



LIvre de Règles

🕒 Clarifications

Les Fondamentaux

RELANCES

Un joueur ne peut relancer que ses propres dés, jamais ceux d'un adversaire. Une capacité qui forcerait un adversaire à relancer des dés l'indiquerait explicitement.

RÉGLETTES DE DÉPLACEMENT

Lorsque la largeur des réglettes de déplacement a une incidence (comme avec certaines capacités Saga), on considère qu'elles font 2,5 cm de large.

RAPPEL SUR LES DISTANCES (P. 8)

Il est important de noter qu'à Saga lorsqu'une phrase dit "une unité doit être à X", il s'agit de X ou moins. Par exemple, quand une unité doit être à L d'un élément de terrain, elle peut se trouver n'importe où tant qu'elle se trouve à L ou moins de cet élément. Ceci s'applique à toutes les distances de Saga. Être "à X" signifie "à X ou moins de X".

Pour qu'une unité soit à "X", il suffit qu'une seule de ses figurines soit à "X" ou moins de "X". La seule exception à cela est durant les déploiements. Si une unité doit se déployer "à X", il est entendu qu'elle devra être déployée intégralement "à X" (i. e. avec toutes ses figurines intégralement à X ou moins).

LANCER LES DÉS SAGA (P. 11)

Certaines capacités Saga ou règles spéciales permettent de prendre des dés Saga disponibles, de les lancer et de les ajouter à ses dés inactifs.

Si l'effet de jeu ou la règle détermine le nombre exact de dés à lancer, il faut prendre **EXACTEMENT** ce nombre de dés. L'effet de jeu ou la règle ne peut pas être résolu si vous n'avez pas suffisamment de dés à ce moment-là.

Si l'effet de jeu ou la règle stipule "prenez jusqu'à" n'importe quel nombre de dés Saga, vous pouvez prendre autant de dés que désiré, à hauteur de ce que l'effet de jeu permet.

Mouvement et charge

DÉPLACEMENT DES FIGURINES

Lors d'un déplacement (charge, mouvement ou autre), une figurine est considérée comme occupant à tout moment l'intégralité de la surface de son socle. Par conséquent, elle ne pourra pas passer sur un élément infranchissable si une partie de son déplacement amenait son socle à chevaucher un élément infranchissable.

S'il devient nécessaire de se représenter ce couloir, tracez une ligne imaginaire entre chaque coin du socle de la figurine allant de sa position de départ à sa position d'arrivée. Toute zone entre les deux lignes les plus éloignées est considérée comme étant occupée par la figurine durant son déplacement. Si une zone infranchissable (comme une figurine ennemie ou une autre unité amie) se trouve sur le chemin, le déplacement est impossible.

Durant le déplacement, toute figurine peut pivoter ou se réorienter (ce sera le cas des figurines sur des socles rectangulaires ou ovales), mais le couloir de déplacement de cette figurine est défini avant son déplacement, comme indiqué plus haut et dépend de sa position et de son orientation au début du mouvement ou de la charge.

Il appartient au joueur de s'assurer que la cohésion de l'unité est respectée à l'issue du mouvement ou d'une charge. Si le mouvement ou la charge a débuté et qu'il apparaît que le respect de la cohésion est impossible, les figurines retrouvent leur position initiale, et le mouvement ou la charge est annulé. Les joueurs doivent s'assurer que la position finale de l'unité est légale avant d'avoir déplacé toutes les figurines. Dans nombre de cas, il sera aisé de déterminer si l'unité est capable de conserver sa cohésion avant même d'avoir déplacé la moindre figurine.

MOUVEMENT DE PLUS DE L

Si une unité bénéficie d'un mouvement accru au-delà de L, par exemple de L+C, les règles gouvernant le déplacement sont les mêmes que pour deux réglettes. Ainsi, une unité utilisant deux réglettes de M et une de C pourra infléchir son mouvement deux fois : une fois entre chaque réglette.

DÉCLARATION DE LA CIBLE D'UNE CHARGE

La cible doit être déclarée au moment de l'activation de l'unité. "J'active cette unité pour charger cette unité". Cette déclaration s'effectue au moment du déclenchement de la capacité Saga ou de la règle spéciale qui active l'unité.

Activation/Réaction

CHARGES ET ACTIVATION/RÉACTION

Si le déclenchement d'une capacité d'Activation/Réaction fait s'interposer une unité entre l'unité qui charge et sa cible, il est possible que l'unité activée pour une charge ne puisse plus atteindre sa cible.

Dans ce cas, l'unité effectuant la charge a le choix :

- 🕒 Annuler sa charge.
- 🕒 Décider de charger l'unité qui s'est interposée et qui est dès lors considérée comme la cible de la charge initiale.

Repos

REPOS (P. 31)

Certains effets de jeu ou capacité Saga permettent à une unité de retirer 2 fatigues ou plus au lieu d'une lors d'un repos. Il est important de noter que ces capacités se résolvent même si l'unité n'a qu'une seule fatigue, ou même aucune. Ainsi, une capacité qui dirait en substance "Activez toutes vos unités pour un repos, elles retirent chacune 2 fatigues lors de cette activation" peut se résoudre même si certaines unités n'ont qu'une seule fatigue et d'autres aucune.

La même règle s'applique sur un effet de jeu qui retire de la fatigue (hors repos). Ainsi, cet effet serait résolu même s'il n'est pas possible de retirer toutes les fatigues indiquées par l'effet.

CORPS-À-CORPS

SERRER LES RANGS

Par défaut, toute unité n'ayant pas d'équipement ou de règle spéciale qui lui interdit de serrer les rangs peut choisir cette option. Il ne faut pas considérer l'action de réduire son nombre de dés d'attaque pour faciliter l'annulation de touches de manière trop littérale, il peut s'agir d'une posture défensive, ou d'une attitude qui favorise la survie au détriment de l'agression. Donc, même des animaux peuvent serrer les rangs !

CORPS-À-CORPS (P. 27)

Le seuil maximum de dés qu'une unité peut lancer à l'étape 4 du corps-à-corps est égal au double du nombre de dés dont elle disposait à la fin de l'étape 2. Cela est important, notamment pour les unités ayant serré les rangs. Ainsi, une unité de 12 Guerriers ayant serré les rangs (et ne bénéficiant pas de dés d'attaque bonus), commence l'étape 3 avec 6 dés et ne peut donc pas lancer plus de 12 dés d'attaque durant l'étape 4.

TIRS

RÉSOLUTION D'UN TIR

Tout tir qui se résout sans activer d'unité est couvert par le 3^{ème} paragraphe de la première colonne page 22 ("Notez que des capacités Saga....").

De tels tirs ne nécessitent pas de ligne de vue sur la cible et n'ont pas de restriction de portée. Comme aucune unité n'est activée, lors du rassemblement de la réserve de combat, seuls les dés d'attaque bonus de l'effet qui a engendré le tir sont ajoutés à la réserve de combat.

Règles spéciales

ARCS COMPOSITES

L'arc composite permet de s'activer gratuitement pour un tir qui ne génère pas de fatigue. Cette activation est indépendante de toute autre activation, et la seule contrainte à respecter est que, durant un tour donné, l'unité ne peut jamais s'activer consécutivement pour deux tirs.

Notez que la règle qui interdit deux activations de tir consécutives comprend tous les types d'activation de tir, quelle que soit leur origine : capacité Saga, activations gratuites ou autres.

Une unité équipée d'arcs composites ne peut JAMAIS être résoudre deux activations de tir consécutives dans le même tour.

Les activations annulées pour quelque raison que ce soit ne comptent pas comme des activations résolues.

GARDES DU CORPS

L'utilisation de cette règle ne peut pas créer de "réaction en chaîne". Une unité qui subit une perte peut l'annuler en retirant une figurine de Garde amie à C. Pour que la perte soit effectivement annulée, une figurine doit être retirée de l'unité amie. Donc, même si la figurine retirée avait la règle "Résistance", elle ne pourrait pas l'utiliser pour annuler la perte transférée.

En d'autres termes, le retrait d'une perte est une condition sine qua non pour l'utilisation de la "Résistance".

MERCENAIRES

Il serait faux de croire que les mercenaires ne peuvent pas bénéficier de capacités Saga avancées. Les limitations d'utilisation de ces capacités avancées sont établies page 47 du livre de règles.

Par exemple, si l'une de vos capacités indiquait "Toutes vos unités ont une armure augmentée de 1 jusqu'à la fin du tour", vos unités de Mercenaires verraient leur armure augmenter puisque cet effet n'est pas concerné par les restrictions indiquées page 47.

De la même manière, même si les mercenaires ne peuvent pas être activés par une capacité Saga avancée, ils peuvent bénéficier d'une capacité avec le mot-clé "Activation" pour ses effets qui ne seraient pas une activation de l'unité (comme retirer une fatigue ou augmenter l'armure comme ci-dessus).

TERRAIN DANGEREUX

Notez qu'un terrain dangereux ne compte pas comme un terrain accidenté pour les capacités Saga. Il a les mêmes effets sur les déplacements, mais seuls les terrains ayant la classification "accidenté" dans le tableau de terrain page 48 comptent comme tels.

Capacités Saga

EFFETS MULTIPLES

Parfois, une capacité Saga comporte deux effets distincts. Les deux composantes peuvent être liées par “pour”, “puis” ou “ensuite”, par exemple “Retirez une fatigue de la cible pour gagner 3 dés d’attaque” ou “Retirez une fatigue de la cible. Ensuite, gagnez 3 dés d’attaque”. Dans les deux cas, le second effet (gagner les dés d’attaque”) dépend de la résolution de la première. Si la capacité disait “Retirez une fatigue de votre unité. Gagnez 3 dés d’attaque”, les deux éléments sont indépendants, et le gain de dés d’attaque n’est pas conditionné par le retrait de la fatigue. Il est donc possible de gagner ces dés sans retirer de fatigue.

Vous devez toujours résoudre les effets d’une capacité dans l’ordre dans lequel ils apparaissent.

CAPACITÉS SAGA AVANCÉES

Une capacité Saga avancée ne peut pas être activée deux fois durant le même tour ni déclenchée deux fois durant le même tour.

Par extension, il est interdit d’activer une capacité que l’on a préalablement déclenchée ce tour-ci. Donc, si vous commencez votre tour avec des dés sur une capacité avancée (qui restaient d’un tour précédent), et que vous déclenchez cette capacité, vous ne pourrez pas la réactiver durant le même tour (donc vous ne pouvez pas placer de dés sur cette capacité durant ce tour).

RÉSERVE D’ACTIVATION

Pour bénéficier des effets de cette capacité, vous devez disposer de 2 dés Saga disponibles. Notez cependant que le dé utilisé pour déclencher cette capacité est rendu disponible avant de résoudre les effets de cette capacité. Donc, il suffit d’avoir 1 dé Saga disponible avant la résolution de la capacité pour en bénéficier.

En règle générale, si une capacité indique un nombre fixe, comme “activez 4 unités”, vous devez avoir ce nombre d’unités à activer pour déclencher la capacité. Les capacités qui laissent le choix sur l’ampleur de l’effet indiqueront “jusqu’à” dans leur texte.

ACTIVATIONS MULTIPLES (P. 41)

Parfois, une activation multiple indique qu’il vous faudra activer X unités (à contrario de dire “jusqu’à X unités”). La résolution de cette capacité n’est possible que si vous activez **EXACTEMENT** ce nombre d’unités. Si vous ne pouvez pas activer le nombre d’unités indiqué, vous ne pouvez pas résoudre la capacité.

Exemple : une capacité Saga indique que vous devez activer toutes vos unités pour un mouvement ou une charge, mais l’une de vos unités est épuisée : cela rend impossible le déclenchement de la capacité, puisque vous serez dans l’impossibilité de résoudre **EXACTEMENT** la capacité.

Quand une activation multiple active “toutes les unités” (d’un type ou plus généralement “toutes vos unités”), elle n’affecte que vos unités sur la table de jeu au moment du déclenchement. Les unités éliminées ou hors table sont ignorées et n’empêchent pas la résolution de la capacité.

De plus, les Mercenaires sont ignorés pour les capacités avancées activant des unités, étant donné qu’ils ne peuvent jamais être activés par de telles capacités. En d’autres termes, ils ne peuvent pas bénéficier de ces capacités, mais n’empêchent pas leur déclenchement non plus.

Le Combat des Chefs

LE COMBAT DES CHEFS (P. 49)

Pour méthodes de déploiement A et C, les unités doivent être **intégralement** déployée à **L** de leur bord de table (i. e. toutes les figurines de l’unité doivent se trouver intégralement à **L** ou moins de ce bord de table).

PREMIER JOUEUR

La limite de 3 dés Saga lancés s’applique à l’ensemble du tour. Donc le joueur ne pourra jamais lancer plus de 3 dés durant ce tour pour quelque raison que ce soit, et si sa bande génère 3 dés Saga ou plus, ne pourra pas en gagner d’autres. Le premier joueur devra ainsi jouer son tour avec 3 dés maximum et non 8.

POINTS DE MASSACRE

Notez que le Seigneur et toutes les unités composées d’une seule figurine rapportent 1 point de massacre quand elles sont éliminées. Par défaut, un Seigneur rapporte bien 5 points à son adversaire s’il est éliminé.

MÉTHODE DE DÉPLOIEMENT C

La restriction de déploiement à plus de **M** ne s’applique pas aux Héros. Ces derniers peuvent se placer librement à **M** ou moins d’une autre unité, y compris d’autres Héros.

🎯 Corrections

JAVELOTS **New**

Remplacez les deux points de la règle Javelots par :

- 🕒 Durant la résolution des corps-à-corps, elle bénéficie d’un bonus de +1 à ses dés d’attaque si elle a chargé et que l’ennemi n’a pas serré les rangs.
- 🕒 Une fois par tour durant le tour de son propriétaire, si elle a été activée précédemment durant cette phase d’activation pour un mouvement, une unité équipée de javelots peut être activée gratuitement pour un tir qui ne génère pas de fatigue (voir Activations gratuites, p. 14 et Activations qui ne génèrent pas de fatigue p. 30). Une unité équipée de javelots peut toujours s’activer normalement pour un tir.

Note : ces changements ont pour but d’affiner la représentation du javelot dans Saga. En restreignant le bonus de +1 à une charge contre un ennemi qui n’a pas serré les rangs, nous représentons les javelots jetés pendant la charge, une tactique aisément contrée par un mur de boucliers. Le second changement, qui limite l’activation gratuite à une seule activation gratuite par tour et uniquement durant le tour de l’unité de javeliniers, souligne l’usage des javelots comme arme de harcèlement, et non comme une arme de tir au même titre que l’arc ou l’arc composite. Nous avons de plus remplacé la notion d’immédiateté après le mouvement par un choix laissé au joueur quant au moment du déclenchement du tir gratuit. Cela évite ainsi des problèmes de timing lors du déclenchement d’activations multiples.

ARCS COMPOSITES **New**

remplacez le premier point par :

- Les activations de tir d'une unité équipées d'arcs composites sont gratuites et ne génèrent pas de fatigue (voir Activations gratuites, p. 14 et Activation qui ne génère pas de fatigue, p.30). Cela s'applique aussi aux capacités avancées Saga activant l'unité pour un tir, mais ces dernières restent sujettes aux contraintes du point ci-dessous.

Note : Restreindre aux activations basiques le fait de ne pas subir de fatigue lors d'un tir avec un arc composite réduisait considérablement le champ créatif laissé aux auteurs lors du développement de capacités Saga liés à l'utilisation de cette arme. Cette modification a pour but de corriger cela.

TIR (P. 23)

Remplacez l'avant-dernier paragraphe de l'étape 1 par le texte suivant.

Ceci fait, ajoutez-y éventuellement les **dés d'attaque bonus** octroyés par toute capacité Saga ou règle spéciale applicable. Ce nombre de dés d'attaque bonus ne peut pas excéder le nombre de dés qu'a généré votre unité. Si ce tir est généré par une règle spéciale ou une capacité Saga, sans qu'une unité en soit à l'origine, vous pouvez ajouter l'intégralité de ces dés bonus à votre réserve même si elle ne contenait pas de dés.

Des règles spéciales ou capacités Saga peuvent aussi donner des **dés de défense bonus** pour le défenseur. C'est aussi à ce moment que le joueur prend ces dés et les garde devant lui.

CORPS-À-CORPS (P. 26)

Remplacez le dernier paragraphe de la page 26 par le texte suivant.

Ceci fait, ajoutez-y éventuellement les **dés d'attaque bonus** octroyés par toute capacité Saga ou règle spéciale applicable. Ce nombre de dés d'attaque bonus ne peut pas excéder le nombre de dés qu'a généré votre unité (en d'autres termes, les dés d'attaque bonus peuvent au maximum doubler le nombre de dés d'attaque de l'unité).

Des règles spéciales ou capacités Saga peuvent aussi donner des **dés de défense bonus**. C'est aussi à ce moment que le joueur prend ces dés et les garde devant lui.

Note : Ces changements sont assez simples à se rappeler. Lors d'un tir ou d'un corps-à-corps, on commence par rassembler ses dés d'attaque, fonction du nombre de figurines dans l'unité et de leur agressivité. Ensuite, on ajoute les dés bonus, mais on ne peut pas aller au-delà du double du nombre de dés initial. Enfin, cette réserve est plafonnée (i. e. réduite) à 8 dés (pour le tir) ou 16 dés (pour le corps-à-corps).

UNITÉ HÉROÏQUE (P. 36 ET SUIVANTES)

Remplacez 7^{ème} paragraphe par le texte suivant.

Une unité héroïque est considérée comme étant une unité de la classe des figurines qui accompagnent le Héros, que ce soit pour les règles spéciales, les activations et les capacités Saga avancées (elle ne peut donc pas déclencher de capacités avec la restriction "Héros", par exemple, à moins de n'être composée que de Héros). Pour les points de victoire, chaque figurine de l'unité rapporte des points de victoire selon son type propre et l'unité dans son ensemble compte comme une unité de la classe des figurines qui accompagnent le Héros.

Une unité héroïque ne tire aucun bénéfice d'un effet de jeu qui ne profiterait qu'au Héros de l'unité sauf pour les exceptions mentionnées ci-dessus (Détermination, Résistance, Nous sommes à vos ordres et Fierté).

FINALISER LE RECRUTEMENT DE LA BANDE (P. 46) **New**

Cette option n'est utilisable que si les deux joueurs s'accordent pour l'utiliser. Elle est encore en cours de test, et sera potentiellement validée et intégrée aux erratas officiels une fois cette période de test conclue. Nous encourageons les organisateurs de tournois à la proposer s'ils jugent qu'elle apportera de la variété aux bandes employées.

Après avoir rassemblé votre bande vous pouvez procéder à l'un des échanges suivants :

- Retirer 2 Gardes de votre bande pour les remplacer par 4 Guerriers ou par 6 Levées.
- Retirer 4 Guerriers de votre bande pour les remplacer par 2 Gardes ou par 6 Levées.
- Retirer 6 Levées de votre bande pour les remplacer par 2 Gardes ou par 4 Guerriers.

Vous ne pouvez effectuer qu'un seul échange de ce type, et ce lors du rassemblement de la bande (après avoir dépensé les points de budget, et avant de consigner le nombre de figurines de chaque type dans votre bande).

Un merci à la communauté et tout particulièrement Andy Lyon, au podcast Northern Tempest et à la chaîne Youtube «Rodge Rules» et son émission «Saga Thursday».

Remerciements tout particuliers à John «Ducat»Fry, dont l'aide est comme toujours inestimable.