

ERRATA ET CLARIFICATIONS D'ANACHRONISM

(Version 1.1)

1- ERRATA (1.0)

- **Ropalo** (1-18/100) : à la place du mot clé Gourdin, il faut lire Contendant.
- **Izanagi** (1-22/100) : Remplacez le texte par :
Zonrei – Révélez : Jetez deux dés. Si le total est inférieur à votre expérience, vous gagnez 2 points de vie.
- **skjold** (1-72/100) : changer « Une fois par round... » pour : « A ce round... »
- **Thétis** (1-92/100) : vous ne relancez pas 1 jet de dés, mais 1 seul dé.

2- CLARIFICATIONS (1.0)

2-1 GÉNÉRALES (1.0) :

- La plupart des questions posées, trouvent leur réponse dans les règles lorsque l'on a bien compris la différence entre Tour et Round :
 - Round : il y a 4 rounds (plus 1 cinquième si nécessaire) dans un duel. Dans un round, il y a autant de tours que de guerriers (encore en vie) participant au duel.
 - Tour : au cours d'un round, moment où le joueur est actif et peut dépenser ses points d'actions.
- Donc, dans un duel à 2 joueurs, chaque joueur agit à tour de rôle pendant son Tour. Quand les 2 joueurs ont fini leur tour, c'est la fin d'un round et on passe au suivant.

2-2 CARTES (1.0) :

- **Kemuri-kona** (1-01/100) :
Q : est-ce que le déplacement est instantané ou doit il être normal et par exemple être soumis au pouvoir d'Hercule ?
R : le déplacement est une « téléportation » !
- **Sarisse** (1-03/100) :
Il faut que guerrier adverse entre dans la grille de combat de la Sarisse, et pas le contraire, cad. que si le guerrier adverse n'a pas bougé, il ne prend pas le point de dégât.
- **Léonidas** (1-06/100) :
Q : peut-il dépasser son niveau de vie de départ ?
R : Tous les guerriers peuvent dépasser leurs points de vie initiaux.

- **Hercule** (1-11/100) :
Q : la capacité d'hercule marche-t'elle quand on entre dans une case de sa zone de combat alors qu'on était déjà dans sa zone de combat ?
R : non, car alors on ne rentre pas dans sa zone, on ne fait que s'y déplacer.
- **Kopis** (1-13/100) :
Q : si par exemple grace au Kimono j'ai bougé pendant le tour de l'adversaire gratuitement et qu'ensuite c'est mon tour, ai-je le droit de considérer que j'ai déjà bougé ?
R : la carte Kimono vous fait bouger pendant le tour de votre adversaire. L'effet de la carte Kopis nécessite que vous vous soyez déjà déplacé pendant le tour où vous l'utilisez, or Kimono vous a permis de vous déplacer le tour d'avant (celui de votre adversaire). La réponse est donc non.
- **Miyamoto Musashi** (1-39/100) :
Q : les points d'action supplémentaires doivent-ils être dépensés dans le même tour que l'attaque, ou peuvent-ils être cumulés pour d'autres tours ? Ex. : pendant mon tour, je dépense 1 pt pour actionner la capacité, puis 2 pts pour les bonus et à mon tour suivant, je dépense à nouveau 2 pts pour les bonus et 1 pt pour l'attaque. Mon attaque fera donc +4 aux dégâts !
R : Non, les points d'action supplémentaires doivent être dépensés dans le même tour que l'attaque.
- **Odin** (1-47 /100) :
Q : Peut-on choisir à chaque tour, si l'on attribue l'initiative à la défense ou à l'attaque ou doit-on choisir dès le début si c'est l'attaque et seulement elle ou bien la défense ?
R : Le choix peut être différent à chaque fois. Le choix se fait au moment de jeter les dés.
Q : Que se passe-t-il au 5ème round ?
R : Au 5ème round, l'initiative est considérée comme étant à 0.
- **Beowulf** (1-52/100) :
Q : Est-ce que la capacité de Beowulf affecte un guerrier qui reçoit un déplacement « gratuit » du fait de leur capacité (comme Nakano

Takeko) ou de cartes (comme : Kemuri-Kona, Elhaz Rune, ...) ?
En d'autres termes, est-ce que ces déplacements sont gratuits ou coûtent 0 ?

R : Beowulf affecte le déplacement de son adversaire pendant le tour de son adversaire.

Aussi, tout ce qui vous fait vous déplacer, suite aux effets d'un « Révélez » ou en réaction à une action de l'adversaire (comme Kimono), n'est pas affecté par la capacité de Beowulf.

En revanche, toute carte qui vous permet de vous déplacer dans votre tour (comme : Nakano Takeko, Uma, Bucéphale, ...) coûte 1 point d'action supplémentaire pour être utilisée.

- **Berserkkergangr** (1-68/100) :
Q : on s'inflige 1 point de dégâts à chaque attaque réussie ou juste à chaque attaque ?
R : à chaque attaque, réussie ou non.

- **skjold** (1-72/100) :
Q : Peut-on attendre de savoir avec quoi un guerrier vous attaque (de base ou avec une arme) pour réduire son bonus à 0 ?
R : Oui, vous pouvez attendre de savoir avec quoi vous êtes attaqué, mais vous devez utiliser la carte avant que votre adversaire n'effectue son jet de dés.

- **Pugio** (1-78/100) :
Q : Puis-je attaquer 3 fois avec cette arme, alors que les règles ne permettent d'utiliser une arme qu'une fois par tour ?
R : Oui, car la carte précise qu'il faut dépenser 1 point d'action, donc à chaque fois que vous dépensez 1 pt d'action, vous pouvez attaquer. Par ailleurs, quand un texte de carte contredit une règle, c'est la carte qui s'applique.

- **Spatha** (1-88/100) :
Q : puis-je toucher l'adversaire en premier avec le Spatha, puis reculer. C'est ensuite à lui de jouer. Il avance vers moi et j'utilise le pouvoir d'hercule. L'attaque de base est-elle augmentée ?
R : Oui, s'il s'agit du même round.