



L'Âge de la Magie

🌀 Clarifications

• SORCIERS (P. 19)

Dans l'Âge de la Magie, toute unité ayant la règle spéciale Magie est un Sorcier et cela, quelle que soit la nature de cette unité.

• INSTILLER LA FUREUR (SORTILÈGE DU DOMAINE DU MÉTAL)

Le bonus ne s'applique qu'à la première charge effectuée par l'unité durant le tour du lancement du sortilège. Ses effets se terminent à la fin du tour.

• BRÛLURE (SORTILÈGE DU DOMAINE DE LA LUMIÈRE)

Les effets du sortilège se résoudre même si votre unité a chargé, si elle se trouve à **TC** du Sorcier après la charge. En d'autres termes, il n'est pas nécessaire d'être le défenseur pour bénéficier de ce sortilège.

• ANIMALITÉ (SORTILÈGE DU DOMAINE DE LA TERRE)

Notez que les contraintes de repos s'appliquent lorsque le sorcier obtient l'effet minimal et optimal. Si l'unité a déjà été activée durant ce tour, elle ne peut pas s'activer pour un repos et (dans le cas de l'effet optimal) la deuxième partie des effets du sort ne se résoudra pas.

Notez cependant qu'une unité peut s'activer pour un repos même si elle n'a pas de fatigue.

• TRANSFORMATION (SORTILÈGE DU DOMAINE DE LA TERRE)

Lorsque le Sorcier se transforme, il est considéré comme ayant été éliminé pour ce qui concerne ses sorts persistants. Ainsi, les effets de ses sorts actifs sont perdus et ne s'appliquent plus. Il devra les relancer à son prochain tour.

• ÉVEIL VÉGÉTAL (SORTILÈGE DU DOMAINE DE LA TERRE)

La taille de la zone de terrain créée devrait être grossièrement ronde, ovale ou carrée (avec une taille maximale et minimale égale à celle de toute petite zone de terrain, voir Le livre de règles de Saga, p. 35). Le joueur avec ce sortilège devrait avoir

à disposition plusieurs de ces zones de terrain, prêtes pour le lancement du sortilège. Il serait malavisé de créer des formes de terrain biscornues au moment où le sortilège est lancé. C'est de la magie, pas de la terraformation !

En outre, il n'y a pas de limite au nombre de zones de terrain ainsi créées pouvant coexister en même temps.

• DRAIN DE VIE (SORTILÈGE DU DOMAINE DE LA MORT)

Si une unité subit le sortilège à son effet maximal, le propriétaire de l'unité ciblée choisit dans quel ordre appliquer la fatigue et la perte. Cela peut avoir de l'importance avec les unités ayant la règle spéciale Résistance.

• MALÉDICTION (SORTILÈGE DU DOMAINE DE LA MORT)

Dans la description du sortilège Malédiction (voir p. 99), il est fait mention de ligne de vue, mention qui n'apparaît pas sur la carte. C'est une erreur. La carte de sortilège est juste. Le sort Malédiction ne nécessite pas de ligne de vue, tout au plus une poupée à l'effigie des troupes ennemies !

• TERRAIN SACRÉ (P. 27)

Une zone de terrain infranchissable ne peut pas être pénétrée par une unité. Aucun effet de jeu ne permet à une unité d'entrer au sein du périmètre d'une telle zone. Les volants peuvent la survoler, mais pas s'y arrêter.

• LANCER UN SORTILÈGE (P. 21)

Un sortilège peut être lancé à n'importe quel moment de la phase d'activation d'un joueur. Cette dernière s'achève lorsqu'un joueur décide de la conclure, où qu'il ne puisse plus rien faire dans cette phase. Le fait de ne plus pouvoir activer d'unité ne met pas fin à la phase d'activation d'un joueur tant qu'il a un sorcier pouvant encore lancer des sorts en jeu !

• LE VENEUR ET LA GRANDE CHASSE (P. 44)

Cette unité est bien sujette aux règles des Unités Héroïques (voir Le livre de règles de Saga, p. 36).

• TECHNIQUES EXPÉRIMENTALES (PLATEAU DE COMBAT DES ROYAUMES SOUTERRAINS)

La description de la capacité (voir p. 91) laisse entendre que les armes bénéficiant d'un bonus au dé d'attaque rendent cette capacité plus intéressante. Le paragraphe de la description date d'une version antérieure qui a été jugée trop puissante. Vous pouvez donc l'ignorer. C'est effectivement uniquement les 6 (après modificateurs) qui infligent deux touches. Un 6 avec un bonus de +1 devient 7 et n'inflige donc qu'une seule touche. Désolé les gens du dessous !

• LE CONCLAVE (P. 34)

Considérez que l'ensemble des figurines du Conclave est un Sorcier. Quand vous lancez un sortilège, vous pouvez tracer votre ligne de vue depuis n'importe quelle figurine. Si un sortilège vous donne un bonus (des dés d'attaque par exemple), il s'applique à l'ensemble de l'unité, et non à chaque figurine. Pour la même raison, le sort Transformation transforme toutes les figurines de l'unité en UNE seule unité (Seigneur sur Bête, Créature ou Monstre, selon l'effet obtenu) avec un unique profil. En d'autres termes, ce n'est pas parce qu'ils sont 4 que le sort sera 4 fois plus puissant !



• DÉCÉRÉBRÉS (P. 54)

Pour les mêmes raisons que les Décérébrés ne peuvent pas être retirés pour recruter une Machine de Guerre, ils ne peuvent pas l'être pour recruter tout autre type d'unité. Donc, vous ne pouvez jamais retirer de Décérébrés pour recruter une Machine de Guerre, un Lieutenant ou toute autre unité.

Et si vous vous posez la question, les Décérébrés peuvent résoudre une manœuvre. La non-vie est de plus en plus bizarre, de nos jours...

• LE ROYAUME CHAROGNARD (P. 57)

Les Goules de cette bande légendaire ont le droit d'être équipées d'arcs. La dernière fois que je me suis entretenu avec une Goule, sa réponse a été "Si des squelettes peuvent le faire, pourquoi pas nous ?". Elles n'aiment pas particulièrement cela, mais rien ne vous interdit de les en équiper.

• LES SPECTRES (P. 56)

Il est fait référence aux points de victoire des chars, dans la partie consacrée aux spectres. C'est une erreur, les chars de guerre ayant quelque peu débordé de leur cadre... Ignorez cette phrase !

• LES MACHINES DE GUERRE VOLANTES (P. 15)

La réduction d'arme liée au Vol est intégrée au profil. Il n'y a donc pas lieu de le modifier.

Corrections

• ARCHIDÉMON (P. 78)

L'Agressivité devrait être de 10 (4) et non 10 (0).