

LA BATAILLE DES CINQ ARMÉES™

ERRATA

page 10 - UNITÉS SPÉCIALES

Comme pour les Unités, le nombre d'Unités spéciales est limité par le nombre de figurines.

Page 13 - RALLIEMENT

Vous pouvez relancer une seule fois un nombre de dés **ayant échoué** égal au nombre total de jetons Commandement présents sur cette Armée.

Page 25 – RALLIER LES TROUPES

Vous pouvez relancer une seule fois un nombre de dés **ayant échoué** égal au nombre total de jetons Commandement présents sur cette Armée.

Page 27 - UTILISER UNE CARTE ÉVÈNEMENT

Les cartes événements sont retirés du jeu après leur utilisation.

Page 30 – EXEMPLE DE RETRAITE

Dans l'exemple, l'armée ne peut pas battre en retraite au-delà du gué (flèche vers le haut).

BÉORN (Page 33 & carte Personnage)

Le passage suivant :

Béorn ne peut pas se retrouver sur la même région que des Unités alliées ou ennemies (au contraire des autres personnages).

remplace :

Béorn ne compte pas comme une Unité dans la limite de capacité, que ce soit avec une armée alliée ou ennemie.

BOLG (Page 34 & carte Personnage)

La capacité Garde Rapprochée permet à Bolg d'annuler tous les Dégâts à l'Armée dont il fait partie, en défaussant un jeton Garde Rapprochée. Il ne peut annuler les dégâts que d'un seul tour de combat par jeton.

Carte Destin - LES AIGLES NE SONT PAS OISEAUX BIENVEILLANTS

Chaque dé raté peut être relancé une fois.

Carte Manœuvre - FRAPPES PUISSANTES DE THORIN

Ajoutez 1 à vos jets de dés (et non à chacun de vos dés).