

# Bellum Gallicum II - Errata

13/11/2013

## Version Française

*Correction*

### Table des Tribus

La valeur de mobilisation des AULERCI EBUROVICES est de 3 (et non de 2). Le pion de la tribu est correct. Pas d'impact sur le jeu. La Table corrigée est disponible en téléchargement.

*Précision*

### 4.3.2 Résolution d'une escarmouche

Le test des chefs du vainqueur et du perdant s'ajoute à celui requis par les résultats de la Table d'escarmouche. Le perdant est celui qui subit un résultat de perte (A1 ou D1), de réduction (AR ou DR). Il n'y a pas de vainqueur ni de perdant en cas d'échange.

*Précision*

### 4.4.2. Résolution d'une bataille rangée

L'attaquant est le joueur dont l'armée entre en dernière dans la région où la bataille rangée a lieu : c'est lors sa phase de jeu que les deux armées se retrouvent dans la même région.

*Précisions*

### Scénarios

Les unités gauloises sont au départ toujours déployées à l'extérieur des oppidums.

### Scénarios 6.1 et 6.7

Le jeu d'initiation en solo supprime la Phase de mouvement du joueur gaulois (III). Ce dernier n'effectue pas de mouvements (voir note \*).

*Précision*

### Table de déroute

La table est correcte, mais les rangées 0- et 7+ sont simplement inutiles.

V = Vétérans / R = Romains / E= Elite / A = Alliés / B = Belges / L= Levées / G= Gaulois

## English version

*Correction*

### Tribes Table

The mobilization rating of AULERCI EBUROVICES is 3 (instead of 2). The tribe's counter is OK, and there is no impact on the game. The corrected Table is available for download.

*Clarification*

### 4.3.2. Resolving Skirmishes

The winning and losing chiefs' tests are made in addition to the ones required by the Skirmish Table. The loser is the one who suffers a Loss (A1 or D1) or Reduced (AR or DR) result. There is no victor or loser in case of exchange.

*Clarification*

### 4.4.2. Resolution of a Pitched Battle

The attacker is the player whose army is the last to enter the region where the pitched battle takes place: i.e., it is his turn when the two armies find themselves in the same region.

*Clarifications*

### Scenarios

Gaul units are always initially deployed outside oppida.

### Scenarios 6.1 and 6.7

The solo introductory game simply cancels the Gallic Player's Movement Phase (III). Gallic units cannot be moved (see note \*).

*Clarification*

### Rout Table

The Table is correct, but 0- and 7+ rows are not used.

V = Veterans / R = Romans / E= Elite / A = Allies / B = Belgians / L= Levies / G= Gauls