



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).

FORMATION **New**

Page 8, remplacer le 3^{ème} paragraphe par :

La seconde est qu'aucune figurine de l'unité ne peut se trouver à plus de **C** d'une figurine de référence de l'unité (que vous choisissez et qui peut changer à volonté durant la partie) (les unités montées bénéficient d'une augmentation de cette distance, qui est de **M** pour elle - voir Montures : p. 39). Toutes doivent donc rester au sein d'un cercle imaginaire dont le centre est la figurine de référence que vous avez choisi pour cela (et qui peut être différente à chaque contrôle de cette contrainte) d'un rayon de **C** (**M** si l'unité est montée).

RELANCES ET MODIFICATEURS **New**

Page 8, remplacer le 2^{ème} paragraphe par :

Un dé peut être modifié durant la partie par un bonus ou un malus (+1 ou -2 par exemple). Tout résultat modifié inférieur à 1 est considéré comme étant un 1, tandis que tout résultat de plus de 6 est considéré comme un 6 (notez que dans une précédente version des règles, la valeur pouvait dépasser 6, ce qui explique que ponctuellement, vous verrez des effets de jeu indiquer "6 ou plus"). De plus, quand un résultat de dé est cité, il s'agit toujours du résultat APRÈS applications des modificateurs, jamais le résultat "brut" du lancé de dé. Ces règles ne s'appliquent pas aux dés Saga, qui peuvent être relancés autant de fois que désiré et sur lesquels on n'applique jamais de modificateurs numériques.

Ajouter un nouveau paragraphe page 9 :

QUI PEUT LE PLUS PEUT LE MOINS **New**

Lorsque l'un de vos effets de jeu est limité à X instances (comme par exemple "renvoyez en enfer 3 unités") vous pouvez toujours limiter à un nombre inférieur de ces instances (dans le cas précédent, vous pouvez décider de ne faire se carboniser dans les flammes que 2 unités). Notez cependant que cela ne s'applique pas à une règle qui dit "tous" ou "toutes". Si une capacité ou règle spéciale dit, par exemple, que vous devez activer toutes vos unités, c'est exactement ce qui se passe : vous activerez TOUTES vos unités, mais celle dans la rangée du fond, qui aimerait qu'on l'oublie... En jargon ludo-scientifique, nous appelons cela le "qui peut le plus, peut le moins".

La phase d'ordre

PLACER LES DES SAGA **New**

Page 12, ajouter un nouveau paragraphe à la fin de la section :

Par contre, si vous avez commencé le tour avec des dés sur la capacité, et que vous la déclenchez durant la phase d'ordres, il vous est possible de l'activer à nouveau immédiatement. La règle est simple : chaque capacité peut être activée une fois par tour, et déclenchée une fois par tour.

La phase d'activation

ACTIVATION DES UNITES **New**

Page 14, remplacer la première phrase de l'avant-dernier paragraphe par :

Votre phase d'activation cesse dès lors que vous l'annoncez, généralement parce que vous n'avez plus rien à faire et aucune capacité à déclencher.

Le Mouvement

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.

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.

PROCEDURE DE DEPLACEMENT **New**

Page 16, remplacez le dernier point de la colonne de droite par :

A l'issue du déplacement de l'ensemble des figurines de l'unité, deux règles doivent s'appliquer. La première est que l'ensemble des figurines doit former une chaîne avec au maximum **TC** entre deux figurines. La seconde est que toutes les figurines doivent se trouver à **C** de la figurine de référence (qui est une figurine de votre choix parmi celles de l'unité, qui sert simplement à déterminer la cohésion de la formation, et qui peut être différente à chaque déplacement de l'unité). Pour plus de détails, référez-vous au paragraphe Formations, page 8.

Page 17, rajouter une nouvelle section :

SOCLES RECTANGULAIRES OU OVALES **New**

Un socle qui n'est pas rond peut uniquement changer son orientation à l'issue de son déplacement. Cela signifie concrètement qu'entre sa position initiale et la fin de son déplacement (avant sa réorientation), on peut tracer un couloir qui respecte les contraintes de déplacement page 16, comme ne pas traverser de figurines amies ne faisant pas partie de son unité, par exemple). A l'issue du déplacement, on peut librement réorienter son socle, en gardant à l'esprit qu'aucune partie du socle ne peut avoir parcouru une distance supérieure à la distance de déplacement.

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.

LA CHARGE

PROCEDURE DE CHARGE **New**

Page 20, remplacer toute cette section par :

Au moment de l'activation de l'unité pour une charge, et avant même de déplacer les figurines de l'unité qui chargent, vous devez impérativement indiquer à votre adversaire l'unité que vous ciblez. "Je charge cette unité de guerriers" est acceptable,

mais il est recommandé de le faire avec plus d'emphase afin de s'attirer les faveurs des Dieux. Il peut s'agir de n'importe quelle unité ennemie. Une unité ne peut charger qu'une seule et unique unité ennemie, il n'y a aucune exception à cette règle ! Vous ne pouvez pas déclarer une charge contre une unité ennemie qui n'est pas à distance de charge, bien entendue.

Une fois la cible désignée, laissez l'opportunité à votre adversaire de déclencher éventuellement des capacités Saga d'Activation/Réaction (nous verrons plus loin dans les règles en quoi consistent ces capacités). Ceci fait, il est temps de déplacer vos figurines ! Suivez les étapes ci-dessous, dans l'ordre :

- Choisissez l'une des figurines de votre unité. Il s'agira de la figurine de référence de votre unité pour cette charge. Contrairement au mouvement qui laisse le choix quant à la figurine de référence qui déterminera si l'unité est bien en formation, la charge impose que la figurine de référence soit la première figurine déplacée.
- Placez à son contact la réglette correspondant à sa distance de charge et déplacez la figurine le long de la réglette, jusqu'à ce qu'elle entre au contact d'au moins une figurine de votre choix de l'unité chargée (qu'elle peut atteindre). Vous ne pouvez jamais plier la réglette : la figurine se déplace obligatoirement en ligne droite. À aucun moment de son déplacement, la figurine ne peut traverser une zone infranchissable ou être en contact avec une figurine ennemie autre que les figurines de l'unité chargée. Durant son déplacement, la figurine peut librement traverser les figurines de sa propre unité.
- Si le déplacement ne permet pas à cette figurine d'arriver au contact d'une figurine de l'unité chargée, l'activation de charge est annulée (voir Activation annulée, p. 31). Cela arrive notamment quand l'adversaire exploite la fatigue de l'unité activée pour réduire sa distance de charge ou si par le biais d'un effet de jeu mesquin, ses figurines se sont déplacées entre le moment de la déclaration de votre charge et cette étape ou que pour quelque raison que ce soit, l'unité ciblée par la charge ne peut plus être atteinte pour quelque raison que ce soit.
- Une fois, ce déplacement de charge effectué, choisissez une nouvelle figurine et déplacez-la de manière à ce qu'à l'issue de son mouvement, cette figurine se trouve à **TC** d'une figurine de sa propre unité qui s'est déjà déplacée et à **C** (**M** s'il s'agit d'une unité montée) de la première figurine déplacée.
- Si, en respectant les contraintes ci-dessus, la figurine peut entrer en contact socle à socle avec une figurine de l'unité ennemie, elle le fera.
- Si une figurine ne peut pas finir sa charge en contact socle à socle avec une figurine ennemie, alors elle se déplacera aussi loin que possible vers n'importe quelle figurine de l'unité chargée, tout en respectant les contraintes ci-dessus (finir son déplacement à **TC** d'une autre figurine de son unité, et à **C** de la première figurine déplacée).
- Une figurine ne peut jamais dépasser sa distance de charge.
- Ce processus est répété pour chaque figurine de l'unité effectuant la charge.

Quand le mouvement de charge est résolu, il s'ensuit immédiatement un corps-à-corps entre les deux unités au contact l'une de l'autre (voir Le corps-à-corps, p. 26).

Le tir

(TIR) ETAPE 1 : RASSEMBLER LA RESERVE DE COMBAT **New**

Remplacer les deux derniers paragraphes de la page 23 par :

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 ni 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) ni le nombre de figurines composant l'unité (donc vous ne pouvez pas gagner plus de d'attaque bonus que de figurines dans votre unité. La règle spéciale Présence n'a pas d'effet sur ce décompte). 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.

Généralement, un effet de jeu produisant un tir n'octroiera que des dés d'attaque bonus, puisqu'il n'y a pas d'unité de tireur pouvant générer des dés. Dans ce cas, prenez uniquement les dés bonus pour votre réserve.

Si la réserve de combat dépasse 8 dés, écartez tous les dés dépassant ce seuil. Une unité débute un tir avec un maximum de 8D6 dans sa réserve de combat.

Nous appelons cette réserve de dés la réserve de combat initiale.

COUVERT **New**

Ajouter un nouveau paragraphe entre le deuxième et troisième paragraphe de la page 25 :

Pour être considéré comme étant intégralement à couvert, l'intégralité de TOUS les socles de TOUTES les figurines de l'unité du défenseur doivent se trouver dans une zone offrant un couvert (à Saga, on ne plaisante pas avec le couvert !).

Page 25, ajouter un nouvelle règle à la fin du chapitre consacré au tirs :

UN TIR SANS TIREUR ! SACREBLEU ! **New**

Des règles spéciales ou un effet de jeu peut amener à résoudre un tir sans unité de tireur, comme une pluie de grenouilles ou une explosion de poche de gaz souterraine. La règle spéciale ou l'effet de jeu indiquera comment déterminer la cible et le nombre de dés d'attaque bonus dont bénéficie ce tir. Ces dés seront les seuls dont vous disposerez : vous ne pourrez pas gagner de dés par le biais de capacités Saga mais en contrepartie, vous pourrez lancer tous ces dés, même si vous avez commencé le tir sans dé dans votre réserve de combat.

Le 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-A-CORPS) ETAPE 2 :

RASSEMBLER LA RESERVE DE COMBAT **New**

Remplacer le dernier paragraphe de la page 26 par :

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) ni le nombre de figurines composant l'unité (donc vous ne pouvez pas gagner plus de d'attaque bonus que de figurines dans votre unité. La règle spéciale Présence n'a pas d'effet sur ce décompte). 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.

DESENGAGEMENT **New**

Remplacer le dernier paragraphe de la page 28 par :

S'il est impossible à l'unité de se désengager en respectant les contraintes ci-dessus, l'unité adverse devra le faire à la place mais ne sera pas contrainte de se déplacer intégralement de **C**. Elle devra cependant au moins se déplacer du minimum nécessaire de sorte à ne plus avoir de figurines en contact avec l'adversaire.

Le repos et la fatigue

SUBIR LA FATIGUE **New**

Page 30, insérer le paragraphe suivant entre le deuxième et troisième paragraphe de la colonne de droite :

Pour déterminer cette distance de **C**, considérez la position des figurines avant le retrait des pertes qui élimine l'unité. Ainsi, si une unité de 3 figurines subit 3 pertes simultanément, n'importe quelle unité amie à **C** de l'une de ces trois figurines subira une fatigue.

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.

Le terrain

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.

Règles spéciales

GARDE DU CORPS **New**

Page 36, ajoutez un paragraphe à la fin de cette règle spéciale :

Néanmoins, pour que la règle Garde du Corps soit effective, il est nécessaire qu'une figurine soit retirée. Ainsi, une perte subie par la règle Garde du Corps ne peut pas être annulée, de peur d'annuler tous les effets de la règle Garde du Corps. En outre, une unité subissant une perte par la règle Garde du Corps ne peut pas à son tour utiliser cette règle spéciale, même si elle en dispose (en d'autres termes, il est impossible de faire "rebondir" des pertes subies par la règle Gardes du corps).

UNITE HEROIQUE **New**

Page 36, remplacer l'intégralité de cette règle par :

L'unité héroïque est considérée comme une unité de Héros et bénéficie de toutes les règles spéciales du Héros de l'unité. La seule exception étant la règle Garde du Corps, qui ne peut pas être utilisée tant que le Héros n'est pas la dernière figurine de l'unité. Les éventuelles règles spéciales des figurines accompagnant le Héros sont ignorées. L'unité héroïque génère autant de dés Saga que son Héros, les figurines l'accompagnant étant tout simplement ignorée pour cela. Pour déterminer le nombre de figurines de cette unité, le Héros compte comme 4 figurines s'il dispose de la règle Présence, auquel s'ajoute les autres figurines de l'unité.

Pour ce qui est des capacités Saga, l'unité héroïque compte comme une unité de Héros.

Le Héros d'une unité héroïque est toujours la dernière figurine retirée comme perte. Si ce retrait est impossible puisque cela briserait la cohésion d'unité ou irait à l'encontre d'une règle, il faut échanger la position du Héros avec une des autres figurines avant de retirer la perte.

Dès que le Héros devient la seule figurine de son unité, l'unité cesse d'être une unité héroïque et devient une unité de Héros normale (et elle peut donc utiliser sa règle Garde du Corps). Un Héros ne peut jamais quitter son unité héroïque.

ARCS COMPOSITÉS **New**

Remplacer la règle page 37 par :

Les arcs composites sont des armes de tir avec une portée de **M**. Une unité dotée d'arcs composites a une armure réduite de -1 durant les corps-à-corps et ne peut jamais serrer les rangs. Seules les figurines de cavaliers (quelles que soient leurs montures) peuvent s'en équiper. Une unité qui utilise des arcs composites bénéficie des avantages suivants.

- Durant la phase d'activation de son propriétaire, une unité équipée d'arcs composites peut être activée gratuitement pour un tir, autant de fois que désiré en respectant les contraintes indiquées ci-dessous.
- Les activations de tir d'une unité équipée d'arcs composites ne génèrent pas de fatigue, quelque que soit l'origine de l'activation (règle spéciale, capacité Saga basique ou capacité Saga avancée).
- Une unité équipée d'arcs composites ne peut jamais résoudre deux activations de tir consécutives dans le même tour. Une fois qu'une telle unité a résolu une activation de tir, elle devra résoudre une activation d'un autre type (comme un mouvement

ou une charge) avant de pouvoir à nouveau s'activer pour un tir. Une activation qui a été annulée ne compte pas comme une activation résolue.

JAVELOTS **New**

Remplacer la règle page 39 par :

Les javelots sont des armes de tir qui ont une portée de **M**. Une unité équipée de javelots a une armure au corps-à-corps réduite de -1 (sa valeur d'armure contre les tirs reste inchangée). Elle ne peut jamais serrer les rangs. Une unité équipée de javelots bénéficie des avantages suivants.

- Durant la résolution des corps-à-corps, elle bénéficie d'un bonus de +1 à ses dés d'attaque si elle a chargé. Ce bonus ne s'applique pas si l'adversaire bénéficie d'un couvert solide (que ce couvert provienne du terrain qu'il occupe, d'une règle spéciale ou du fait d'avoir serré les rangs n'a pas d'incidence).
- Une fois durant chaque phase d'activation de son propriétaire, une unité équipée de javelots peut s'activer gratuitement pour un tir. Cette activation ne génère pas de fatigue.

MONTURES : CHEVAUX **New**

Remplacer le dernier point de la page 39 par :

La distance de formation d'une unité montée sur chevaux est de **M** et non de **C**. Cela signifie que les figurines devront finir leur déploiement initial, leur mouvement ou leur charge à **M** de la figurine de référence, et non à **C** comme pour les figurines à pied.

Capacité Saga

ACTIVATION MULTIPLES **New**

Page 41, ajouter à la fin du second point :

Dans le cas des charges ou des tirs, vous n'annoncerez la cible qu'au moment de résoudre l'activation de l'unité.

NOTES IMPORTANTES **New**

Ajouter 2 nouveaux points page 42 :

- Qui peut le plus peut le moins : quand une capacité indique une valeur d'effet maximal (comme : gagnez 2 dés ou ciblez 3 unités) vous pouvez toujours décider de réduire les effets de la capacité. Notez cependant que si une capacité disait "gagnez 3 pommes, votre adversaire en gagne autant que vous", le nombre de pommes que vous pouvez gagner peut-être inférieur à 3, mais le nombre de pommes que votre partenaire de jeu pourra déguster sera strictement le même que le vôtre.
- Parfois, une capacité Saga comporte deux effets distincts. Les deux composantes peuvent être liées 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 ce 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.

Rassembler la bande

PERSONNALISER LE RECRUTEMENT DE SA BANDE **New**

Ajouter cette nouvelle règle après « Recruter les figurines » page 48 :

Après avoir rassemblé les figurines de votre bande et avant de l'organiser en unités, 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. Les figurines de classe de troupes autres que Gardes/Guerriers/Levées ne peuvent pas faire l'objet d'échange de ce type.

Combat des chefs **New**

Pour méthodes de déploiement A et C, les unités doivent être **intégralement** déployée dans les limites de la zone de déploiement.

Page 49, remplacer les 4 derniers paragraphes par :

Lors du déploiement d'une unité, vous devez respecter les contraintes de cohésion (aucune figurine à plus de **C** de la figurine de référence, et chaque figurine déployée doit être à **TC** d'une figurine de l'unité déjà en place).

Méthode A : chaque joueur doit déployer ses unités intégralement au minimum à **C** et au maximum à **L** de son bord de table.

Méthode B : divisez la table en deux parties égales, en traçant une ligne imaginaire reliant deux coins de table diagonalement opposés (le premier joueur choisit quels coins sont utilisés). Chaque joueur doit déployer ses unités dans la zone incluant son bord de table. Les unités doivent être déployées intégralement entre **M** et **L** de la ligne médiane.

Méthode C : Chaque joueur déploie ses unités sur toute la largeur de la table, entre **M** et **L+M** du bord latéral à droite de son bord de table. Aucune figurine ne peut être déployée à moins de **M** d'un bord de table.

Page 49, remplacer le premier paragraphe de la section « Règles spéciales » par :

Avant que le premier tour ne débute, le deuxième joueur lance 3 dés Saga et les place sur son plateau. Il ne peut pas déclencher de capacités Saga, mais commence la partie avec quelques dés qui judicieusement placés, pourront lui permettre de tenir tête à son adversaire.

Page 49, dans le tableau de règles spéciales, remplacez les effets de « Aube » par :

Aube : durant le premier tour de chaque joueur, aucune charge ni aucun tir ne peut excéder une distance de **M**.

Page 49, dans le tableau de règles spéciales, remplacez les effets de « Vieille Querelle » par :

Vieille querelle : durant le premier tour de chaque joueur, la première activation de chaque unité est gratuite.

Page 49, remplacez le 6^{ème} point par :

Chaque unité de mercenaires adverse réduite au moins à la moitié de ses effectifs initiaux rapporte 1 point qui s'ajoute aux points obtenus pour l'élimination des figurines composant l'unité. Celle entièrement éliminée rapportent 2 points à la place.

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.