Alésia
Errata & Clarifications
Version 1.3

Août 2005

Règles

5.21 Clarification : Si César réussit à Saisir le Tour, le joueur romain peut activer une Légion **ou** un Command de Cavalerie.

5.23 Exemple : Commius a une Initiative de "3", pas de "2".

5.48 Supprimez "…, selon ce qui est le moins nombreux "

5.6 Clarification : La force d'Alésia consiste en Vercingétorix et les 43 unités gauloises bleues.

6.42 Remparts : Remplacez le dernier paragraphe par celui-ci :
Rempart/Porte : Les hexagones de Rempart comportant des Portes (ex : W4513) sont traités comme des hexagones de Rempart sauf qu'une unité (y compris la Cavalerie) peut entrer dans l'hexagone depuis un hexagone hors Rempart à condition qu'elle quitte immédiatement l'hexagone de Rempart et entre dans un autre hexagone hors Rempart. Le coût pour entrer dans le Rempart/Porte dans ces circonstances est de 2 MP.

6.47 Bouger avec un Remblai : Supprimez la dernière phrase.

6.47 Utilisation des pions Remblai : Ajoutez – "Un pion Remblai est automatiquement placé dans un hexagone de JdM, si l'unité est impliquée dans un Combat au Contact ou si elle est éliminée."

6.61 Empilement : Les unités de Cavalerie ne peuvent pas s'empiler avec d'autres

7.11 Ajoutez à la fin du point de règle : "Une unité ne peut effectuer d'attaques au Contact que dans ses hexagones Frontaux."

7.22 La deuxièmes phrase doit être rédigée ainsi : "Les ZOC ne s'étendent pas dans un hexagone de Rempart (elles s'en étendent en contrebas) ou à travers un côté d'hexagone de Mur de Camp ou de Mur de Pierre."

8.15 Ajoutez au 2ème point : "Les Murs adjacents à un hexagone de Rempart ne bloquent pas la LOS."

8.5 Les unités d'Artillerie ne sont pas affectées par les Tirs à Distance et n'accumulent jamais les Hits.

9.22 Procédure de Retraite : Le joueur concerné retraite l'unité éligible de la moitié de son Potentiel de Mouvement (arrondi au supérieur) en l'éloignant de(s) l'unité(s) attaquante(s). "Eloigner" signifie que chaque hexagone pénétré doit augmenter la distance (mesurée en hexagones) entre l'unité qui retraite et l'unité(s) attaquante(s). Les unités qui retraitent paient tous les coûts en Points de Mouvement et toutes des restrictions de mouvement (ZOC, empilement, etc.) s'appliquent. L'unité ne change pas d'orientation.

9.25 Retraite : Doit être rédigé ainsi : "Chaque unité affectée doit retraiter selon 10.2. Si l'unité ne peut pas retraiter, elle reste sur place et subit deux Hits supplémentaires."

9.31 Clarification : Toutes les unités attaquantes doivent avancer dans les hexagones en défense ainsi libérés si l'empilement le permet. Le point de règle 9.33 sert à résoudre les situations où il y a plus d'attaquants que d'unités pouvant légalement entrer dans les hexagones libérés.

10.21 Ajoutez à la fin de ce point de règle : "L'unité maintient son orientation actuelle."

11.0 "circonvallation" est en fait "contrevallation"

12.0 Clarification : Le joueur romain ne peut pas déployer son Infanterie (CO et LI) dans des hexagones de Rempart adjacents – 6.68 s'applique au déploiement comme au mouvement.

Carte

Les Ruisseaux sont les côtés d'hexagone d'obstacle aquatique clairs et étroits. L'hexagone W2927 est bordé sur deux côtés par une Petite Rivière et sur deux côtés par un Ruisseau.

Les fossés secs/noyés des hexagones de JdM qui sont adjacents à un hexagone de Rempart font partie de l'hexagone de JdM et n'ont pas d'autre effet sur le jeu.

Le Rempart traverse la Petite Rivière entre les hexagones W4814/W4914 et W4817/W4916. Il n'y a pas de coût supplémentaire pour traverser la Petite Rivière quand on se déplace sur le Rempart.

Table de Combat au Contact

Retraite : Doit être rédigé ainsi : "Chaque unité affectée doit Retraiter selon 10.2. Si l'unité ne peut pas retraiter, elle reste sur place et subit deux Hits supplémentaires."

Table des Effets du Terrain

Rempart : ajoutez la note "n'

n = Le coût est de 2 MP pour entrer et sortir d'une hexagone de Rempart contenant une Porte depuis/vers un hexagone hors Rempart.

Supprimez la note 'h' de la ligne "Monter d'un Niveau [Up One Level]". Ces effets sont déjà inclus dans le coût d'un hexagone de Rempart.

Ajoutez la note 'm' aux lignes Petite Rivière et Ruisseau

m = Les ponts annulent le MP supplémentaire pour traverser une Petite Rivière ou un Ruisseau.

Pions

Sequani 1/Aedui BI doit avoir un MA de 5

Les unités Ambcrci BI n°1 et n°2 sont en fait "1/Aedui" et "2/Aedui" respectivement.