



Livre des Batailles

🎯 Clarifications

• DÉTERMINER LE VAINQUEUR (P. 6)

Le fait qu'un joueur ne génère plus de dés Saga ne met pas automatiquement fin à la partie dans les scénarios du Livre des Batailles. Jouez les tours suivants et comptez les points normalement. Il est fréquent que dans ce cas de figure, un joueur concède la partie, mais dans les parties avec points de conquête, il peut avoir capitalisé suffisamment de points pour remporter la partie malgré tout !

• LES RIVIÈRES (P. 17)

Notez que toute capacité ou règle spéciale permettant de se déplacer sans pénalités dans un terrain accidenté et/ou dangereux n'a pas d'effet sur un déplacement dans une rivière. Toutes les unités seront ralenties et subiront les pénalités des rivières. La seule exception étant les troupes volantes, qui lorsqu'elles survolent la rivière, ignorent ses effets.

• UNE HISTOIRE DE DÉFIS (P. 22)

Les deux joueurs peuvent choisir le(s) même(s) défi(s) durant ce scénario. La seule contrainte est qu'un joueur ne peut pas prendre deux fois le même défi.

• DÉSACRALISATION (P. 26)

Durant un corps-à-corps ou un tir contre un marqueur d'objectif, l'ennemi ne peut pas exploiter la fatigue de l'attaquant pour augmenter l'armure de l'objectif.

Gardez aussi à l'esprit que l'attaquant ne subit pas de fatigue après un corps-à-corps contre un objectif. Enfin, les objectifs ne serrent jamais les rangs !

🎯 Corrections

• RAPPEL SUR LES DISTANCES (P. 8)

Ajoutez à la fin de la section le texte suivant.

Lorsque les unités sont déployées pour la première fois sur la table de jeu, être déployé "à X" signifie que l'unité doit être intégralement déployée "à X" (i. e. toutes les figurines de l'unité doivent se trouver intégralement "à X" ou moins).

• CAPTURER UN OBJECTIF (P. 17)

Ajoutez à la fin du 2^{ème} paragraphe le texte suivant.

Notez que les règles, capacités Saga et effets de jeu permettant d'ignorer ou d'outrepasser les pénalités de déplacement en terrain accidenté ne s'appliquent jamais à une unité transportant un objectif. Elle subit donc toujours cette pénalité et cela, même si une règle lui permet d'ignorer les terrains accidentés.

En outre, une unité transportant un objectif ne peut pas être la cible d'un effet de jeu (capacité Saga, règle spéciale ou autre) qui viserait à redéployer l'unité ou la faire changer de position hors du cadre d'un déplacement normal (c'est le cas de tous les effets indiquant que vous retirez l'unité de la table, puis la remplacez à un endroit du champ de bataille), que cet effet soit initié par le propriétaire de l'unité ou un adversaire.

• RIPAILLE ET PILLAGES (P. 20)

Ajoutez à la fin des règles spéciales le texte suivant.

Dans ce scénario, quand une unité capture un pion objectif, elle ne peut plus être activée du tour, tandis qu'elle savoure sa victoire et goûte quelques-uns des biens dont elle s'est emparée !

• UNE HISTOIRE DE DÉFIS (P. 23)

Remplacez le texte de "Je pillerai ton foyer" par le texte suivant.

À la fin de la partie, vous avez au moins 3 unités non Mercenaires (composée chacune d'au moins 4 figurines) à **M** du bord de table adverse.

• VIEILLE QUERELLE (P. 29)

Ajoutez Détermination aux règles spéciales de la Brute.

Retirez "s'il a effectivement une fatigue" à la règle spéciale du Traître. Le Traître peut se reposer et infliger une fatigue même s'il n'en a pas lui-même.

Remplacez le profil du Soldat par le suivant.

🎯 *Le Soldat*

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
0	5 (6)	4	–
Règles spéciales			
Gardes du Corps, Détermination, Fierté, Résistance (1). Le Soldat ne peut pas être activé pour un mouvement s'il se trouve à M et en ligne de vue d'une unité ennemie qu'il pourrait atteindre avec une charge. Il est là pour le combat de sa vie !			

