, sont immédiatement retirées de la carte et redéployées lors de la phase d'ajustement. Si aucun de ces deux critères n'est obtenu, on passe à l'ajustement décrit en 9.3 en fonction des unités qui resteraient en jeu à ce moment sur la carte.

Q15 : Un peuple non-romain en allégeance est-il considéré en guerre pour la vérification de la mort de la république ?

R15 : Non, il est en statut « allégeance ».

5. MORT DE REPUBLIQUE

Q16 : L'augmentation de +1 au compteur SPQR pour un chef de parti qui meurt au combat est un forfait non lié au nombre de chef de parti éliminé.

R16 : Oui.

7. MOUVEMENT

Q17 : Est-ce qu'on peut passer directement de Gallia 8 à Alpes du nord ? Même question pour Gallia 9 et Alpes du sud ?

R17 : Oui, il y a un point d'angle entre Gallia 8, Gallia 9 et les deux provinces Alpes.

8. COMBATS

Q18 : L'échec du 1^{er} chef tentant une évacion empêche-t-il d'autres chefs présents dans la zone de tenter une évacion dans le même combat ?

R18 : Oui, 8.2 implique bien que le chef de plus forte VS réussisse sa tentative pour qu'ensuite d'autres puissent la compléter. En cas d'échec ce n'est plus possible.

Q19 : Lors d'une évacion navale, un naves peut-il s'échapper vers une zone côtière adjacente, même contenant des unités terrestres ennemies ?

R19 : Oui puisque 8.2 précise qu'il y a un cas particulier pour les naves seuls qui peuvent s'évader « vers n'importe quelle zone autorisée à des pions naves et dans laquelle ne se trouve aucun pion naves ennemi ». C'est donc possible s'il n'y a que des unités terrestres adverses dans la zone côtière vers laquelle s'effectue l'évacion. Cependant, les naves devront ensuite faire une seconde évacion (qui sera automatique en raison de ce même cas particulier) puisqu'à la fin des combats il n'est pas possible d'avoir des unités de deux camps différents présentes dans la même zone (cf. 8.4.1). Il faut donc que les naves trouvent une zone vide de toutes unités ennemies en respectant les contraintes d'évacion.

Q20 : Même question vers la zone navale d'où vient la flotte attaquante ?

R20 : Possible car ce n'est une contrainte que pour les unités terrestres (cf. 8.2).

Q21 : Quel est le sort des chefs dont la force qui ne contient que des unités affaiblies, subit une défaite avec résultat A ? Sont-ils éliminés comme avec un résultat E ?

R21 : Non, seul le résultat E élimine les chefs. Ils suivent 8.4.1 et 8.2 cas des chefs seuls.

Q22 : Une force qui recule peut-elle se séparer et retraiter vers plusieurs zones.

R22 : Oui en respectant les limites de CC de chaque chef pour le nombre d'unités emmenées, et les contraintes de 8.2.

Q23 : Une retraite après combat est possible par mouvement naval si la zone maritime ou côtière de retraite est libre d'unités ennemies (et en respectant les conditions de 3.4.2).

R23 : Oui (cf. 8.4.1 et 8.2).

Q24 : Après une bataille navale une flotte sans chef peut-elle retraiter... alors que les règles de retraite renvoient à celles de l'évasion imposant obligatoirement la présence d'un chef ?

R24 : Il faut respecter les contraintes d'évasion, donc il faut un chef au minimum qui, quelle que soit sa CC, peut faire retraite avec tous les navires de son camp encore présents.

Q25 : La retraite est réussie automatiquement et le camp qui doit retraiter n'a pas à tester sa VS comme pour une tentative d'évasion (8.4.1 renvoyant aux restrictions de 8.2 mais sans autre précision).

R25 : Oui, ne s'appliquent que les contraintes d'évasions (zones autorisées, CC des chefs, etc).

Q26 : L'attaquant qui retraite a le choix des zones de retraite, il n'est pas forcé de retourner dans la zone par laquelle il a pénétré dans celle du défenseur.

R26 : Oui pas de contraintes dans les règles. Il n'est plus attaquant, il est "perdant".

9. AJUSTEMENTS

Q27 : Concernant les recrutements, si le stock d'unités en réserve ne contient aucune légion de recrue, on prend le maximum du recrutement en légions normales ?

R27 : Dans chaque région, la première légion recrutée doit être une légion de recrue, la contrainte étant qu'il faut qu'il y en ait dans la réserve. S'il n'y en a plus, il faut prendre une légion normale.