

SAGA

L'Âge des Vikings

Errata

Harald Hardrada

Les Varègues peuvent constituer une unité de 8 figurines maximum et non 12 comme indiqué dans le livret.

Ragnar Lothbrok

Remplacer le paragraphe **Le pillard** par le suivant :

Le pillard : au début de sa phase d'Ordres, après avoir jeté ses dés Saga mais avant de les placer sur son plateau, Ragnar peut décider de défausser deux dés Saga de son choix. S'il le fait, toutes les unités de sa bande bénéficient d'une activation gratuite lors de ce tour.

Gruffyd ap Llywelyn

Seules les unités de Guerriers à pied peuvent échanger leurs javelots contre des arcs grâce à la règle *Archers du Powys*.

Jarl Sigvaldi et les Jomsvikings

Ajouter à la fin du paragraphe *Le Meneur* :

L'unité de Sigvaldi annule durant chaque corps-à-corps ou tir la première touche non annulée qu'elle subit, à la façon de la *Résistance* des Seigneurs.

Précisions

Gallois

Les Gallois ont deux capacités qui permettent à une unité d'effectuer une activation de mouvement en dehors du cadre de leur tour de jeu. Comment se gère la Fatigue de ces activations ?

Pourquoi donc les Gallois ne peuvent-ils pas rester sur place et combattre comme des hommes ? Bref... Comme il s'agit de la première activation du tour, elles ne génèrent normalement pas de Fatigue.

En parlant de couardise, un Seigneur Gallois pourrait-il utiliser la capacité *Guérilla* pour échapper à un Seigneur ennemi ? Comment se résout le conflit de règles avec sa *Fierté du Seigneur* ?

Les Gallois voient les choses un peu différemment de nous autres fiston. Ils s'enorgueillissent de mourir de vieillesse dans leur lit, entouré de jolies jeunes filles plutôt que de mourir la lame au poing sur un champ de bataille. Donc, effectivement, un Seigneur Gallois qui verrait foncer sur lui un Seigneur ennemi peut utiliser *Guérilla* pour échapper à son ennemi et n'aura pas lui-même à subir sa propre *Fierté du Seigneur* du fait de l'interdiction d'engager le corps-à-corps avec *Guérilla*.

Quelle sont les valeurs d'Armure des Gallois menés par Gruffyd ap Llywelyn s'ils décident d'abandonner leurs javelots ?

Les unités de Gallois montées qui veulent bénéficier de la règle *Lanciers du Gwynedd* conservent le malus d'armure pour être montés. Ainsi, les Gardes montés sans javelots ont une Armure de 5 au corps-à-corps et 4 contre les tirs, les Guerriers montés 4 au corps-à-corps et 3 contre les tirs.

Pour plus d'exhaustivité, ajoutons que les Gardes à pied sans javelots ont une Armure de 5 au corps-à-corps et contre les tirs, et les Guerriers à pied sans javelots 4 au corps-à-corps et contre les tirs.

Vikings

Sur le plateau de combat, la capacité *Heimdall* indique que toutes les unités amies engagées voient leur Armure réduite de 1. Est-ce vraiment le cas ?

Seule l'unité bénéficiant des effets de la capacité voit son Armure réduite de 1.

La capacité *Thor* permet de résoudre un second round de corps-à-corps. Que se passe-t-il si mon adversaire a décidé de retirer toutes ses pertes parmi les figurines au contact ? Je ne générerai pas de dés d'attaque dans ce cas ?

L'utilisation de tactiques aussi viles ne peut être que le fruit d'un couard, d'un traître et d'un lâche et mon cœur de guerrier d'Odin n'avait même pas envisagé une telle ignominie. Mais, heureusement, les choses ont changé : à présent, lors de tout corps-à-corps, les joueurs doivent laisser au moins une figurine au contact de l'unité adverse lorsqu'ils retirent leurs pertes.

Certains de mes camarades pensent qu'il est possible d'avoir plus d'une unité de Berserkers Vikings? Est-ce vrai (*frisson*) ?

Comme nous ne les élevons pas en batterie, les Berserkers sont limités à UNE SEULE unité, de 4 figurines exactement. Dans le futur, si nous trouvons un moyen de les faire se reproduire, cela pourrait changer, mais cela n'est pas encore d'actualité...

Dans la description de la capacité *Loki* il est indiqué qu'il s'agit d'une capacité d'Ordres, alors que le plateau de combat indique qu'il s'agit d'une capacité d'activation. Quelle est la bonne interprétation ?

Il s'agit d'une capacité d'Activation et s'utilise par conséquent durant la phase d'activation du joueur.