



Mise à jour du supplément AETIUS & ARTHUR : l'Âge des Invasions

Le supplément Aetius & Arthur : l'Âge des Invasions a été le dernier supplément à paraître pour la première édition de Saga. Il a été conçu dans l'optique de la seconde édition, et reste largement compatible avec cette dernière. Néanmoins, du fait des changements apportés par la révision des règles, certains éléments du livre demandent une mise à jour.

Vous trouverez dans les pages qui suivent l'ensemble de ces mises à jour, qui assurent une parfaite compatibilité de cet univers avec la nouvelle édition de Saga.

08/03/2018

REMARQUES GÉNÉRALES

Ignorez les références au *Croissant* et la *Croix* et reportez-vous au livre de règles de Saga pour les règles concernées par ce renvoi.

Étant donné que certaines étapes du corps-à-corps ont été modifiées, ignorez la mention des étapes du corps-à-corps dans le supplément et reportez-vous à la séquence telle que décrite dans le livre de règles.

Les armures de certaines troupes dans les tableaux d'équipement sont erronées, suite aux modifications de la nouvelle version, notamment celles des Seigneurs et des unités équipées de javelots. Reportez-vous au livre de règles de Saga pour connaître les ajustements aux valeurs d'armure de base qui donneront les bonnes valeurs d'armure de ces unités.

Ignorez les références à la règle *Côte-à-côte* qui n'existe plus.

Lorsqu'un texte parle de sacrifier des figurines grâce à la règle *Résistance*, il faut désormais se référer à la règle spéciale *Gardes du corps*.

Quand vous trouvez mention de la règle *Bandes inépuisables* ou *Unités hors-table*, appliquez la règle suivante : l'unité concernée est placée à **TC** d'un bord de table autorisé (n'importe lequel si le scénario ne mentionne pas d'interdiction spécifique) et à plus de **M** de toute unité ennemie. Elle est placée sur la table au début de la phase d'ordres du joueur qui la contrôle, avant qu'il ne génère ses dés Saga. L'unité participe donc à la génération des dés Saga.

PLATEAUX DE COMBAT

Plutôt que de réécrire de manière fastidieuse toutes les capacités des plateaux de combat, qui fonctionnent de manière similaire avec la révision des règles, voici les principes généraux à appliquer pour éviter toute confusion.

Étant donné que certaines étapes du corps-à-corps ont été modifiées, ignorez la mention des étapes du corps-à-corps dans le supplément et reportez-vous à la séquence telle que décrite dans le livre de règles.

Lorsqu'une capacité Saga ou une règle spéciale indique qu'une unité est activée pour un mouvement, elle peut s'activer pour un mouvement ou une charge. Si la capacité ou la règle interdit explicitement de terminer l'activation au corps-à-corps, l'unité ne peut être activée que pour un mouvement. Si la capacité ou la règle interdit de tirer lors de l'activation, cela signifie que l'unité ne peut pas bénéficier de l'activation de tir gratuite du javelot pour cette activation de mouvement.

Lorsqu'une capacité Saga fait référence à un Seigneur, considérez qu'il s'agit d'un Héros selon les termes de la nouvelle édition.

Lorsqu'une capacité ou une règle spéciale fait mention de dés d'attaque ou de défense supplémentaires générés, il s'agit à présent de dés d'attaque ou de défense bonus qui s'ajoutent à la réserve de combat (étape 1 du tir ou étape 2 du corps-à-corps).

Les capacités d'ordres ou d'activation qui faisaient gagner des dés d'attaque ou de défense lors de l'étape 2 du tir ou l'étape 3 du corps-à-corps vous font à présent bénéficier de dés d'attaque ou de défense bonus. Deux capacités Saga ont été reformulées. Il s'agit d'Assaut Furieux (Pictes) et Plumbatae (Romains). Vous trouverez ci-dessous leur nouveau texte, que vous pouvez utiliser, si vous le désirez.



ASSAUT FURIEUX

Activation

Activez une unité pour une charge.
Durant le corps-à-corps qui suit, aucune unité ne peut serrer les rangs et gagner de dés de défense.



PLUMBATAE

Activation

Désignez une unité ennemie à **C** d'une de vos unités à pied non équipée d'armes de tir et qui n'est pas épuisée. Résolez un tir contre cette unité. Vous bénéficiez de 1 dé d'attaque bonus par figurine dans votre unité et l'armure de l'ennemi est augmentée de 1. Réduisez votre **Impetus** de 1.
Aucune capacité Saga ne peut être déclenchée durant la résolution de ce tir.

Enfin, pour des questions de cohérence, les Réserves de Combat s'appellent dorénavant Bonus de combat et leurs mots-clés deviennent : Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction. Cela s'applique à l'ensemble des factions du supplément, à l'exception des Saxons, qui conservent Furor en lieu et place du Bonus de combat.

BRITONS

Les Compagnons (page 34) : remplacez tout le texte par "Vous pouvez joindre 2 figurines de Gardes à votre Seigneur pour former une unité héroïque (voir Saga – Le livre de règles, p. 36)".

Arthur Pendragon (page 38) : la dernière phrase de la règle spéciale Caledfwch est remplacée par "En outre, Arthur a une agressivité de 10 au corps-à-corps".

ÉQUIPEMENT

Char de guerre (page 56) : remplacez le 4^{ème} point "Il ne peut plus bénéficier de la règle spéciale Côte à côte" par "Il ne peut pas bénéficier de la règle spéciale Gardes du corps".

VIEUX ENNEMIS, NOUVEAUX ENNEMIS

Francs saliens (page 58) : remplacez la première phrase des règles de faction par "Utilisez le plateau Carolingien de l'univers Saga - l'Âge des Vikings".

Romains d'Orient (page 59) : remplacez la première phrase des règles de faction par "Utilisez le plateau Derniers Romains de l'univers Saga - l'Âge

des Vikings". Par ailleurs, les Gardes sont équipés d'arcs composites et non d'arcs. En outre, si vous jouez Bélisaire, les Guerriers montés peuvent être équipés d'arcs composites et non d'arcs.

Art Clut (page 61) : remplacez la première phrase des règles de faction par "Utilisez le plateau Gallois de l'univers Saga - l'Âge des Vikings".

Cymry (page 62) : remplacez la première phrase des règles de faction par "Utilisez le plateau Gallois de l'univers Saga - l'Âge des Vikings". Par ailleurs, ajoutez à la règle de Cunedda Ap Edern, La marche vers le Gwynedd, le texte suivant "Après cette activation de mouvement, les unités équipées de javalots ne peuvent bénéficier de l'activation gratuite de tir normalement offerte".

MERCENAIRES

Aussi surprenant que cela puisse paraître, les mercenaires du supplément *Aetius & Arthur* suivent toutes les règles indiquées dans le supplément, et non celles du livre de règles. Ils ne sont donc pas considérés comme des mercenaires, dans le sens que donne le livre de règles Saga à ce terme.

SCÉNARIOS ET CAMPAGNE

Pour jouer l'ensemble des campagnes thématiques de *l'Ascension à l'époque des Grandes Invasions*, les seuls suppléments nécessaires sont *Aetius & Arthur : l'Âge des Invasions*, ainsi que *l'Âge des Vikings*. Les autres suppléments mentionnés font référence à ceux de la précédente édition de Saga.

Dans les scénarios, le calcul des points de massacre se fait conformément aux règles de calcul du scénario Le combat des chefs (voir Saga – Le livre de règles, p. 48).

Raid sur le bétail (page 72) : dans le paragraphe *Au voleur !*, ajoutez que le Seigneur et les deux points restants entrent automatiquement au début du tour 4 de l'attaquant.

LIMES

Voici quelques précisions et modifications à apporter à Limes, le système de campagne de *Aetius & Arthur : l'Âge des Invasions*.

Le défi (page 76) : dans le tableau, ignorez la seconde obligation de la cinquième entrée ("Notez que les pertes [...] prises en compte")

La construction d'ouvrages frontaliers (page 77) : les bâtiments lorsqu'ils seront placés sur la table, compteront comme des éléments de petites zones de terrain haut et accidenté, offrant un couvert solide (comme des ruines, voir Saga – Le livre de règles, Tableau des éléments de terrain, p. 48).

Le raid (page 78) : les éléments de terrain à placer sont issus et suivent les règles des éléments de terrain présentés dans Le combat des chefs du livre de règles de Saga. En outre, les bâtiments placés sur la table seront considérés comme des ruines (voir Saga – Le livre de règles, Tableau des éléments de terrain, p. 48).

Par ailleurs, le calcul des points de massacre se fait conformément aux règles de calcul du scénario Le combat des chefs (voir Saga – Le livre de règles, p. 48).

Trouver le chef (page 80) : ignorez la mention du Seigneur ecclésiastique, qui n'existe plus dans la version actuelle de Saga.

Peuple en armes (page 81) : remplacez la description de cette option par le paragraphe suivant. "En choisissant cette option, tous les Guerriers barbares génèrent des dés comme des unités de Gardes. Les Levées génèrent des dés comme des unités de Guerriers. Cette règle spéciale ne s'applique pas aux mercenaires qui génèrent leurs dés normalement".

BANNIÈRE DE GUERRE

Voici les règles des bannières de guerre utilisables dans cet univers Saga.

Une (et une seule) unité de Gardes ou de Guerriers de votre bande peut avoir une bannière de guerre. Pour ce faire, une des figurines de l'unité devra arborer un drapeau, une bannière ou toute forme d'élément distinctif la désignant clairement comme un porte-bannière.

Le porte-bannière a une agressivité de 0, au tir comme au corps-à-corps (c'est-à-dire que, quelle que soit sa classe de troupes, elle ne contribue

pas à la constitution de la réserve de combat lors d'un tir ou d'un corps-à-corps).

Au début de chaque phase d'activation de son propriétaire, une unité avec une bannière de guerre peut retirer une de ses fatigues. Ceci ne constitue pas une activation de repos (l'unité peut donc s'activer pour un repos durant la phase d'activation), et précède toute activation jouée durant la phase. Une fois la première activation résolue, ou la première capacité d'Activation déclenchée, il n'est plus possible de retirer la fatigue d'une unité au moyen de la bannière.

En outre, quand une unité avec une bannière est activée pour un repos, elle peut choisir de se "rallier autour de la bannière". Ceci consiste à défausser toutes ses fatigues au lieu d'une seule, mais, dans ce cas, l'unité ne peut plus être activée durant la phase d'activation par quelque moyen que ce soit.

Vous pouvez choisir de confier la bannière au Seigneur de votre bande plutôt qu'à une autre unité. Dans ce cas, son agressivité au corps-à-corps est réduite à 5 durant les corps-à-corps et à 1 durant les tirs, et il bénéficie lui-même des règles présentées auparavant (le retrait d'une fatigue au début de la phase d'activation et la possibilité de se "rallier autour de sa bannière").

Note : on pourra modéliser la bannière en incluant sur le socle du Seigneur une seconde figurine, arborant la bannière, mais la présence de cette seconde figurine restera purement décorative.

Les unités légendaires et les mercenaires ne peuvent pas avoir de bannière de guerre.

PRÊTRE

Le prêtre est un mercenaire, qui peut être recruté par n'importe quelle faction d'*Aetius & Arthur*.

Coût : 1 point

Composition : 1 figurine

L'unité est composée d'une figurine de Héros ayant les caractéristiques suivantes.

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
1	4 (4)	1	Désarmé
	4 (3)		Désarmé, Monté à cheval
Règles spéciales			
Détermination, Résistance (1), Gardes du corps.			

Le prêtre peut être monté sur un cheval si le Seigneur de la bande l'est aussi.

⦿ Visitation

Durant votre phase d'ordres, un prêtre non épuisé peut subir une fatigue pour modifier la face de l'un de vos dés Saga inactif. Si vous le faites, vous ne pouvez plus lancer de dés Saga disponibles jusqu'à la fin de la phase.

⦿ Inspiration

Lorsqu'il est activé et s'il n'a aucune fatigue, à la place de résoudre son activation, le prêtre peut prendre une fatigue d'une unité amie à **C** et la transférer sur lui-même.

⦿ Méditation

Lorsque le prêtre résout une activation de repos, il peut défausser toutes ses fatigues. Dans ce cas, il ne peut plus être activé durant ce tour.

⦿ Loyal

Le prêtre peut utiliser les capacités Saga avancées du plateau de combat de sa bande. Il est en tout point considéré comme une figurine de la bande.