

# Plutôt mort que Perse : Errata et précisions

*Par Nicolas Stratigos et Frédéric Bey*

## I. Règles :

*Précision*

### **1.1 - Valeur tactique des chefs**

La valeur tactique (dans le carré jaune), n'est valable que pour les combats navals seulement. Par conséquent elle sera de 0 si ce chef commande lors d'un combat terrestre.

*Précision et correction*

### **5.3 - Attrition après mouvement**

Le nombre de cases de mouvement prises en compte, pour le calcul de l'attrition, est égal à celles parcourues après le combat, si une bataille victorieuse se déroule en cours de mouvement.

Remplacer « Ce résultat est exprimé en pourcentage de points de combat » par « Ce résultat est exprimé en nombre de pions ». La Table est correctement rédigée.

*Précision*

### **6.2 - Interception terrestre**

Un chef peut intercepter des unités sans chef en considérant que dans ce cas elles sont affectées d'une valeur tactique de 0.

*Précision*

### **8.1 - Procédure**

Le joueur qui contrôle la ville peut choisir d'engager le combat hors la ville ou dans la ville.

Ce choix est fait après avoir pris connaissance de la composition de la force ennemie.

*Précisions*

### **8.2 - Destruction des villes**

Stratagèmes "Manœuvres politiques". Si les deux stratagèmes sont dans la main du Grec, il les conserve et le Perse n'en reçoit pas. Si les 2 stratagèmes ont déjà été joués, on ne les remet pas en jeu. La règle « un stratagème joué est retiré du jeu » est appliquée strictement.

*Précision*

### **9.1 - Attrition navale**

L'influence d'un combat, en cours de mouvement, est la même que celle énoncée ci-dessus pour l'attrition terrestre.

Un arrêt temporaire n'a pas d'influence sur l'attrition navale. On jette un seul jet de dé à la fin de tous les mouvements.

Si des troupes débarquent en cours de mouvement naval, le joueur effectue immédiatement un jet de dé pour l'attrition correspondant à ce mouvement.

*Précision*

### **9.3 – Combat naval**

Les ratios de combats sont arrondis à l'entier supérieur.

*Précisions*

### **9.4 – Transport de troupes**

Embarquer ou débarquer un chef sont seulement des actions qui coûtent 1PA, mais ne sont pas considérées comme une activation de ce chef au sens propre du terme, car ne sont pas des mouvements.

Un chef activé au cours d'un combat naval a son activation terminée à l'issue du combat, comme pour un combat terrestre.

*Précision*

### **10 – Ravitaillement**

Les zones neutres n'interrompent pas le ravitaillement.

Un chef ou un pion leurre seuls interrompent le ravitaillement.

Le ravitaillement d'unités terrestres finissant le tour en mer se passe comme celui d'une unité se trouvant en terrain clair.

*Précisions*

### **11.1 – Pions leurre**

Un pion leurre peut :

- Contrôler ;
- Donner le bonus de présence.

Il ne peut pas servir pour la Terre brûlée et ne peut pas effectuer d'interception. A l'inverse, il peut en subir une.

### **11.2 – Pions stratagème**

#### **Stratagème tempête.**

« La colonne la plus défavorable » correspond à 6 cases de mer sur la Table.

#### **Stratagème Isolationnisme spartiate.**

Toutes les unités – chefs, hoplites et unités navales - sont à redéployer. Le Grec choisit lui-même une ou plusieurs zones du Péloponnèse, hormis Corinthe et Argolide, pour placer ces unités.

#### **Stratagème Sacrifice de Léonidas**

Leonidas meurt systématiquement seulement à la fin du combat, mais il peut bien évidemment mourir avant, sur un dé critique de test de moral d'une unité.

*Précisions*

### **12. - Terre brûlée**

« Après avoir dépensé les PA nécessaires, un marqueur Terre brûlée est placé sur cette zone ». Il manque l'indication du nombre de PA nécessaires qui est de 2 PA.

*Précisions*

### **13. - Contrôle**

Un chef ou un leurre seul permet le contrôle d'une région. De même un chef ou un leurre seul suffit à conférer le bonus de présence en cas de tentative d'attirer un Neutre dans son camp, mais si la tentative échoue, le pion leurre est retiré du jeu.

## **II. Scénarios :**

*Correction et Précisions*

### **14.1 - L'écrasement de la révolte des cités grecques d'Asie**

*Déploiement initial* : Flotte ionienne : 1 PN Chalcis (pour la flotte de Lesbos), 1PN Egeïe (pour la flotte de Milet), 1 PN Corinthe (pour la flotte de Samos), 2 PN Péloponnèse (pour la flotte de Chios) à Erythrées.

Pour les unités Thraces, il faut utiliser les pions Thèbes bleus/bleus clairs. Ils sont joués par le Grec. Le nombre d'Immortels à déployer est de 3 unités.

**Règles spéciales.** *Flotte ionienne* : Les pions de la flotte ionienne ne peuvent se déplacer que dans les cinq zones suivantes : Hellespont, Lesbos, Chios, Samos, Cos. Si un de ces pions se trouve dans la même zone qu'un des pions des flottes d'Athènes et d'Erythrée, on jette 1d6. Si le résultat est 1, un des deux pions des flottes d'Athènes ou Erythrée est retiré du jeu (au choix du joueur grec si les deux sont présents dans la zone, le seul pion présent sinon : il fait route vers leur cité pour divergence d'opinion...). Cette opération est répétée à chaque fois que le cas se produit.

*Correction et précisions*

### **14.3 - Plutôt mort que Perse : la deuxième Guerre Médique**

Les deux pions indiqués 4C pour la Thessalie sont en fait des 3C

Les pions 4B et 1PN Erétrie ne jouent pas dans le scénario 3 et sont remplacés par les pions Chalcis de même valeur.

Pour l'Asie mineure : le joueur Perse utilise les pions grecs bleus foncés, qui agissent en tout et pour tout comme des pions verts

perses.

Retrait Xerxès : il faut retirer en priorité les pions Immortels de moral A, avec Xerxès. On doit retirer la moitié des pions, arrondie à l'entier inférieur.

Si le stratagème Intrigues a déjà été joué auparavant, Artémise et la moitié des pions Immortels restants quittent tout de même la carte.

Tentative pour attirer les Neutres :

Il est possible d'interrompre son mouvement pour tenter d'attirer un Neutre en bénéficiant du bonus présence, et de reprendre son mouvement ensuite. C'est une action comme une autre.

Dans ce cas, le jet d'attrition suit la règle d'attrition interrompue par un combat.

Après être retournée à la neutralité, un neutre revient en jeu avec les effectifs lui restant à ce moment précis.

### **III. Tables et Carte :**

*Correction*

#### **Table d'attrition due au mouvement en cas de non-ravitaillement**

Pour la note concernant l'application des résultats, il y a une erreur. C'est pour les zones « normale » et non celles de « montagne » que l'on ne prend en compte l'attrition qu'au-dessus de 15 points de combat.

*Précision*

#### **Carte**

L'Hellespont forme une seule zone, le détroit des Dardanelles est passable à pied.

### **IV. Pions :**

Un des deux pions leurre « flotte grecque » a malheureusement une face erronée avec une tête de bœuf.

Il manque un pion cavalerie 2C thessalienne bleu/vert et un pion de cavalerie thébaine 2C bleu foncé/bleu clair.

Le pion Platée est 4A dans la planche, 4B dans les scénarios. La bonne valeur est 4B.

Le 1PN Mégare n'existe pas dans la planche du VV N°49, utiliser le pion 1PN Erétrie, en attendant un nouveau pion.

Le pion 2PN Sparte du scénario 3 s'intitule par erreur 2PN Péloponnèse. Utiliser ce pion en attendant le pion de remplacement.

**Six pions de remplacement** sont fournis avec la planche de pions de ce n°50 pour corriger ces erreurs..

*Remerciements à Claude Vergy pour ses remarques pertinentes...*