



L'Âge de la chevalerie

Erratas

BOURGUIGNONS (P.27)

Le siège de Nancy a eu lieu en 1477 pas en 1577, bien évidemment.

ÉCOSSAIS (P.34)

Dans le tableau des unités écossaises, la deuxième entrée, sous le Seigneur, est celle des Gardes, pas des Guerriers.

CHARIOT HUSSITE (P.60) **New**

Remplacez la deuxième phrase par :

Un Chariot hussite s'active comme une unité de Levées. Vous ne pouvez pas dépenser plus de la moitié de vos points Saga lors du rassemblement de votre bande pour recruter des Chariots hussites.

Remplacez le profil du Chariot hussite par :

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
1	5 (5)	4 (4)	Hacquebutes
Règles spéciales			
Présence, Résistance (2), Structure encombrante, Plateforme de tir			

Hacquebutes (p.61)

Remplacez la première phrase par :

Un Chariot hussite dispose d'une armure de 5 au corps-à-corps et contre les tirs, et bénéficie d'un bonus de +1 sur ses dés de défense, au tir comme au corps-à-corps.

TABORITES (P.61) **New**

Remplacez le deuxième paragraphe par :

Une seule unité de Levées peut être promue en Taborites. Il s'agit d'une unité de Levées sans équipement, qui dispose d'une armure de 3 au corps-à-corps et contre les tirs. En revanche, elle s'active comme une unité de Gardes. Une fois pendant son tour, l'unité peut s'activer gratuitement pour une charge. Cette activation gratuite génère de la fatigue normalement. En outre, son Agressivité passe à 1 chaque fois qu'elle est engagée dans un corps-à-corps contre une unité de Gardes ou de Héros.

ÉCOSSAIS SAUVAGES ET GALLOWGLASS (P.80) **New**

Remplacez *Féroces* par :

Chaque fois qu'ils sont attaquants dans un corps-à-corps, les Écossais sauvages bénéficient d'un nombre de dés d'attaque bonus égal à la moitié du nombre de figurines que compte leur unité.

PLATEAU FRANÇAIS **New**

Harnois

ORDRES

Désignez jusqu'à 2 unités de Gardes amies. Jusqu'au début de votre prochain tour, elles bénéficient de Résistance (1) au corps-à-corps et de Résistance (2) contre les tirs, mais elles résolvent leurs mouvements et leurs charges avec une unique réglette de **C** (**M** si elles sont montées et n'ont pas de bardes).

PLATEAU FLAMAND

Poussée

CORPS-À-CORPS

À l'issue du corps-à-corps, toutes les unités engagées subissent une fatigue supplémentaire.

Si votre unité est **enhardie**, placez immédiatement un dé Saga disponible face sur votre Bonus de combat.

PLATEAU SUISSE

Gewalthut

**CORPS-À-CORPS
OU TIR/RÉACTION**

Si l'armure de votre Gewalthut est inférieure à 5, augmentez-la de 1.

PLATEAU ECOSSAIS

Escuiers



CORPS-À-CORPS HÉROS OU GARDES

Gagnez 2 dés de défense (avec un maximum de 6) pour chaque unité de Guerriers amis à **M** de votre unité.

PLATEAU HUSSITE New

Sortie



ACTIVATION

Activez une unité de piétons à **C** d'un Chariot pour une charge de **C**.

La distance est mesurée depuis n'importe quel point du Chariot.

Si vous utilisez , votre unité bénéficiera de 3 dés de défense bonus durant le corps-à-corps qui suit.

PLATEAU ANGLAIS

Volée



ACTIVATION

Activez jusqu'à 2 unités équipées d'arcs pour un tir d'une portée de **2L**.

Elles doivent choisir des cibles différentes.

Avance pénible



ORDRES/RÉACTION

Placez une réglette de **M** intégralement à **C** d'une de vos unités de Guerriers équipés d'arcs, sur une zone ne contenant aucune figurine.

Les unités qui traversent cette réglette lors d'une activation de mouvement ou de charge subissent une fatigue.

Au début de votre prochain tour, retirez la réglette.

Pluie de sagettes



ORDRES/RÉACTION

Activez une unité équipée d'arcs pour un tir.

Si la cible est à **M** et subit au moins 1 perte, elle considère le terrain dégagé comme du terrain accidenté jusqu'à la fin du tour.

Mutuelle supportation



ORDRES OU ORDRES/RÉACTION

Retirez une fatigue d'une de vos unités non-Mercenaires, puis déplacez les fatigues restantes sur une ou plusieurs unités amies à **C**. L'unité conservera les fatigues que vous ne pouvez pas déplacer.

Avance pénible



ORDRES/RÉACTION

Placez une réglette de **M** intégralement à **C** d'une de vos unités de levées équipés d'arcs, sur une zone ne contenant aucune figurine.

Les unités qui traversent cette réglette lors d'une activation de mouvement ou de charge subissent une fatigue.

Au début de votre prochain tour, retirez la réglette.

Pluie de sagettes



ORDRES/RÉACTION

Activez une unité équipée d'arcs pour un tir.

Si la cible est à **M** et subit au moins 1 perte, elle considère le terrain dégagé comme du terrain accidenté jusqu'à la fin du tour.

Mutuelle supportation



ORDRES OU ORDRES/RÉACTION

Retirez une fatigue d'une de vos unités non-Mercenaires, puis déplacez les fatigues restantes sur une ou plusieurs unités amies à **C**. L'unité conservera les fatigues que vous ne pouvez pas déplacer.

Clarifications

GÉNÉRAL

Quand les deux joueurs déclenchent des capacités qui permettent d'activer une unité après la résolution d'un corps-à-corps (par exemple Tir croisé chez les Bourguignons et Vlaenderen di leu chez les Flamands), dans quel ordre résout-on les activations ?

Appliquez la règle de la page 42 du Livre de règles : on résout les effets des capacités de l'attaquant avant celles du défenseur.

ÉCORCHEURS

Qui choisit où retirer les pertes lorsque la capacité Déception est déclenchée ?

Lorsqu'il y a le choix entre plusieurs unités, c'est l'adversaire du joueur Écorcheur qui choisit où retirer les pertes.

Mettons que je déclenche la capacité Transfuges. La capacité permet-elle d'ajouter des figurines dans l'unité amie qui participe au corps-à-corps ?

Oui, à condition qu'il reste des figurines dans l'unité après l'étape de retraite des pertes.

Si j'utilise la capacité Transfuges et que j'élimine un Canon ou un Chariot durant le corps-à-corps, quelle troupe de figurine puis-je ramener ?

Dans cette situation, vous ne ramenez pas de figurine : le Canon et les Chariots sont des troupes à part.

ÉCOSSAIS

Lorsque le joueur Écossais déclenche Enfoncer le clou, est-ce que les unités engagées dans le corps-à-corps reçoivent une fatigue avant le début du nouveau corps-à-corps ?

Non. La capacité précise bien que le corps-à-corps prend fin après l'étape de retrait des pertes (étape 6), alors que l'attribution de la fatigue fait partie de l'étape 7 du corps-à-corps.

BRETONS

Combien de temps dure l'effet de la capacité Cautèle ?

Une fois la capacité déclenchée, son effet s'applique dès que vous déclenchez une nouvelle capacité, ce qui peut advenir pendant le tour actuel, lors du tour adverse, voire lors de votre prochain tour de joueur.

Est-ce que l'effet de Cautèle s'applique même si la prochaine capacité déclenchée n'a pas d'effet vigilant/surpris ?

Oui. Auquel cas, Cautèle n'a tout simplement aucun effet.

SUISSES

Si je déclenche la capacité Obstinés avec , puis-je déclencher la capacité lors du même tir ?

Oui.

Et qu'en est-il pour Inexpugnables ?

Vous ne pouvez pas déclencher de nouveau Inexpugnables lors de la même activation adverse : comme indiqué page 41 du Livre de règles, on ne peut jamais déclencher deux capacités Activation/Réaction en réaction à la même cause.

Puis-je sélectionner une unité de mercenaires en guise de Gewalthut ?

Non

ALLEMANDS

Comment est résolue la capacité Retraite ?

Le corps-à-corps prend fin dès que le joueur Allemands déclenche la capacité Retraite : l'étape 3 se termine, et les étapes suivantes du corps-à-corps ne sont pas résolues. Ainsi, les effets des capacités qui devaient être résolus entre l'étape 3 et l'étape 7 sont perdus, et les unités engagées ne subissent pas la fatigue du corps-à-corps.

En revanche, les capacités dont l'effet intervient après la résolution du corps-à-corps, comme la capacité Dol des Écorcheurs ou Vlaenderen di leu des Flamands, sont bel et bien résolues après le désengagement de l'unité allemande.

*Si j'utilise la capacité En bataille ! et que, pour ma dernière activation, j'active une unité pour une charge contre une unité ennemie à **M** du Seigneur allemand, puis infliger la fatigue à l'unité avant le début du corps-à-corps ?*

Non, vous devez avoir résolu l'activation de charge jusqu'au bout, corps-à-corps inclus, avant de pouvoir résoudre la dernière partie de la capacité.

HUSSITES

Comment résout-on le mouvement de charge d'une unité ciblée par la capacité Sortie ?

Si l'unité remplit les conditions (elle se trouve à **C** d'un Chariot), choisissez un point du socle du Chariot en question. Résolez ensuite la procédure de charge, en déplaçant chaque figurine de l'unité de piétons à partir du point du socle du Chariot que vous avez choisi.

CONDOTTIERES

Une unité peut-elle bénéficier des 2 dés de défense bonus d'Envers et contre tout même si elle n'a pas retiré de fatigue ?

Non.

Une unité peut-elle s'activer pour un repos, même si elle n'a pas de fatigue ?

Oui.

SPÉCIALISTES

Si je recrute un Canon, doit-il être inscrit sur la feuille de bande ?

Oui, car le recrutement s'effectue au moment de constituer la bande. Dans le cadre d'un tournoi, nous vous recommandons de demander aux joueurs d'indiquer sur leur feuille de bande qu'ils ont recruté un canon, ainsi que le type de troupe contre lequel ils l'ont échangé.

Notez que le recrutement du Canon n'empêche pas d'utiliser la règle Personnaliser le recrutement de la bande de la page 46 du Livre de règles : il s'agit bien de deux choses différentes.

Quand s'appliquent les bonus du Chevalier qui fait le serment de ne jamais reculer ?

Ce Chevalier bénéficie de 3 dés de défense de bonus lors de chaque corps-à-corps, qu'il soit attaquant ou défenseur. Il subit une fatigue de moins à l'étape 7 du corps-à-corps uniquement quand il est attaquant. Il oblige l'adversaire à se désengager de **M** lors de chaque corps-à-corps, qu'il soit attaquant ou défenseur.