

# Erratum Diex Aie

Malgré tous nos efforts pour vous proposer un produit de la plus haute qualité, certaines erreurs ou omissions ont été notées par nos joueurs. Nous vous proposons ci-dessous des corrections

## Règles de campagne

### 12 - Ravitaillement des groupes de combat

Troisième paragraphe :

Si un groupe de combat n'a pu se ravitailler complètement pendant 2 jours de suite, il en subira les conséquences au combat lors du tour suivant :

> Le groupe de combat devra **ajouter +1** au résultat du dé en cas de combat et de tir.

### Personnages blessés lors des combats

Le problème : La gestion des pions blessés après une bataille tactique a été oubliée. La règle ci-dessous permet d'adresser cet oubli, à insérer entre les chapitres 20 et 21 :

Un personnage blessé lors d'un combat tactique se déplace par la suite avec une pénalité de 3 points de mouvements sur la carte de campagne. S'il fait partie d'un groupe avec d'autres personnages valides, la totalité du groupe est pénalisé (car ils doivent attendre le ou les blessés).

Un personnage blessé lors d'un combat doit se diriger vers l'agglomération alliée la plus proche pour se soigner. Il ne pourra en repartir qu'une fois guéri.

- > un Normand (ou Saxon loyal) doit se rendre vers une motte ou un village loyal,
- > un Saxon en révolte vers un village rebelle.

On utilise la table de guérison sur la fiche de jeu N° 3 pour savoir dans combien de tours le personnage est rétabli.

Un Ecossais ou un Viking blessé ne peut pas se faire soigner dans un village et sa blessure met donc plus de temps à guérir : Ajouter 2 au résultat du dé sur la table de guérison.

Si le village où se trouve un personnage blessé est attaqué, il pourra combattre avec son potentiel de combat d'homme blessé.

## Scénario 1 : La Malefosse

### Le problème

Ce scénario est très difficile pour les Normands du fait du nombre de Saxons et de leur position défensive. Les modifications ci-dessous rendent le scénario plus équilibré.

### Les pions

Suppression des Huscarls Grimnoth et Osferth,  
Suppression des Thegns à pied Guthwold et Aescgar,  
Suppression des Thegns Ethelric et Athelstan.

### Conditions de victoire

Le barème est modifié de la manière suivante :

- > 12 et plus : Victoire normande éclatante,
- > Entre 8 et 11 : Victoire normande marginale,
- > Entre 4 et 7 : Victoire saxonne marginale,
- > Moins de 4 : Victoire saxonne écrasante.

## Scénario 2 : Retour au camp d'Hastings

### ***Le problème***

Similaire au scénario 1. Je propose donc les changements suivants pour une partie plus équilibrée.

### ***Assemblage des cartes & positions de départ***

La partie se joue en 12 tours

### ***Les pions***

Suppression des Thegns Ethelric et Athelstan,

Suppression des Ceorls Wulfstan et Ednoth.

Ajout de l'arbalétrier Vougrin

Ajout du fantassin Malo

### ***Conditions de victoire***

Le barème est modifié de la manière suivante :

- > 5 ou 6 animaux sortis de la carte : Victoire normande éclatante,
- > 3 ou 4 animaux sortis de la carte : Victoire normande marginale,
- > 1 ou 2 animaux sortis de la carte : Victoire saxonne marginale,
- > Aucun animal sorti de la carte : Victoire saxonne éclatante.

## **Scénario 3 : Le pont de Londres**

### ***Le problème***

Le placement des pions Saxons est censé suivre le positionnement historique, avec l'ensemble des troupes au sud du pont. Le scénario est insuffisamment précis sur ce point et il est possible au Saxon d'utiliser le pont comme un goulet d'étranglement défensif, rendant la tâche du Normand très difficile.

### ***Assemblage des cartes & positions de départ***

La carte est orientée avec le côté 1 dirigé vers le sud. Les Saxons se déploient à moins de 3 cases de la rivière, sur sa rive sud.

### ***Règles spéciales***

Lors du premier tour, les Normands peuvent charger quelque soit la distance qui les sépare de leur cible (on considère qu'ils ont pris leur élan hors carte).

## **Scénario 5 : Un pont trop près**

### ***Le problème***

Il est trop facile pour le joueur Saxon de se replier à gauche de la rivière et de défendre le pont contre les assauts normands.

### ***Assemblage des cartes & positions de départ***

Les Normands peuvent entrer par les bords 2 des cartes Le Fossé et La Pont de Bois (et donc également à gauche de la rivière).

## **Scénario 11 : Forcer le gué**

### ***Le problème***

Les noms des lanceurs de javelot saxons sont ceux des Earls. Les bons noms sont Gondulf, Gherbod et Ethelmer.

## **Scénario de campagne 3: La motte d'Aldbrough doit être secourue**

### ***Pions et positions de départ***

Compte tenu de la taille des hexagones (5 km), le groupe assiégeant doit être placé dans la case où est la motte (X2 dans ce cas).

***Règle spéciale***

Dans le jeu de campagne, on ne tient pas compte des évènements de siège 11 et 19 (renforts) décrits dans la table 11.6.