



L'Âge des Vikings

🌀 Clarifications

Clarifications des factions et mercenaires

• UNITÉS VIKINGS (PAGE 22)

Les Guerriers Vikings ont bien une armure de 4 (4) et non pas 1 comme indiqué dans le tableau !

• KLIBANOPHOROÏ (PAGE 30)

Il s'agit de Gardes.

• IRLANDAIS (PAGE 38 ET 39)

Une bande irlandaise peut recruter un maximum de 2 Curaidh et une unique unité de Chiens irlandais.

Les éventuels Curaidh de Brian Boru n'ont pas d'option d'équipement, comme leur Seigneur. Ils doivent certainement être aussi vieux que lui !

Notez que chaque Curaidh éliminé compte comme une unité éliminée pour les points de massacre.

Les Chiens irlandais sont ralentis normalement par les terrains dangereux. Leur règle spéciale ne s'applique qu'aux terrains accidentés (classés comme tels dans le tableau des éléments de terrain page 48 par exemple).

• RIOURIK (PAGE 44)

Avec la règle spéciale "L'Unificateur", vous ne pouvez pas placer de fatigue sur une unité épuisée ou dépasser le seuil d'épuisement d'une unité en plaçant des fatigues supplémentaires.

• EGIL SKALAGRIMSON (PAGE 64)

Son armure est bien de 6, même avec son arme lourde.

• JARL SIGVALDI (PAGE 64)

Les effets de la première ligne du tableau ne s'appliquent que si l'unité de Sigvaldi n'a pas dépensé de pions Fureur au début de son tour.

Notez que, à cause des Activation/réaction, il est tout à fait possible que le Jarl change de camp deux fois durant le même tour !

En ce qui concerne les points de massacre, les pertes infligées par l'unité de Sigvaldi sont comptabilisées en faveur du propriétaire actuel de l'unité de Sigvaldi. Si l'unité de Sigvaldi subit des pertes, le joueur adverse (au moment où l'unité de Sigvaldi subit les pertes) remporte les points de massacre appropriés.

Les points de massacre des figurines éliminées restent la propriété du joueur qui les a gagnés, et ce même si l'unité de Sigvaldi change de camp. Pensez à garder ces figurines de côté ou à noter ces pertes pour bien les comptabiliser en fin de partie.

• MOINES VINDICATIFS (PAGE 66)

Si plusieurs figurines sont retirées en même temps de l'unité de Moines, vous lancerez autant de dés que de Moines 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.

• STRATEGOS (DERNIERS ROMAINS) **News**

Les Mercenaires **PEUVENT** prendre des dés de la réserve Strategos. Cela n'est pas considéré comme le déclenchement d'une capacité Saga avancée.

• LOYAL (P. 69) **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.

• GUERRIERS ERRANTS (P. 66) **News**

Notez que les bonus de dés d'attaque et de défense ne s'appliquent que durant les corps-à-corps, pas durant les tirs.

Clarifications des capacités Saga

• TIR INDIRECT (PLATEAUX DE COMBAT DENIERS ROMAINS)

Cette capacité ne peut être utilisée que par les unités ayant des arcs, pas des arcs composites ou des frondes.

• VIKINGS : CAPACITÉ NJORD

Elle affecte TOUTES les unités à **M**, pas uniquement les unités de la bande Viking.

• VIKINGS : CAPACITÉ ODIN

Cette capacité se déclenche durant la résolution du tir, pendant la phase de déclenchement des capacités Saga (étape 2). Il n'est donc pas possible d'annuler le tir avec les fatigues placées avec la capacité Odin.

• JOMSVIKINGS : CAPACITÉ DANSE DE L'ACIER

Cette capacité dote les unités Jomsvikings de javelots, qui leur permettent de s'activer gratuitement après un mouvement pour un tir qui ne génère pas de fatigue. C'est tout l'intérêt de la capacité !



• JOMSVIKINGS : SIGVALDI STRUT-HARALDSSON

La règle spéciale "Sournois" ne s'applique qu'aux capacités Saga avancées, pas aux capacités basiques (comme Fureur des Païens).

• ANGLO-SAXONS : CAPACITÉ UNION

Quand vous choisissez d'activer 2 unités de 10 figurines ou plus, ces activations remplacent l'activation d'une seule unité. Les deux parties de la capacité ne s'additionnent pas. Les activations des 2 unités d'au moins 10 figurines sont elles aussi des activations de mouvement qui ne génèrent pas de fatigue.

• HIBERNO-NORDIQUES : CAPACITÉ NORROIS

La dernière phrase entre parenthèses fait partie du texte qui viendra remplacer le Bonus de Combat.

• ANGLO-DANOIS : CAPACITÉ ÉPUISEMENT

Notez que, pour que cette capacité puisse prendre effet, vous devez désigner 3 unités, mais il peut aussi s'agir d'unités de votre camp. Une unité épuisée désignée par cette capacité ignorerait la fatigue subie avec Épuisement.

🎯 Corrections

• PLATEAU DE COMBAT NORMANDS

🎯 Enveloppement

Remplacez la capacité par :



Notez que la réponse de Ragnar concernant Galop (page 19) est une erreur. La cible de la charge doit être déclarée avant la résolution de la charge.

• NORMANDS : RÈGLES DE FACTION (PAGE 17)

Ajoutez après les options d'équipement des Levées :

"Si vos Gardes sont équipés de javelots, vos Levées doivent elles aussi en être équipées".

• PLATEAU DE COMBAT GALLOIS

🎯 Une Terre, un Roi

Remplacez la capacité par :

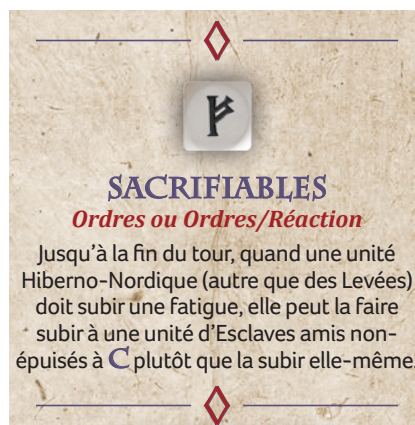


Note : le joueur Gallois devra choisir entre retirer une fatigue ou activer toutes ses unités pour un mouvement (uniquement).

• PLATEAU DE COMBAT HIBERNO-NORDIQUES

🎯 Sacrifiables

Remplacez la capacité par :



🎯 Norrois

Remplacez la capacité par :



🎯 Tir Indirect

Remplacez la capacité par :



🛡️ Kontos

Remplacez la capacité par :



Notez que la réponse de Ragnar concernant Kontos (L'Âge des Vikings, p. 31) est à présent erronée. Il devrait répondre que pour chaque 3 ou plus, un dé d'attaque ou un dé de défense sera perdu.

Mercenaires

• JARL SIGVALDI (PAGE 64)

Ignorez le premier point de la règle Fureur. Le Jarl Sigvaldi ne gagne pas de point de Fureur au début d'un tour.

• GALL-GAEDHIL (PAGE 65)

Ajoutez à la fin de Sauvagerie

Si l'une de leurs activations est annulée (quelle qu'en soit la raison, y compris une charge ratée), les Gall-Gaethil ne pourront plus s'activer jusqu'à la fin du tour en cours.

Ajoutez à la fin de Œil pour Œil :

Le nombre de touches ainsi infligées ne peut pas dépasser la moitié du nombre de figurines de Gall-Gaethil dans l'unité.

• CHAMPION PERSONNEL (PAGE 69) **News**

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

• BARDE ERRANT (P. 68) **News**

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

Tant que le Seigneur a le Barde Errant en ligne de vue, il bénéficie des avantages suivants.

- Ses activations de charge sont gratuites.
- Son agressivité est augmentée de +2.
- Il bénéficie d'une Résistance (2) au lieu de Résistance (1).

• PRÊTRE (P. 69) **News**

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

• MERCENAIRES FLAMANDS (P. 65) **News**

Complétez le texte de la règle Fantassins par le texte suivant.

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

Clarifications des factions et mercenaires

• ÉPÉES À LOUER (P. 63) **News**

Pour les joueurs privilégiant une approche historique, voici un tableau qui indique, pour chaque unité de Mercenaires, quelle faction elle aurait pu servir historiquement. Ce tableau n'a pas vocation à remplacer la sélection actuelle des Épées à Louer de l'Âge des Vikings, mais de guider les joueurs désireux de rassembler une bande crédible historiquement. D'un accord mutuel, les joueurs peuvent utiliser ce tableau pour contraindre le recrutement de Mercenaires dans leurs parties ou leurs campagnes. Les organisateurs de tournoi peuvent également imposer l'utilisation de ce tableau pour les bandes jouées durant leur événement.

Swords for Hire Faction	Anglo-Saxons	Gallois	Normands	Vikings	Anglo-Danois	Derniers Romains	Hiberno-Nordiques	Irlandais	Rus Païens	Scots	Carolingiens
Shieldmaiden	⊙	⊙		⊙			⊙	⊙			
Jarl Sigvaldi				⊙			⊙		⊙		
Egil Skalagrimson	⊙			⊙			⊙				
Gall-Gaedhil	⊙			⊙			⊙	⊙		⊙	
Cavaliers Bretons			⊙		⊙						⊙
Mercenaires Flamands			⊙		⊙	⊙					⊙
Cavaliers Orientaux						⊙			⊙		⊙
Moines Vindicatifs	⊙	⊙	⊙		⊙	⊙		⊙		⊙	
Guerriers Errants	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙		⊙		⊙	
Éclaireurs	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
Gunnar & Njal				⊙			⊙	⊙			
Prêtre	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
Champion Personnel	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙		⊙		⊙	⊙	⊙