

Errata Lonato 1796

Batailles pour Triumph & Glory, C3i#14

Carte

Précision

Les arbres, le long de certaines routes, sont purement décoratifs (pas d'effet sur le jeu).

Précision

Si un hex. comprend du terrain de deux niveaux différents, on ne tient compte que du niveau de terrain majoritaire (50% de la surface ou plus) regard de la Table des Effets du Terrain. L'hex. 4015 est considéré pour cette raison comme étant un niveau en dessous de l'hex. 4215.

Cette référence à 50% de la surface ou plus n'est valable que pour les niveaux. Tout hex. comprenant de la forêt, un village ou un château est considéré comme entièrement de ce type.

Exceptions : Les hex. 1921, 2515, 2717, 3606, 3706, 3806, 3807, 3903, 3906 et 4006 ne sont pas des hex. de forêt. Les hex. 3500 et 3905 ne sont pas des villages, mais des cassina

Précision

Crêtes, pentes et pentes raides

Voilà quelques exemples pris sur les cartes de Castiglione (T&G) et Lonato (C3in°14), pour clarifier les choses :

Crête: Castiglione 5003-5004 / Lonato 3019-3020

Pente: Castiglione 4225-4226 / Lonato 1519-1520

Pente raide : Castiglione 4222-4221 / Lonato pas de pentes raides

Note : Il existe des pentes situées entre deux hex. de même niveau. Exemple : pente entre 3915 et 4015. Au regard de la Table des effets du terrain, les effets d'une pente sans changement de niveau sont exactement les mêmes que ceux d'une pente avec + ou - 1 niveau de terrain. Cependant, pour les combats, les modificateurs au tir ou au choc sont annulés

Précision

Il existe 6 niveaux sur la carte :

Niveau / Exemple :

1 / 1417

2 / 1518

3 / 1618

4 / 4013

5 / 4114

6 / 4215

Précision

Le carrefour des deux routes est considéré comme étant dans l'hex. 4102 de Ponte San Marco

La route passe en 3220-3320-3219-3319 (et non 3220-3219-3319)

La route passe en 4002-3902-3802-3703-3602-3603-3503

Un chemin passe en 3901-4001-4101

Un chemin passe en 1716-1816-1617

Pions

Précisions

Les facteurs de combats des unités d'artillerie autrichienne devraient être entre crochets, comme ceux des unités françaises.

La portée efficace est indiquée en haut à gauche, la portée maximale dans le rond à droite.

Tables

Précision

Les chemins ont les mêmes effets que les routes sauf qu'ils n'annulent pas les coûts supplémentaires lors des changements de niveaux (voir **Table des Effets du Terrain**).

Règles

Précision

Les mises en carré sont autorisées à Lonato, en appliquant la règle **4.2 - Mise en carré**

Précision

La règle indique : "Les unités se déplaçant dans le château de Lonato en provenance de l'hex. 3716 dépensent 3 PM ; celles entrant dans le châteaux par un autre hex. d'accès dépensent la totalité des PM imprimés sur leur pion (face non désorganisée). Le coût d'entrée dans le château de Castiglione est toujours de 3 PM."

Les précisions sont les suivantes :

1. Les châteaux de Lonato et de Castiglione sont entourés de pente. Les chemins n'annulant pas les pentes, aucune unité d'artillerie ne peut pénétrer dans ces hex.
2. Pour qu'une unité d'infanterie ou de cavalerie puisse entrer dans le château Castiglione ou dans celui de Lonato par l'hex. 3716, il suffit qu'elle dispose de 3 PM.
3. Pour qu'une unité d'infanterie ou de cavalerie puisse entrer dans le château de Lonato en venant d'un autre hex. que le 3716, il faut qu'elle dépense la totalité de ses PM, qu'elle soit *non désorganisée* et *en ordres reçus du Q.G.*. Cela sous-entend aussi qu'elle doit démarrer le mouvement adjacent à l'hex. du château de Lonato.

Scénarios

Précision

Pour les 5 scénarios, les deux MA de chaque formation ayant au moins une unité sur la carte sont en jeu dès le premier tour.

Précision

Dans les scénarios où les unités en renfort ont le choix entre plusieurs hex. d'entrée sur la carte (Exemple : Autrichiens dans le scénario 3), les unités ne sont pas obligées de rentrer en colonne par un seul et même hex. La seconde pile de la formation ne paye le double du coût de l'hex. d'entrée que si elle entre par le même hex. que la précédente. Le phénomène d'entrée en colonne (décrit en **5.2 Entrée sur la carte**) est donc géré hex. d'entrée par hex. d'entrée.

Précision

La formation Reuss n'entre en jeu dans aucun des scénarios proposés. Ses pions seront utilisés dans des scénarios « Et si ? », à venir. Pendant la deuxième bataille de Lonato, Reuss a essayé de rejoindre Ocskay sans y parvenir...

Scénario 1 : Première bataille Lonato

Correction

Bonaparte entre en jeu en renforts à 12h00 avec les unités Rampon (a) et (b). Il peut se déplacer immédiatement, sans attendre la Phase de Mouvement du commandant en chef (fin du tour). Le joueur français ne peut utiliser le modificateur au dé de Bonaparte, pour le test de l'initiative, qu'à partir de 13h30 (tour suivant).

Scénario 2 : Deuxième bataille Lonato

Correction

Règles spécifiques

Lire 4211 au lieu de 4221 : Les unités de la formation Ocskay sont automatiquement en ordres reçus, tant qu'elle ne franchissent pas la ligne d'hex. 4211-2221. Si elles se séparent en plusieurs groupes tactiques, un seul demeure en ordre reçu (au choix du joueur).

Si un groupe tactique est composé d'unités dans les limites du 4211-2221 et des unités en dehors, il est considéré en totalité *sans ordres reçus du Q.G.*

Scénarios 3 : Première bataille de Castiglione

Précision

La formation Augereau dispose de deux artilleries différentes, à placer en 2002 et 2201. Le placement de ces deux pions est laissé au libre choix du joueur.

Scénario 5 : Lonato-Castiglione

Correction

Règles spécifiques

Lire 4211 au lieu de 4221 : Les unités de la formation Ocskay sont automatiquement en ordres reçus, tant qu'elle ne franchissent pas la ligne d'hex. 4211-2221. Si elles se

séparent en plusieurs groupes tactiques, un seul demeure en ordre reçu (au choix du joueur).

Si un groupe tactique est composé d'unités dans les limites du 4211-2221 et des unités en dehors, il est considéré en totalité *sans ordres reçus du Q.G.*