

# Scénarios Au Fil de l'Épée

## - Errata -

### Pions corrigés

Des pions corrigés sont disponibles et téléchargeables sur le site [www.fredbey.com](http://www.fredbey.com)

Il s'agit de :

- Poitiers (VV n°26), pions corrigés parus dans le VaeVictis n°27 ;
- Bouvines (VV n°45), pions corrigés parus dans les VaeVictis n°46 et n°47 ;
- Anthon (VV hors série n°6), pions corrigés parus dans le VaeVictis n°81 ;
- Otterburn (VV n°78), pions corrigés parus dans le VaeVictis n°81 ;
- Grandson (VV n°81), pions corrigés parus dans le VaeVictis n°82 ;
- Neville's Cross (VV hors série n°10), pions corrigés parus dans le VaeVictis n°83.

### Règles

La dernière version des règles de la série **Au Fil de l'Épée** (version 2012) est utilisable pour toutes les batailles, elle est également téléchargeable sur le site [www.fredbey.com](http://www.fredbey.com)

### Poitiers 1356 (VaeVictis n°26)

#### *Correction*

Les hex. de déploiement des Ch du Captal de Buch sont les 1411 et 1510 (et non pas 411 et 1510).

### Muret 1213, Bouvines 1214, Lac Peïpous 1242 et Benevento 1266 (VaeVictis n°45)

#### *Précision*

Durée et conditions de victoire :

Dans les scénarios, les conditions de victoire automatique sont applicables immédiatement (et non pas à la fin du tour).

### Lac Peïpous 1242 (VaeVictis n°45)

#### *Corrections*

##### C.4 Règles spéciales de Lac Peïpous

La règle concernant les archers à cheval russes est supprimée. Les archers à cheval tirent selon la table normale des archers avec -1 pour des unités à cheval comme indiqué sur le tableau, en plus de tous les modificateurs habituels. La règle des milices russes s'applique normalement tout en utilisant les modificateurs habituels. Comme dans les autres scénarios, comme l'arc n'a pas encore l'efficacité de la guerre de 100 ans, un -1 s'applique à tous les tirs d'archers.

##### C5. Règles optionnelles de Lac Peïpous

Remplacer « Supprimer également la règle spéciale F. » par « Supprimer également la règle spéciale Alexandre Nevski ».

## **Muret 1213 (VaeVictis n°45)**

### *Précisions*

Une unité située dans Muret, adjacente à une unité ennemie se trouvant en dehors de Muret, a la possibilité :

- 1) de tirer pendant la phase de tir ;
- 2) de se rallier.

Etant donné les effectifs des milices, l'empilement de deux unités est impossible.

Pions Méridionaux de la bataille de Muret : La différence entre le blason de Pierre II et celui de Roger de Foix n'est pas évidente à percevoir. Pierre II et ses 4 unités ont un blason avec 4 bandes rouges verticales, Roger de Foix et ses 4 unités ont un blason avec seulement 3 bandes rouges verticales. Ces deux groupes constituent bien deux bannières distinctes, au regard des règles.

### *Correction*

#### A.1 Positions de départ Muret

Les milices déroutent obligatoirement par le bord Est, au nord de la rangée 07xx.

### *Ajouts*

#### A.5 Règles optionnelles Muret

Les deux options ci dessous peuvent être utilisées indépendamment ou conjointement.

1) Suite à l'arrivée des renforts croisés, les milices toulousaines se sont prudemment repliées dans leur camps près de la Garonne. Simon de Monfort en profite pour attaquer avec toutes ses troupes. Les milices toulousaines ne sont pas placées sur la carte, mais leur propriétaire lance un dé au début de chaque tour : si le résultat est inférieur ou égal au numéro du tour, les unités entrent sur la carte par le bord Est au nord de la rangée 07xx et peuvent agir sans restrictions.

#### 2) Placement libre

Excepté pour les unités de la garnison de Muret, le joueur croisé placent librement ses unités sur et à l'est de la rangée d'hex. xx10 :

Le 1<sup>er</sup> groupe se place sur les rangées d'hex. xx07 ou xx06 au nord de la Louge ;

Le 2<sup>ème</sup> groupe se place sur les rangées d'hex. xx06 ou xx05 au nord de la Louge ;

Le 3<sup>ème</sup> groupe se place sur et à l'ouest de la rangée d'hex. xx03.

## **Antho 1430 (VaeVictis hors série n°6)**

### *Précision*

Attaquants : Dauphiné

Défenseurs : Orangistes

### *Corrections*

Déploiement initial :

- en 0904 Ha montés ;
- en 0310 Ch démontés ;
- en 0710 Ha démontés.

## **Otterburn 1388 (VaeVictis n°78)**

### *Précisions*

Attaquants : Anglais

Défenseurs : Ecossais

Pas de marqueurs Démonte ou Remonte dans les scénarios

### *Corrections*

Scénario historique :

Bannière James, Ch en 1002 (et non en 1116)

John Dunbar en 0902 (et non en 0903)

Sir Ralph Percy en 2209 (et non en 2210)

Conditions de victoire :

Les hex. de camp retranché sont les hex. 0709, 0808, 0807 et 0806 (4 PV maximum)

0 PV par Mi éliminée et aussi 0 PV pour les Mi en déroute en fin de partie.

### *Corrections*

Scénario alternatif :

La bannière de Sir Ralph Percy entre en renfort à 11h00 (et non 12h00).

Condition de victoire :

Si les renforts anglais entrent en jeu, 0 PV Mi éliminée et 0 PV pour les Mi en déroute en fin de partie.

## **Morgarten 1315 (VaeVictis n°81)**

### *Correction*

Les Su du contingent d'Uri sont déployés en 0809, 0908 et 1008 (pas 1018).

## **Sempach 1386 (VaeVictis n°81)**

### *Précisions*

Renfort du Tour 5, lire « Comte de Zollerren, arrière-garde autrichienne, et les 2 unités Ch de sa bannière en 0114.

Conditions de victoire, lire Confédération de huit cantons (et non Ligue des trois cantons).