

SAGA

Le Croissant et la Croix

Errata

Page 21 : Deuxième mouvement à C d'un ennemi

Supprimez le deuxième paragraphe qui commence par « Il doit y avoir un chemin légal entre vous et l'unité ennemie... ».

Page 64 : le Conseiller religieux

Remplacer les règles du conseiller religieux par les suivantes :

Attaques : 1	Armure : 4/4	Dés Saga : 1
--------------	--------------	--------------

Règles spéciales

- *Résistance* (voir les seigneurs p. 60-61).
- *Aide spirituelle* : Au début de votre tour, si le Conseiller religieux est à C ou moins de votre Seigneur, le nombre maximal de dés Saga que vous pouvez lancer est augmenté de 1 (si vous choisissez d'adopter un Conseiller religieux comme Seigneur, ce bonus s'applique toujours tant qu'il est en vie).
- *Foi* : A n'importe quel moment durant votre phase d'Ordres, le Conseiller religieux peut subir jusqu'à deux Fatigues (il doit s'arrêter s'il devient épuisé). Pour chaque Fatigue subie, vous pouvez choisir l'un des effets suivants (chacun de ces effets ne peut être obtenu qu'une seule fois par tour) :
 - Jeter un dé Saga supplémentaire.
 - Retirer une Fatigue à une unité à M ou moins du Conseiller religieux.
- Notez que les capacités *Aide spirituelle* et *Foi* ci-dessus ne peuvent être déclenchées que pendant la phase d'Ordres du joueur qui contrôle le Prêtre. Il n'est pas possible de les utiliser lors de phases d'Ordres hors séquence créées par des capacités Saga, des règles spéciales ou tout autre effet de jeu (comme la capacité *Sans Répit* du plateau Scots).

Page 64 : le Prêtre-Guerrier

Ajouter le point suivant à la fin des règles spéciales :

- Notez que la capacité *Le bras armé de Dieu* ci-dessus ne peut être déclenchée que pendant la phase d'Ordres du joueur qui contrôle le Prêtre. Il n'est pas possible de l'utiliser lors de phases d'Ordres hors séquence créées par des capacités Saga, des règles spéciales ou tout autre effet de jeu (comme la capacité *Sans Répit* du plateau Scots).

Page 64 : l'Illuminé

Remplacer les règles de l'Illuminé par les suivantes :

Attaques : 1	Armure : 3/5	Dés Saga : 1
--------------	--------------	--------------

Règles spéciales :

- *Résistance* (voir les seigneurs, p. 60-61).
- *Visitation* : durant sa phase d'Ordres, après le jet de dés Saga mais avant qu'aucune capacité Saga n'ait été utilisée par le joueur qui le contrôle, l'Illuminé peut subir n'importe quel nombre de Fatigues (il doit s'arrêter s'il devient épuisé).
 - Pour chaque Fatigue ainsi subie, vous pouvez prendre un dé Saga et changer le symbole de ce dé pour obtenir le symbole de votre choix.
 - Si vous choisissez d'obtenir deux fois le même symbole avec cette capacité, l'Illuminé doit subir une Fatigue supplémentaire. Ainsi, si un Illuminé Maure décide d'obtenir deux symboles (Allah), il subira trois Fatigues (une pour chaque face de dés, plus une supplémentaire pour avoir choisi deux fois la même face).
 - Si vous utilisez cette règle spéciale, vous ne pourrez plus gagner aucun dé Saga supplémentaire durant cette phase d'Ordres.
- Notez que la capacité *Visitation* ci-dessus ne peut être déclenchée que pendant la phase d'Ordres du joueur qui contrôle le Prêtre. Il n'est pas possible de l'utiliser lors de phases d'Ordres hors séquence créées par des capacités Saga, des règles spéciales ou tout autre effet de jeu (comme la capacité *Sans Répit* du plateau Scots).

Page 73 : Capacités Saga des Sarrasins

Rajoutez la règle suivante :

La Bénédiction d'Allah

Avant de déployer sa première unité, le joueur Sarrasin peut appeler la Bénédiction d'Allah en l'indiquant à son adversaire.

Dès lors, durant la partie, lorsqu'une capacité Saga du plateau Sarrasin est déclenchée, et que cette dernière demande de lancer un ou plusieurs D6, le joueur pourra choisir pour chaque dé lancé si le résultat est de 3 ou 4, en plaçant les dés sur la face désirée. Ces dés pourront être librement modifiés (avec la capacité *Visions* par exemple). Cet effet remplace durant toute la partie le lancé de dés des capacités Saga du Sarrasin. Il n'est pas possible de choisir pour cette capacité de lancer les dés et pour d'autres d'utiliser la Bénédiction d'Allah.

Cette option conviendra aux joueurs réfractaires à l'aléatoire et qui veulent garder le contrôle en jouant les Sarrasins.

Page 80 : Dieu est miséricordieux

Restriction : cette capacité est déclenchée immédiatement après qu'une unité adverse a effectué un tir contre une de vos unités, lui causant au moins une perte.

Page 97 : Règles de faction des Maures

Rajoutez la règle suivante :

Jinetes andalous

Si la majorité des figurines de votre bande est montée sur des chevaux et qu'elle n'inclut ni *Héros des Croisades* ni *Unité Légendaire des Croisades*, vous pouvez décider que les javelots de vos Guerriers et Gardes montées suivront les règles des arcs composites décrites page 44. Cela permet de représenter les tactiques uniques des Andalous.

Page 97 : Résumé des options d'équipement des Maures

L'armure des Gardes montés est 4 au corps-à-corps et non 5.

Page 103 : Naffata

Remplacer la première phrase de l'avant-dernier paragraphe par :

Pour chaque 1 naturel obtenu par les Naffatun lors d'un tir, une figurine de Naffatun de l'unité doit être retirée si l'unité en comporte encore. Sinon, retirez une figurine de Guerrier.

Page 112 : Attaque à l'aube

Rajoutez aux règles spéciales un nouveau point :

Dans ce scénario, la règle *Aucun dé Saga* de la page 108 ne s'applique pas.

Précisions

Phase d'activation

Quand une capacité active une unité et dit que cette activation ne génère pas de Fatigue, cela signifie-t-il que je ne recevrai pas de Fatigue à l'issue d'un corps-à-corps livré dans le cadre de cette activation ?

Ne rêve pas fiston. L'activation ne génère pas de Fatigue, mais le corps-à-corps lui en génère. En fait cela signifie simplement que si cette activation est la seconde activation de Tir ou de Mouvement du tour, tu ne prends pas de Fatigue. C'est tout et c'est déjà pas mal...

Mettons que j'utilise une capacité d'activation multiple pour activer mon Seigneur et une unité voisine. Puis-je utiliser sa règle *Nous sommes à vos ordres* pour activer à nouveau l'unité durant cette même fenêtre d'activation ? Pour résumer, mon Seigneur s'activerait une fois grâce à la capacité, et l'unité amie deux fois : une fois grâce à la capacité et une deuxième fois grâce à la règle du Seigneur.

Ce serait de la gourmandise gamin ! Si tu utilises une capacité d'activation multiple qui inclut ton Seigneur, tu es tout à fait en droit d'utiliser sa capacité *Nous sommes à vos ordres* pour activer une autre unité. Mais ce doit être une unité qui n'est pas déjà incluse dans l'activation multiple.

Résumons ainsi : lors d'une activation multiple simultanée, chaque unité ne peut être activée qu'une seule fois.

Et lorsque j'utilise une capacité d'activation qui octroie un bonus sur mon Seigneur et qu'il utilise *Nous sommes à vos ordres* pour activer une unité, a-t-elle droit à ce même bonus ?

Ton Seigneur est peut-être un surhomme, mais pas à ce point. S'il a un bonus lors d'une activation, l'unité activée avec *Nous sommes à vos ordres* ne bénéficie pas de ce bonus (ni d'éventuels malus d'ailleurs).

Prenons un exemple avec nos amis des ordres militaires, les Milites christi. Si ton Seigneur est activé pour un Mouvement avec la capacité *Ceci est mon sang*, son mouvement est augmenté de C. S'il active une unité avec *Nous sommes à vos ordres*, elle n'a pas droit à l'augmentation de mouvement de C.

Terrain

Puis je déployer une unité dans un bâtiment qui n'est qu'en partie dans ma zone de déploiement ?

Non. Une unité occupant un bâtiment est considérée comme occupant tout le bâtiment, ce qui veut dire qu'elle serait considérée comme en partie déployée hors de votre zone de déploiement, ce qui est illégal.

Équipement : arcs composites & javelots

Lorsqu'une unité utilise ses javelots à la fin d'une activation de mouvement, puis-je quand même utiliser des capacités de Tir ?

Tout à fait. Le mot-clé Tir ne signifie pas que vous ne pouvez utiliser une capacité pendant une activation de tir, mais pendant une séquence de tir, quelle que soit la phase dans laquelle elle a lieu.

Prenons un exemple avec les Espagnols. Un joueur décide d'activer une unité de Guerriers armés de javelots pendant le tour adverse avec Ibéria. Il déclare que l'unité fera un mouvement. À la fin du mouvement, l'unité tire avec ses javelots. Il est alors tout à fait en droit d'utiliser la capacité *Soleil de plomb* à l'étape 2 de son tir. De même, son adversaire peut librement utiliser des capacités de Tir/réaction.

Il en va de même pour les arcs composites, que l'unité les utilise pour tirer avant ou après un mouvement.

Seigneurs

Puis-je utiliser la *Résistance* de mon Seigneur pour annuler une perte que je me causerais moi-même, par le biais par exemple d'une capacité Saga ?

Non, la capacité d'annulation des pertes ne peut s'appliquer que sur les pertes causées par un ennemi.

Puis-je utiliser ma *Résistance* sur une unité amie voisine qui dispose elle-même de la règle *Résistance*, que cette dernière utiliserait elle aussi ?

Non, pour pouvoir annuler une perte, une figurine doit être effectivement physiquement retirée de l'unité à TC.

Prêtres

Quand un Prêtre est promu Seigneur Ecclésiastique, et que le Seigneur est monté, le Prêtre doit-il être monté lui aussi ?

Oui. Et la même contrainte s'appliquerait avec des armes lourdes par exemple. Tout équipement qui doit être pris par le Seigneur doit l'être par le Seigneur Ecclésiastique.

L'Illuminé peut-il utiliser sa capacité « Visitation » même s'il est épuisé ?

Non, comme le Conseiller Religieux, il doit s'arrêter une fois épuisé.

Admettons que dans ma bande, j'ai un Seigneur et un Prêtre, et que mon adversaire déclenche *L'Or des Maures*. Que se passe t-il?

Le Seigneur et le Prêtre comptant tous les deux comme Seigneurs pour ce qui concerne les capacités Saga, tous deux seront affectés. Donc si une unité est activée, le Seigneur subira une Fatigue si elle est à plus de M de lui, et le Prêtre subira lui aussi une Fatigue si elle est à plus de M de lui.

Si j'active mon Seigneur pour un mouvement, et qu'il utilise *Nous sommes à vos ordres* et *Côte à côte* sur un Prêtre Guerrier, ce dernier pourra t-il lui aussi utiliser ces mêmes règles spéciales pour que trois de mes unités se retrouvent au corps-à-corps contre un seul ennemi ?

Vous ne pouvez jamais avoir plus de deux unités contre un seul ennemi. Donc, non. Ce qui se passera c'est qu'immédiatement après l'arrivée du Prêtre Guerrier au corps-à-corps, celui-ci sera résolu.

Maures

Quand le Maure utilise *Tir précipité*, qui choisit l'unité qui prendra la moitié des pertes ?

Le joueur Maure.

Sarrasins

Quand un Sarrasin utilise *Sables Mouvants*, dans quel ordre sont désignées les unités cibles ?

Le joueur Sarrasin désigne une unité. Son propriétaire choisit si elle prend une Fatigue ou élimine une figurine. Puis il désigne une autre unité, et continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cibles aient été désignées.

Milites Christi

Le Seigneur Milites Christi compte t-il comme une unité de Frères ?

Les « Frères » sont les Gardes, comme indiqué dans la description de la capacité d'Activation. Le Seigneur ou les Prêtres Guerriers ne sont pas des Frères. C'est pour cela que *Blasphèmes* précise « Une de vos unités de Frères (ou votre Seigneur) ». Les autres capacités ne faisant pas mention de cette précision, le Seigneur ne peut pas les utiliser.

Scénarios

Dans *Attaque à l'aube* comment sont déployés les marqueurs suivant le premier ?

A L ou moins de votre bord de table, comme le premier.

Le scénario *Fin de bataille* indique une durée de 6 tours. Comment s'établissent les conditions de victoire après 6 tours ?

La durée de la partie est une erreur. Il n'y a pas de limite de tours dans ce scénario, il ne s'arrête que selon les conditions de victoire du scénario.

Chiens de guerre

Est-il possible de donner des équipements supplémentaires aux unités de mercenaires, comme une bannière de guerre par exemple ?

Les mercenaires, qu'ils soient Chiens de guerre ou Epées à louer, ne peuvent pas recevoir d'équipement supplémentaire par rapport à ce qui est indiqué sur leur carte de recrutement. De même, ces unités là ne peuvent jamais se mélanger à d'autres unités, ou être scindées en plusieurs unités.