

REGLES SPECIALES COMMUNES A TOUTES LES PARTIES**• BERNARD LE FANATIQUE :**

Bernard le fanatique sera déployé au centre de la table à chaque début de partie. Il suit les règles classiques d'un fanatique à quelques exceptions près :

1. Il se déplace au début de chaque phase de mouvement et les doubles ne le tuent pas.
2. Aucun joueur ne peut l'éliminer, Bernard est toujours au top !
3. S'il rencontre un bâtiment ou un infranchissable, il s'arrête à 1ps et reprend son voyage à la prochaine phase de mouvement.

• FOIRE AUX QUESTIONS, SUITE A L'ANNONCE DES SCENARIOS :

Q: Lors du scénario "La ceuillette des squigs", est-il possible de tuer des squigs pour ne pas les laisser à son adversaire ?

R: Non. Les Squigs sont suffisamment robustes pour survivre à la bataille quelles que soient les circonstances.

Q: Si une unité comprenant un personnage possède un squig et que ce même personnage quitte l'unité. Qui peut garder le squig ? Le personnage, ou l'unité ?

R: L'un ou l'autre, au choix du joueur qui possède le squig.

Q: Si une unité démoralise une unité adverse possédant un squig, peut-elle poursuivre pour détruire l'unité et capturer le squig en même temps ? Ou doit-elle choisir entre poursuivre son ennemi ou capturer le squig ?

R: Elle peut poursuivre l'unité adverse et capturer le squig en même temps.

Q: Lors du scénario "Pour la gloire de Mork...ou de Gork" une armée bretonienne peut-elle toujours prier ?

R: Oui.

