

# PACK D'ERRATA :

## CITADELLES NAASHTI

Les modifications de règles ci-dessous sont officielles. Leur utilisation ne nécessite pas l'accord de votre adversaire, y compris en tournoi.

### ➤ Règles universelles

Ces règles apparaissant dans plusieurs profils, elles sont répertoriées ici.

- **Automaton (X).** Au cours de son activation, cette figurine peut piocher jusqu'à X marqueurs Énergie dans la réserve d'un *Contrôleur des automatons* à moins de 8p. Il dispose alors de ce nombre de PA pour ce tour. Cette figurine ne fait pas partie de la troupe et ne peut pas remplir les conditions de scénario, sauf si elle possède la compétence autonomie. Si à la fin de n'importe quelle activation votre troupe ne contient aucun *Contrôleur des automatons*, retirez cette figurine du jeu.
- **Contrôleur des automatons (X).** Cette figurine dispose d'une réserve de X marqueurs Énergie. Cette réserve est renouvelée à la fin de chaque tour.

### ➤ Héros

#### • Bey~Saa's :

- Modification de caractéristiques : mouvement 5/7/12 et REF 5.
- *Regard Hypnotique*, remplacer par : "Une fois par tour, la figurine peut cibler une figurine ennemie en ligne de vue à 6p ou moins et effectuer un jet d'ESP en opposition avec elle. En cas de réussite, vous pouvez faire réaliser à la cible une Marche gratuite ou une action de scénario en utilisant les PA de Bey~Saa's. Dans le second cas, la cible est considérée comme faisant partie de votre troupe pour la durée de cette action."

➤ **Notes des concepteurs :** Ajout d'une condition de ligne de vue (pour un regard, c'est cohérent) et clarification liée au Désengagement.

#### • Dar~Meh'ki : remplacer "(héros)" par "(héros Ourobouros)".

#### • Ssa~Kar's :

- Modification de caractéristiques : mouvement 5/7/12 et REF 5.

➤ **Notes des concepteurs :** Grâce à son *Agilité Caudale*, il sera désormais très difficile d'immobiliser Ssa~Kar's au combat.

- Remplacer *Contrôleur des automatons 6 PA* par *Contrôleur des automatons (6)*.

#### • Suul~Koor'z :

- Modification de caractéristiques : mouvement 5/7/12.
- *Diffraction lumineuse*, ajouter "Les estimations et éventuelles réactions sont résolues de la même façon que lors du tir d'une carte multi-figurines."
- *Luminosité irisée*, remplacer "Aucune ligne de vue ne peut être tracée sur elle lorsqu'elle est inactive, toutes les lignes de vue peuvent être tracées normalement lorsqu'elle est aux aguets." par "Tant que la cible est inactive, aucune ligne de vue ne peut être tracée sur elle, elle ne peut obstruer aucune ligne de vue et ne peut être la cible de compétences, formules ou actions ennemies."

➤ **Notes des concepteurs :** Clarification et uniformisation des effets de la formule. Il ne sera désormais plus possible de bloquer des LdV avec des figurines invisibles ou de charger ces dernières avec Bond. Elles restent vulnérables aux aires d'effets.

## ➤ Alchimistes

### • Aros~Thé, Étudiant du tison :

- Modification de caractéristiques : mouvement 5/7/12, DEF 11 et REF 4.
- *Confusion*, passer la portée à 6p.

➤ **Notes des concepteurs** : Ce profil était beaucoup trop fragile, et devait se rapprocher beaucoup trop près de l'ennemi pour être utile. Sa mobilité, défense et portée accrues permettront de corriger ce fait.

- *Fusion thermique*, remplacer par "*La figurine cible l'alchimiste ou une figurine amie à portée. La cible peut alors choisir une compétence possédée par une figurine ennemie à portée de l'alchimiste et être considérée comme possédant cette compétence sur sa carte de profil jusqu'à la fin du tour. En cas d'amélioration de cette formule, toutes les cibles amies doivent copier la même compétence.*"

### • Paas~Fèh, Maître de l'Eau-foudre :

- Modification de caractéristiques : mouvement 5/7/12 et REF 4.
- *Coulée de lave*, remplacer "*gabarit rectangulaire de 2p de large sur 4p de long de taille 0*" par "*gabarit rectangulaire de 2p de large sur 4p de long*".
- *Flaque magmatique*, remplacer "*gabarit circulaire de 2p de diamètre de taille 0*" par "*gabarit circulaire de 2p de diamètre*".

## ➤ Troupes

### • Automatons (tous) : remplacer *Automaton* par *Automaton (2)*.

### • Excavateur :

- Modification de caractéristiques : mouvement 5/7/12.
- *Troglodyte*, remplacer par "*Lors de son activation, si cette figurine est au contact d'un décor au début ou à la fin d'une action de marche ou course, elle peut immédiatement se placer ailleurs au contact d'un autre décor. Elle ne peut pas se placer au contact d'une figurine adverse.*".

### • Naa Reître :

- Coût : 25pts.
- Modification de caractéristiques : mouvement 5/7/12.
- Table de dommages : 2/3/4/3/3/5.
- *Double attaque*, retirer "*La figurine réduite sa valeur de COM de 1 pour les deux combats*".

➤ **Notes des concepteurs** : Cette figurine est désormais une troupe "pseudo-élite" justifiant son coût élevé en points.

### • Naa Sabreur :

- Modification de caractéristiques : mouvement 5/7/12.

### • Sentinelle :

- Modification de caractéristiques : mouvement 5/7/12, REF 4 et DEF 11.
- Remplacer *Contrôleur des automatons 4 PA* par *Contrôleur des automatons (4)*.
- Ajouter **Opportuniste (Automatons)** : *Vous pouvez immédiatement activer ou réactiver cette figurine après toute carte d'Automatons amie avant de repasser la main à votre adversaire.*

➤ **Notes des concepteurs** : Ce profil était souvent délaissé au profit de Ssa~Kar's. Il possède désormais une mécanique unique justifiant son inclusion.

## ➤ Note concernant les Ourobouros

Grands absents de ces règles expérimentales, les Ourobouros continuent cependant de remplir un rôle dans la faction. Bien que lents, ils sont (avec les taille 3) les meilleurs combattants Naashti et leur seule source de tir ou Gardes. Ceci étant dit, nous ne les oublions pas... Gardez le regard tourné vers le futur !