

FAQ Invasions 2025 (Non officielle)

Cette FAQ est issue des réflexions des plus grands joueurs de tournois et a pour vocation de servir d'intérim le temps qu'une FAQ Officielle soit mise à disposition. Il s'agit de précisions, de logique et de bon sens, pour vous éviter des ambiguïtés et n'hésitez pas à l'utiliser dans vos parties et dans vos évènements

FACTIONS ET REGLES SPECIALES

Francs : les mercenaires disposant de la règle Loyal bénéficient de la règle « Francisques ».

Manubaliste romaine (page 18) : une bande de romains peut recruter qu'une seule manubaliste. Une manubaliste ne peut pas serrer les rangs.



Compagnons Britons (page 36) : une bande de Britons peut inclure un maximum de 2 figurines de compagnons. Les compagnons ont des caractéristiques de gardes.

Goths :

Résolution : votre adversaire ne peut pas utiliser la fatigue pour annuler cette capacité.

Sassanides :

Tir de Volée : pour éviter toute ambiguïté, l'unité a le profil suivant : monture (cheval), armure 3/3, arcs.

Pictes :

Maîtres du terrain : la capacité dure jusqu'au début de votre prochain tour. La zone de terrain ne compte comme couverture solide que pour les unités du joueur qui a déclenché la capacité.

CHIENS DE GUERRE

Loyal : comme décrit dans la FAQ Age of Vikings, les chiens de guerre bénéficiant de cette règle ne comptent comme mercenaires que pour le recrutement de la bande. Pour les points de victoire et les objectifs de score, les unités loyales comptent comme des membres normaux de la bande.

Champion personnel : si votre chef de guerre dispose d'un char de combat, votre champion personnel doit être monté à cheval et armé de javelots.



Évêque : modifiez le texte de la règle du jugement divin comme suit : « **Une fois pendant chacune de vos phases d'activation**, vous pouvez transférer 1 fatigue entre deux unités amies situées à M ou moins de l'évêque **OU** entre deux unités ennemies situées à M ou moins de l'évêque ».

Guides :

Reconnaissance : les règles de manipulation du terrain s'appliquent uniquement aux scénarios utilisant la « méthode universelle non modifiée » pour le terrain. Tout terrain ajouté doit provenir du tableau des terrains.

Camouflés : la modification des attaques à distance et au corps à corps ne s'applique que lorsque l'unité Guides se trouve sur un terrain accidenté. En terrain découvert, les Guides ont une agressivité au corps à corps de 1 et une agressivité à distance de 1/2.