



L'Âge des Croisades

🌀 Clarifications

Clarifications des factions et mercenaires

• LES PEUPLES PAÏENS (PAGE 39)

La référence qui est faite à Ümbeer Piraama date d'une version précédente. La capacité active bien 3 unités, comme indiqué sur le plateau de combat. La même erreur s'est glissée dans la réponse concernant la capacité Valenulik, qui s'applique à **C** et non à **M** comme le laisserait suggérer le texte.

• LA HORDE (PAGE 59)

Il n'y a pas de contrainte quant au moment où vous déclenchez "La Horde". Vous pouvez le faire à n'importe quel moment de votre phase d'activation, comme toute capacité Saga d'Activation.

• HONGROIS ARPAD (PAGE 65)

La restriction quant aux arcs composites équipant les guerriers s'applique nombre de figurines, pas au nombre d'unités.

• PÈLERINS FANATIQUES (PAGE 71)

Si plusieurs figurines sont retirées en même temps d'une unité de Pèlerins, vous lancerez autant de dés que de Pèlerins retirés comme pertes. Il est possible de ne prendre qu'une partie des dés que vous êtes autorisé à lancer.

Les dés sont lancés simultanément avant d'être placés sur votre plateau.

• TURCOPOLES (PAGE 73)

L'activation de tir gratuite représente l'utilisation ponctuelle des arcs dont pouvaient disposer certains de ces auxiliaires. C'est le seul moyen dont dispose l'unité pour tirer. Elle n'est donc pas équipée d'arcs, en termes de jeu en tout cas.

• VANEM LEMBITU (P. 38) **News**

Si ce Héros a été éliminé, vous ne pouvez plus déclencher sa règle spéciale Le dernier assaut.

• MARINS (P. 73) **News**

Si un scénario utilise plusieurs systèmes de points de victoire (par exemple des points de massacre et des points de conquête), les Marins ne peuvent **PAS** utiliser leur règle spéciale Débarquement. Cette dernière ne peut être utilisée que si le scénario utilise exclusivement des points de massacre comme moyen de déterminer la victoire.

La règle spéciale Pas de quartier ! peut être déclenchée plusieurs fois durant le même corps-à-corps, mais pour gagner les 4 dés d'attaque, les Marins doivent réduire leur armure. Donc, une fois celle-ci à 2, ils ne pourront plus gagner de dés d'attaque.

• LOYAL (P. 71) **News**

Les unités avec la règle Loyal ne comptent comme Mercenaires que durant le recrutement de la bande lorsqu'il s'agit de déterminer combien de points au maximum vous pouvez dépenser en Mercenaires. Durant la partie et à l'issue de celle-ci (lors du décompte de points de victoire), elles comptent comme des unités de votre bande de leur classe de troupes.

Clarifications des capacités Saga

• MAURES : CAPACITÉ CHEVAUX DE BARBARIE

Pendant le tour durant lequel cette capacité est déclenchée, toutes les unités montées à cheval disposent d'un mouvement de **L+C**, même celles disposant normalement d'un mouvement supérieur (comme les Cavaliers Orientaux par exemple).

• MAURES : CAPACITÉ INSPIRATION

Une unité est toujours à **C** d'elle-même et pourra bénéficier de cette capacité si elle n'a pas subi de perte. C'est notamment le cas des Héros qui, à moins d'être inclus dans une unité héroïque, sont considérés comme n'ayant pas subi de perte jusqu'à leur élimination pure et simple.

• MAURES : CAPACITÉ TORRENT DE FER

Si le tir ou le repos n'a pas été résolu (s'il a été annulé par exemple), l'unité ne sera pas activée pour une charge.

Dans le cas des Oumeyades (Univers Saga : Âge des Vikings), comme les Gardes montés n'ont pas d'armes de tir, le seul moyen pour eux d'utiliser cette capacité est de commencer par s'activer pour un repos. Il n'est pas nécessaire d'avoir subi de la fatigue pour s'activer pour un repos, mais il faut néanmoins que ce soit la première activation du tour.

• PEUPLES PAÏENS : PÜHAJÄRV **News**

La capacité indique que vous devez prendre autant de dés disponibles que d'unité de 6 figurines ou moins dans votre bande (elle ne dit pas "prenez jusqu'à...").

Par conséquent, si vous n'avez pas assez de dés disponibles, la capacité est sans effet.

• PEUPLES PAÏENS : MEZA MATE **News**

Vous pouvez résoudre une activation de repos même si vous n'avez pas de fatigue. La résolution de Meza Mate remplacera les effets du repos, mais il reste possible de déclencher cette capacité si votre unité n'a pas de fatigue.



🎯 Corrections

• CHARIOT (P. 47) **News**

Ajoutez Détermination aux règles spéciales du Chariot.
La valeur d'Armure devrait être de 6 (4)* et non de 5 (4)*.

• PRÊTRE (P. 71) **News**

La caractéristique de "Dés Saga" est de 0 et non de 1 comme indiqué.

• CHEVALIERS OCCIDENTAUX (P. 72) **News**

Complétez le texte de la règle spéciale Fantassins et cavaliers par le texte suivant.

En outre, les Chevaliers Occidentaux ne peuvent jamais être activés plus d'une fois par tour par leur propriétaire.

• TROUBADOUR (P. 73) **News**

Remplacez le texte de la règle Exploits par le texte suivant.

Tant que le Seigneur peut tracer une ligne de vue sur le Troubadour, son agressivité est augmentée de +2 et il bénéficie d'une Résistance (2) au lieu de Résistance (1).

• GARDE RAPPROCHÉE (P. 72) **News**

Ajoutez la nouvelle règle spéciale suivante.

🎯 Loyaux

La Garde rapprochée peut utiliser les capacités Saga avancées du plateau de combat de sa bande tant qu'elle constitue une unité héroïque avec le Seigneur. Ces figurines peuvent déclencher et bénéficier des capacités Saga avancées de leur plateau de combat, et sont en tous points considérées comme des membres normaux de leur bande.

• PLATEAU DE COMBAT CROISÉS

🎯 Croisade des Paysans

Remplacez la capacité par :



LA CROISADE DES PAYSANS

Activation

Si vous avez une unité de Pèlerins dans votre bande, activez toutes vos unités de Guerriers et de Levées. Ces activations ne génèrent pas de fatigue.

Sinon, retirez 2 fatigues à votre Seigneur et 1 à chacune de vos unités de Gardes.

• PLATEAU DE COMBAT ESPAGNOLS **News**

🎯 Jinetes !

Remplacez la capacité par :



JINETES !

Ordres

Désignez l'une de vos unités montées équipées de javelots. Jusqu'à la fin du tour, toutes ses activations de mouvement et de tir sont gratuites, mais elle ne peut pas s'activer pour une charge.

L'armure des unités prises pour cibles durant un tir par cette unité est réduite de 1.

Cette unité ne peut tirer qu'une seule fois sur chaque unité ennemie durant ce tour.

Retirez-lui une fatigue à la fin de la phase d'activation.

• PLATEAU DE COMBAT MAURES **News**

🎯 Forêt de lances

Remplacez la capacité par :



FORÊT DE LANCES

Corps-à-corps • Piétons

Gagnez 3 dés de défense.

🎯 Discorde

Remplacez la capacité par :



DISCORDE

Ordres/Réaction

Désignez 3 unités amies non épuisées et 3 unités ennemies.

Aucune unité désignée ne peut être un Héros. Chaque unité désignée subit une fatigue.

⊙ Inspiration

Remplacez la capacité par :



• MERCENAIRE : INCENDIAIRES (PAGE 70)

Ajoutez à la section "Individualistes" :

Les Incendiaires n'ont jamais d'options d'équipement, et ce même s'ils rejoignent une unité disposant d'un équipement particulier. Il leur est interdit de rejoindre une unité montée.

• MERCENAIRE : PÈLERINS FANATIQUES (PAGE 70)

Remplacer la dernière phrase de la section "Enfants de Dieu" par :

Dans une bande de Croisés du Levant, ils seront considérés comme des Pèlerins pour les capacités Saga du plateau de combat.