

## Erratum The Anarchy FR

### 3.1 – Types de terrain

La couverture d'un personnage dans une case de fenêtre ou de fenêtre géminée n'est pas forte mais moyenne. Notez que la fiche de jeu 1 donne le bon niveau de couverture.

#### 4.2.1.3 – Pions sur ou hors la carte

Remplacer le début du 2<sup>e</sup> paragraphe : « Quand le beffroi est prêt à abaisser son pont-levis,... » par « Quand le pont-levis est abaissé, ... » pour éviter de contredire 4.2.8.

#### 4.3.2 / 4.3.3 – Bassine d'huile

Ignorez les résultats affectant l'attaquant. Les personnages en armure ne bénéficient d'aucune protection supplémentaire.

Techniquement, les résultats peuvent s'appliquer aussi à un personnage à cheval, même s'il serait surprenant qu'un cavalier se trouve directement sous un mur pendant un assaut.

#### 5.1.2 – Mangonneau / Utilisation tactique

Deuxième alinéa. Utiliser 3 points de pilonnage (et non pas 6) pour les cases adjacentes.

##### 5.1.2.2 – Résolution du tir

Modifiez le dernier paragraphe comme suit :

De plus, consultez la table de pilonnage (voir § 7.3.3) pour tout bâtiment, mur, structure ou engin de siège sur la case d'impact (ou les cases adjacentes) comme décrit au § 5.1.2.

##### 5.2.5 – Murs avec hourds

Supprimez la référence au tonneau d'huile (en fait une bassine) car un personnage ne peut pas être dans la même case qu'une bassine d'huile.

### 6.1 – Sape

Ajouter que la sape est impassable pour les chevaux et que les 2 MP ne s'appliquent qu'à pied.

#### 6.4.1 – Disposition des pions

Remplacer le paragraphe par :

Dans les scénarios tactiques, l'attaquant place les pions "muraille démolie" suivant le même principe que les pions "fascines". Par contre, dans les scénarios de siège, les pions "muraille démolie" ne sont disposés que sur les cases qui ont été effectivement démolies par les mangonneaux, les perrières, les béliers ou les mines des assiégeants.

#### 7.3.2 – Mode opératoire

Ajouter le texte suivant au dernier paragraphe : « Les murs du donjon **adjacents à la cour intérieure** ne peuvent... »

### 7.7 – Actions

Réduire le corps de texte du premier paragraphe.

Remplacer la deuxième phrase par : « Notez que certaines de ces actions empêchent certaines des actions journalières décrites plus haut. »

#### 7.7.1 – Action 1

Si les assiégeants du château renoncent à livrer bataille et décident de se réfugier dans la partie qu'ils contrôlent, ils peuvent y amener leurs **engins de siège balistes**. Rien n'empêche les assiégés de tenter d'y mettre

le feu lors des assauts. Sur le plan de la nourriture, les assiégeants ont à leur disposition les rations laissées par les assiégés lorsqu'ils se sont repliés dans ~~la citadelle le réduit défensif et celles qu'ils ont amenées éventuellement avec eux~~. Dans le cas où le groupe réfugié dans le réduit défensif tient encore une partie des murs extérieurs ~~ou une section du prieuré avec un accès extérieur~~, le groupe venu en renfort peut, à la faveur de la nuit, lui faire parvenir 1D6 jours de ravitaillement par jour de siège.

En ce qui concerne l'initiative, les rôles sont désormais inversés: les assiégés deviennent les assiégeants et ceux qui tiennent un pan de mur ou un bâtiment avancé deviennent les assiégés. Toutefois, si les nouveaux assiégeants optent pour le pilonnage à distance, le camp qui tient les murs extérieurs peut décider d'un assaut contre le réduit défensif, même s'il n'a pas obtenu l'initiative. Les négociations concernant la reddition de l'un ou l'autre camp sont suspendues. Seuls les cas de reddition automatique sont applicables ([voir Fiche de Jeu Nr 3](#)).

Règle spéciale :

Remplacer la phrase « À chaque repli des assiégés, ceux-ci perdent la moitié des jours de ravitaillement qu'il leur reste. » par « Si les assiégés doivent se replier, ils perdent la moitié (arrondie par défaut) des jours de ravitaillement qu'il leur reste. »

#### 7.7.2 – Action 2

Ajouter la phrase suivante à la fin du chapitre Positions de départ, dernier alinéa : « Si tous les personnages du possesseur du camp quittent la carte, les tentes et engins de siège restant sont tous détruits. »

Dans la section Règle spéciale, Remplacer la phrase « Il ne pourra ni entreprendre l'assaut ni pilonner pendant ces journées. » par « L'assiégeant ne peut conduire aucune autre action pendant qu'il répare son camp, à part se défendre contre d'autres sorties. Ceci ne concerne pas les troupes occupant une partie du bâtiment assiégé. »

#### 7.7.4 – Action 4

Positions de départ / Premier alinéa : Remplacer la fin de la première phrase : « ...ou tué par un ~~assiégé~~ **assiégeant** ».

#### 7.7.5 – Action 5

Ajouter au deuxième paragraphe : « ...à choisir **par le Défenseur** parmi... »

#### 7.9 – Table d'évènements

14 / 15 – Il s'agit du camp des assiégeants bien sûr !

### Règles de campagne

#### 2 – La carte

Le terrain représenté est plus petit qu'envisagé initialement :

« ... ~~d'Oxford de Basingstoke à Bristol~~ Bath d'est en ouest et de ~~Winchester Andover à Worcester~~ Oxford du sud au nord. »

#### 7 – Loyauté

Ajouter un exemple à la fin de la section sur les modificateurs de loyauté :

“Si le commandant d'un groupe a un prestige de 7 ET est un royaliste, alors le modificateur de loyauté est de +1. Si son groupe est constitué de 15 personnages et si le groupe qu'il rencontre est constitué de 9 personnages, on ajoute alors un autre +1 au résultat du dé.”

Dans le tableau de test de loyauté, le titre de la deuxième colonne doit être « Allégeance » et non pas « ~~Influence sur les ressources~~ »

#### 15.1 – Correspondance...

Première section, 3<sup>e</sup> alinéa : « ~~plus de~~ 61 ~~et plus~~ : 4 cartes. »