



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).

• 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 CHAROIGNARD (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).

• CHEVALIER NOIR (P. 54) **New**

Remplacez la première phrase par :

Une fois par tour, quand un Héros ami à **M** doit subir une fatigue, vous pouvez décider de la faire subir au Chevalier Noir en lieu et place de ce Héros.

• LES CHARS DE GUERRE (P. 64) **New**

Ajoutez « Détermination » aux Règles spéciales.

• LA VERMINE (P.89) **New**

Ajouter ce point aux Règles particulière de faction.

Votre bande peut inclure des équipes de destruction. Pour chaque équipe de destruction, vous devrez retirer 3 figurines de Levées de votre bande. Vous êtes limités à 2 équipes de destruction, qui suivent toutes les règles normales décrites page 86.

PLATEAU DE COMBAT LÉGION DES MORTS **New**

🎯 Réanimés

Remplacez la capacité par :

RÉANIMÉS

Activation

Activez une unité pour un mouvement ou une charge. Si vous utilisez , vous pouvez activer jusqu'à 3 unités qui ne peuvent pas être des Décérébrés pour un mouvement ou une charge.

🎯 Nécromancie

Remplacez la capacité par :

NÉCROMANCIE

Activation

Désignez une unité de Guerriers ou de Décérébrés n'ayant aucun ennemi à **C**, et ayant subi au moins une perte. Remettez en formation jusqu'à 2 figurines que l'unité a perdues (4 figurines s'il s'agit de Décérébrés). Si vous utilisez , remettez en formation jusqu'à 4 figurines que l'unité a perdues (6 figurines s'il s'agit de Décérébrés).

PLATEAU DE COMBAT LA HORDE **New**

🎯 Faisons couler le sang

Remplacez la capacité par :

FAISONS COULER LE SANG

Activation

Activez autant d'unités que désiré pour une charge. Aucune d'entre elles ne doit avoir plus d'une fatigue.

🎯 Fureur

Remplacez la capacité par :

FUREUR

Corps-à-corps

Gagnez 2 dés d'attaque ou bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'attaque si vous avez déjà au moins 12 dés d'attaque.

PLATEAU DE COMBAT PEUPLES SOUTERRAINS **New**

🎯 **Techniques expérimentales**

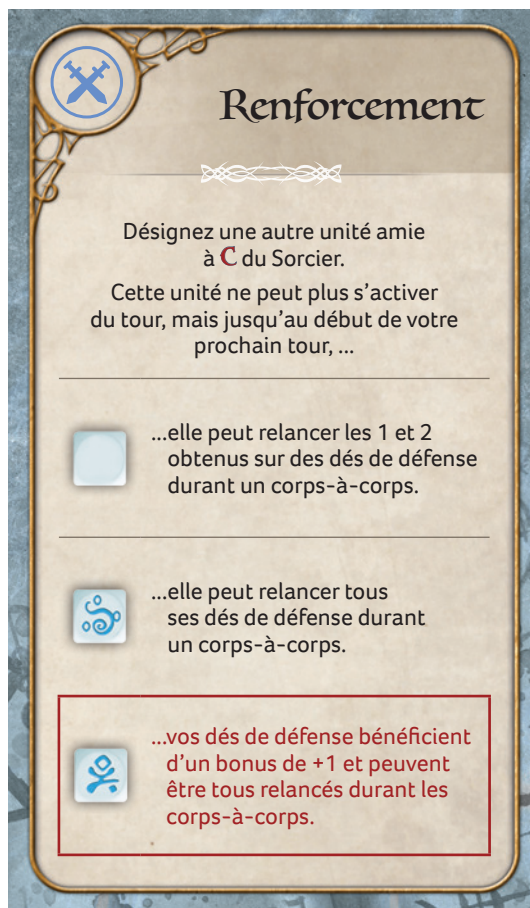
Remplacez la capacité par :



• SORTILÈGES **New**

🎯 **Renforcement (Domaine du Metal)**

Remplacez l'effet maximal par :



Un merci à la communauté et tout particulièrement Andy Lyon, au podcast Northern Tempest et à la chaîne Youtube «Rodge Rules» et son émission «Saga Thursday».

Remerciements tout particuliers à John «Ducat»Fry, dont l'aide est comme toujours inestimable.