

SAGA

Errata et précisions pour l'Ombre du corbeau

Page 4 : Bannières de guerre

Ajouter après le dernier paragraphe :

Après s'être "ralliée autour de la bannière", une unité ne peut plus être activée par le joueur qui la contrôle pour un Mouvement ou pour un Tir jusqu'à la fin du tour en cours. Si elle est de nouveau activée par le joueur qui la contrôle, elle ne peut que "se rallier autour de sa bannière".

Notez qu'une unité équipée d'une bannière peut quand même être activée normalement pour un Repos, selon les règles habituelles. De plus, une unité équipée d'une bannière qui n'a pas été activée pendant son tour retire automatiquement une Fatigue à la fin de sa phase d'Activation, sans avoir à payer une activation.

Les unités légendaires de l'Âge des Vikings, ainsi que les Épées à Louer, ne peuvent jamais avoir de bannières.

Page 6 : Roland, Comes des marches de Bretagne

Roland doit mener une bande Francs Carolingiens.

Page 7 : Interdiction

Interaction entre *Interdiction* et les capacités d'Ordres adverses :

Les effets de la capacité *Interdiction* s'appliquent si vous avez choisi de cibler une capacité d'Ordres adverse, et que votre adversaire décide malgré d'y placer des dés, voire de la déclencher. En effet, même si les dés ont été défaussés d'ici la fin de la phase d'Ordres, quand l'application des Fatigues doit avoir lieu, on considère que le joueur a bel et bien placé des dés sur la capacité durant la phase d'Ordres et remplit donc les conditions nécessaires pour que les effets d'*Interdiction* s'appliquent entièrement.

Page 10 : Gardes irlandais

Les Gardes irlandais peuvent combattre montés.

S'ils se battent à pied, ils sont équipés de javelots ou de hache danoise et leur Armure est réduite de 1 contre les tirs du fait de la rareté des cottes de maille en Irlande.

Page 10 : Curaidh

Ajouter la règle spéciale suivante :

- Bien qu'ils comptent comme une unité de Garde à part entière, les Curaidh ne génèrent pas de dé Saga.

Page 18 : Au suivant !

Ajouter après le dernier paragraphe :

La seule manière pour un Seigneur de refuser le défi est de sacrifier trois figurines éligibles avec sa règle Résistance, donc qui soit de la classe appropriée, et à TC du Seigneur. Il n'y a pas de raison qu'un lâche fasse tout d'un coup preuve de courage !