



L'Âge d'Alexandre

🕒 Erratas

• CHAR À FAUX (P.12) **New**

Remplacer la règle fauchage par :

Lors de l'étape 1 d'un corps-à-corps dans lequel un char à faux est l'attaquant en ayant accompli une activation de charge, il inflige un nombre de touches automatiques égales au nombre de figurines présentes dans l'unité adverse (la moitié si l'unité adverse est composée de figurines disposant de la règle Monture).

L'unité adverse ne peut serrer les rangs mais dispose d'un bonus de +1 à ses jets de défense par fatigue possédée par le char.

Remplacer la deuxième phrase de la règle Incontrôlable par :

Ils sont considérés comme étant des Mercenaires pour ce qui concerne les capacités Saga (mais pas pour les autres effets de jeu, comme les points de victoire) mais ne provoquent pas de fatigues aux unités amies lorsqu'ils sont retirés comme perte.

• CHARS LÉGERS INDIENS (P.12) **New**

Remplacer le profil des chars légers indiens par :

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
1	3 (4)	2 (1)	arcs composites
Règles spéciales			
Présence, Résistance (1), Monture (cheval), Char			

• ÉLÉPHANT (P.14)

Recruter un Éléphant coûte 1 point Saga et celui-ci compte comme une unité de 12 Levées en ce qui concerne les points de victoire.

• FILS D'HOMÈRE (P.27)

Les commentaires sur la capacité sont erronés. Elle donne effectivement comme l'indique la capacité du plateau un bonus de +1 à l'armure contre un malus au jet d'attaque.

• MARATHON (P.27)

Remplacez Le début de la phrase par :

...À partir du moment où vous déclenchez cette capacité, lors de la prochaine (et uniquement la prochaine) activation de Formez la ligne **du tour**, vous bénéficierez d'un bonus...

• FORMATION COMBINÉE (P. 32)

Remplacez le deuxième paragraphe de la règle par :

Elles ne subissent pas de réduction d'armure pour leur équipement, mais leur distance de mouvement et de charge sera de **C**. Bien qu'elles soient équipées d'armes de tir, les unités en formation combinée peuvent Serrer les rangs. Si une unité en formation combinée se trouve (même partiellement) en terrain accidenté ou dangereux, elle ne peut plus Serrer les rangs, et voit son armure réduite de 1 (aussi bien au tir qu'au corps-à-corps), les porteurs de boucliers ne pouvant mettre en place une défense efficace.

• PORTE-BOUCLERS (P.36)

Il s'agit bien d'une capacité de Corps-à-corps et non d'activation.

• AVIDES DE RICHESSE (P.42)

La capacité octroie des dés d'attaque et non des dés d'attaque bonus.

• ROMPHAÏA (P.42)

La capacité octroie des dés d'attaque et non des dés d'attaque bonus.

• RĀJĀ SUR ÉLÉPHANT (P.56) **New**

Ajouter sous le profil du Raja sur éléphant :

Lorsqu'il est éliminé, le Raja sur éléphant rapporte 4 points de victoire supplémentaire (pour un total de 9 points de victoire).

• TABLEAU DES UNITÉS INDIENNES (P.56)

Dans la ligne des chars légers, ajoutez Arcs Composites à la colonne Spécial.

• CHANDRAGUPTA MAURYA (P.58)

Modifiez le texte de la règle spéciale Premier Empereur en :

Une seule fois par tour, lorsque vous ciblez Chandraguptav avec la capacité Grande stature, ou la capacité Dynastie des Rajs, vous pouvez changer la face du dé Saga utilisé en 

• MANDALA (P.60)

Comme indiqué sur la plateau de combat, la capacité octroie des relances et non des dés supplémentaires.

• TABLEAU DES UNITÉS DES ROYAUMES SUCCESSEURS (P.64)

L'armure des Gardes devrait être 5(4)

• TABLEAU DES UNITÉS DES ROYAUMES ASIATIQUES (P.65)

Les Agressivités de certaines unités sont erronées dans le tableau. Le Seigneur a une Agressivité de 8, les Gardes de 2, le Char à faux de 1 et les Levées de 1/3(1/2).

• ANTICHOS III MEGA (P.66)

Dans la colonne Equipement, remplacez Cataphractaire par Monture (Cheval).

• MITHRIDATE VI EURAPTOR, L'ENNEMI DE ROME (P.66)

Dans la colonne Equipement, remplacez Cataphractaire par Monture (Cheval).

• BRISEZ LES FORMATIONS (P.69)

Les dés d'attaque obtenus ne sont pas des dés d'attaque bonus, mais des dés d'attaque ordinaires.

• CAPPADOCIENS (P.73)

Remplacez la règle Support par :

Tant que l'unité est composée d'au moins 4 figurines, toute autre unité amie combattant au corps à corps à **C** des Cappadociens profite des avantages suivants :

- Elle dispose d'un dé d'attaque ou de défense bonus ;
- Lorsque l'unité effectue ses dés d'attaque, elle inflige une seule unique touche automatique supplémentaire si elle obtient au moins un résultat de 6 sur ses dés d'attaques, et ce quel que soit le nombre de 6 obtenus ;
- Lorsqu'elle lance ses dés de défense, elle annule une seule unique perte supplémentaire si elle obtient au moins un résultat de 6 sur ses dés de défense, et ce quel que soit le nombre de 6 obtenus.

• CHAMELIER (P.74)

Remplacez le texte de la règle Plateforme stable par :

Il semble que les chameliers combattaient à deux sur leur monture : un combattant dirigeait la monture grâce à un bâton (la monture étant dressée pour tourner sur le côté qui était frappé), tandis que le second criblait ses adversaires de flèches. Tant que l'unité dispose d'au moins 4 figurines, elle bénéficie de 2 dés d'attaque bonus lors de chaque tir.

• PHASE DE CONQUÊTE (P. 81)

Dans le deuxième exemple, les joueurs sont au tour 4 et non au tour 3.

• APPENDICE B : LES TROUPES LOCALES (P. 88)

Les cavaliers légers javelots ont une agressivité de 1 (1/2) et une armure de 3 (3).

• APPENDICE C : ÉVÉNEMENTS (P.89)

Dans le cas de la Rébellion, si votre province de départ est celle qui a la plus grande résistance, vous ignore l'événement, qui n'a pas de conséquence.

• ANNEXE D : MANIGANCES (P.90)

La manigance Grande lignée peut être choisie une fois par campagne par chaque joueur.

• LE CHOC DES DIADOQUES (P. 91)

Dans le calcul des points de victoire, vous devez déduire les points de victoire de votre adversaire à votre total, et non l'inverse, comme indiqué dans le texte.

La première phrase du paragraphe résultat devrait donc être :

Chaque joueur déduit de son total de points de victoire celui de son adversaire et consulte le tableau suivant pour déterminer le résultat de la bataille.

• PLATEAU DE COMBAT PERSES **New**

Remplacez les capacités par :

HORDES INNOMBRABLES



ACTIVATION

Désignez une unité amie de Guerriers ou de Levées non mercenaires. Ajoutez des figurines à cette unité jusqu'à ce qu'elle soit composée de 4 Guerriers ou de 6 Levées. Aucune figurine ne peut être placée ainsi à **M** d'une unité ennemie.

FEU D'AHURĀ MAZDĀ



CORPS-À-CORPS

Gagnez 2 dés de défense.

Si vous utilisez  et que votre unité est montée vos jets de défense bénéficieront d'un bonus de +1.

SAGARIS



CORPS-À-CORPS + ATTAQUANT

Gagnez 2 dés d'attaque (4 si votre unité n'a pas d'arme de tir). Si vous utilisez , vous pourrez relancer vos dés d'attaque obtenant un résultat de 1 ou 2.

PORTE-BOUCLIERS



CORPS-À-CORPS

PIÉTONS

Lancez autant de dés que votre unité en générale lors d'un tir. Pour chaque dé obtenant un résultat égal ou supérieur à l'armure contre les tirs de l'unité ennemie, votre adversaire devra défausser un dé d'attaque.

Si au moins 3 dés d'attaque sont ainsi défaussés, l'unité ennemie subit une fatigue.

• PLATEAU DE COMBAT INDIENS **New**

Remplacez les capacités par :

LA TERRE TREMBLE...



ACTIVATION

PIÉTONS

Activez une unité pour une charge qui ne provoque pas de fatigue.

PROTECTION RENFORCÉE



CORPS-À-CORPS + ÉLÉPHANTS ou GARDE

Après le jet d'attaque de l'unité ennemie, annulez 2 touches subies par votre unité.

Si vous utilisez , votre unité bénéficiera de la règle Résistance (1) ou augmentera de +1 sa valeur de Résistance si elle la possède déjà.

DYNASTIES DES RAJS



CORPS-À-CORPS

ÉLÉPHANTS OU UNITÉS SANS ARME DE TIR

A l'issue de ce corps-à-corps, votre unité ne subit pas de fatigue.

Gagnez 2 dés de défense si vous utilisez 

• PLATEAU DE COMBAT SUCCESSEURS New

Remplacez les capacités par :



LIGNE

ACTIVATION

Activez une unité de Guerriers ou d'Éléphants

STRATÈGE



ORDRES/RÉACTION

Prenez 2 de vos dés Saga disponibles, lancez les et placez les immédiatement sur votre plateau de combat

HÉGÉMONIE



ACTIVATION

Activez jusqu'à 2 unités. Au moins l'une d'entre elle doit être une **Phalange**. La première de ces activations ne génère pas de fatigue si vous utilisez .

 : Activez une unité de Phalange supplémentaire.

PANTODAPOÏ



ORDRES

Retirez une fatigue à chaque autre unité à **TC** de votre Seigneur.

 : À **C** de votre Seigneur.

• PLATEAU DE COMBAT MACÉDONIENS New

Remplacez la capacité par :

ENTRAÎNEMENT INTENSIF



ORDRES

Durant ce tour, les tirs des unités de Phalanges équipées de Sarisses bénéficieront de 2 dés d'attaque bonus.

🎯 Mercenaires

• MERCENAIRES GRECS (P.76)

Dans la règle Grecs, remplacez la dernière phrase par :

Lorsqu'ils sont recrutés par les factions Macédoniens ou Successeurs, ils sont considérés comme possédant la règle Phalange.

• THORAKITAI (P.77)

Remplacez le texte de la règle spéciale Porteur d'armure par :

Le rôle du Thorakitai était souvent de protéger les unités plus légères. Pendant les mêlées, toutes les unités amies dans un rayon de **C** (y compris lui-même) bénéficient du nombre de relances suivant :

Si l'unité de Thorakitai est composée d'au moins 4 modèles :

- Les Thorakitai ainsi que les unités équipées d'armes de tir (autres qu'un éléphant) à **C** peuvent relancer jusqu'à 3 dés de défense n'ayant pas annulé de touches.
- Les autres unités à **C** peuvent relancer jusqu'à 2 dés de défense n'ayant pas annulé de touche.

Si l'unité de Thorakitai est composée de moins de 4 figurines :

- Les Thoarakitai ainsi que les unités équipées d'armes de tir (autres qu'un éléphant) à **C** peuvent relancer jusqu'à 2 dés de défense n'ayant pas annulé de touches.
- Les autres unités à **C** peuvent relancer un dé de défense n'ayant pas annulé de touche.