



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.

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.

JAVELOTS ET ACTIVATION/RÉACTION

Quand un adversaire déclenche une Activation/Réaction en réaction à un mouvement, cette Activation/Réaction est résolue immédiatement, avant même que l'unité qui vient d'achever son mouvement ne puisse bénéficier du tir gratuit de son javelot.

Une fois l'Activation/Réaction résolue, la séquence de jeu reprend normalement et l'unité dont c'est le tour pourra alors s'activer pour un tir gratuit avec ses javelots.

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 !

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.

UNITÉS HÉROÏQUES

Une unité héroïque s'active comme une unité de Héros. Par extension, si une capacité Saga ou une règle spéciale active le Héros, l'ensemble de l'unité héroïque sera activé.

Quand on retire de la fatigue à un Héros, c'est l'ensemble de

l'unité qui retire la fatigue.

Si le texte d'une capacité Saga se réfère explicitement au Héros (souvent le Seigneur), ses effets ne s'appliquent qu'au Seigneur lui-même. Ainsi, une relance de dés d'attaque ne s'appliquerait qu'aux dés du Seigneur, et une augmentation d'armure ne ferait qu'augmenter sa propre armure (en réalité, cette capacité serait sans effet puisque l'armure de l'unité héroïque est déterminée par celle des figurines qui accompagnent le Seigneur).

Dans tous les autres cas, quand le type de l'unité est important, par exemple pour déterminer les effets d'une capacité Saga, c'est la classe des figurines accompagnant l'unité qui est prise en compte. C'est particulièrement important dans le cas des restrictions (les restrictions étant la phrase en gras qui apparaît parfois sous le mot-clé, voir page 40, comme Héros ou Gardes). Pour ces restrictions, l'unité est considérée comme étant du type des figurines accompagnant le Héros.

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.

Le Combat des Chefs

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

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, après une activation de mouvement résolue durant le tour de son propriétaire, une unité équipée de javelots peut, si elle le désire, bénéficier immédiatement d'une activation de tir gratuite, 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. Cela évite par ailleurs les conflits de séquence lors de la résolution de capacités d'Activation/Réaction.

Remerciements à tous les membres du groupe Facebook, ainsi qu'à nos fidèles joueurs et compagnons de route : la Team Grenoble (Greg, Julie, Fabien, Andrew et Manu), Les Croisés (Olivier et Philippe), les Champions Anglais (Tracy, Andy et Mark) et le Gardien de la Flamme, John.

L'Âge des Vikings

🌀 Corrections et Clarifications

Clarifications des factions et mercenaires

• UNITÉS VIKINGS (PAGE 22)

Les Guerriers Vikings ont bien une armure de 4 (4) et non pas 1 comme indiqué dans le tableau !

• KLIBANOPHOROÏ (PAGE 30)

Il s'agit de Gardes.

• IRLANDAIS (PAGE 38 ET 39)

Une bande irlandaise peut recruter un maximum de 2 Curaidh et une unique unité de Chiens irlandais.

Les éventuels Curaidh de Brian Boru n'ont pas d'option d'équipement, comme leur Seigneur. Ils doivent certainement être aussi vieux que lui !

Notez que chaque Curaidh éliminé compte comme une unité éliminée pour les points de massacre.

Les Chiens irlandais sont ralentis normalement par les terrains dangereux. Leur règle spéciale ne s'applique qu'aux terrains accidentés (classés comme tels dans le tableau des éléments de terrain page 48 par exemple).

• RIOURIK (PAGE 44)

Avec la règle spéciale "L'Unificateur", vous ne pouvez pas placer de fatigue sur une unité épuisée ou dépasser le seuil d'épuisement d'une unité en plaçant des fatigues supplémentaires.

• EGIL SKALAGRIMSON (PAGE 64)

Son armure est bien de 6, même avec son arme lourde.

• JARL SIGVALDI (PAGE 64)

Les effets de la première ligne du tableau ne s'appliquent que si l'unité de Sigvaldi n'a pas dépensé de pions Fureur au début de son tour.

Notez que, à cause des Activation/réaction, il est tout à fait possible que le Jarl change de camp deux fois durant le même tour !

En ce qui concerne les points de massacre, les pertes infligées par l'unité de Sigvaldi sont comptabilisées en faveur du propriétaire actuel de l'unité de Sigvaldi. Si l'unité de Sigvaldi subit des pertes, le joueur adverse (au moment où l'unité de Sigvaldi subit les pertes) remporte les points de massacre appropriés.

Les points de massacre des figurines éliminées restent la propriété du joueur qui les a gagnés, et ce même si l'unité de Sigvaldi change de camp. Pensez à garder ces figurines de côté ou à noter ces pertes pour bien les comptabiliser en fin de partie.

• MOINES VINDICATIFS (PAGE 66)

Si plusieurs figurines sont retirées en même temps de l'unité de Moines, vous lancerez autant de dés que de Moines retirés comme pertes. Il est possible de ne prendre qu'une partie des dés que vous êtes autorisé à lancer.

Les dés sont lancés simultanément avant d'être placés sur votre plateau.

Clarifications des capacités Saga

• TIR INDIRECT (PLATEAUX DE COMBAT DERNIERS ROMAINS)

Cette capacité ne peut être utilisée que par les unités ayant des arcs, pas des arcs composites ou des frondes.

• VIKINGS : CAPACITÉ NJORD

Elle affecte TOUTES les unités à **M**, pas uniquement les unités de la bande Viking.

• VIKINGS : CAPACITÉ ODIN

Cette capacité se déclenche durant la résolution du tir, pendant la phase de déclenchement des capacités Saga (étape 2). Il n'est donc pas possible d'annuler le tir avec les fatigues placées avec la capacité Odin.

• JOMSVIKINGS : CAPACITÉ DANSE DE L'ACIER

Cette capacité dote les unités Jomsvikings de javelots, qui leur permettent de s'activer gratuitement après un mouvement pour un tir qui ne génère pas de fatigue. C'est tout l'intérêt de la capacité !

• JOMSVIKINGS : SIGVALDI STRUT-HARALDSSON

La règle spéciale "Sournois" ne s'applique qu'aux capacités Saga avancées, pas aux capacités basiques (comme Fureur des Païens).

• ANGLO-SAXONS : CAPACITÉ UNION

Quand vous choisissez d'activer 2 unités de 10 figurines ou plus, ces activations remplacent l'activation d'une seule unité. Les deux parties de la capacité ne s'additionnent pas. Les activations des 2 unités d'au moins 10 figurines sont elles aussi des activations de mouvement qui ne génèrent pas de fatigue.

• HIBERNO-NORDIQUES : CAPACITÉ NORROIS

La dernière phrase entre parenthèses fait partie du texte qui viendra remplacer le Bonus de Combat.

• ANGLO-DANOIS : CAPACITÉ ÉPUISEMENT

Notez que, pour que cette capacité puisse prendre effet, vous devez désigner 3 unités, mais il peut aussi s'agir d'unités de votre camp. Une unité épuisée désignée par cette capacité ignorerait la fatigue subie avec Épuisement.

CORRECTIONS

• PLATEAU DE COMBAT NORMANDS

⊙ Enveloppement

Remplacez la capacité par :



Notez que la réponse de Ragnar concernant Galop (page 19) est une erreur. La cible de la charge doit être déclarée avant la résolution de la charge.

• PLATEAU DE COMBAT GALLOIS

⊙ Une Terre, un Roi

Remplacez la capacité par :

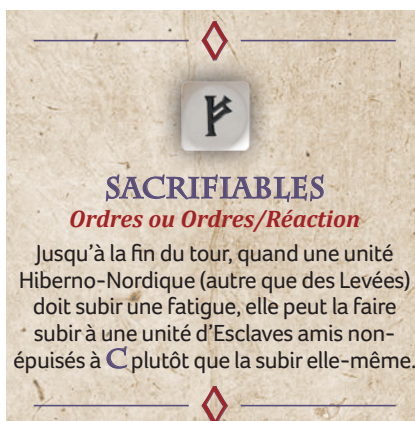


Note : le joueur Gallois devra choisir entre retirer une fatigue ou activer toutes ses unités pour un mouvement (uniquement).

• PLATEAU DE COMBAT HIBERNO-NORDIQUES

⊙ Sacrifiables

Remplacez la capacité par :



⊙ Norrois

Remplacez la capacité par :



• NORMANDS : RÈGLES DE FACTION (PAGE 17)

Ajoutez après les options d'équipement des Levées :

“Si vos Gardes sont équipés de javelots, vos Levées doivent elles aussi en être équipées”.

• MERCENAIRE : JARL SIGVALDI (PAGE 64)

Ignorez le premier point de la règle Fureur. Le Jarl Sigvaldi ne gagne pas de point de Fureur au début d'un tour.

• MERCENAIRE : GALL-GAEDHIL (PAGE 65)

Ajoutez à la fin de Sauvagerie

Si l'une de leurs activations est annulée (quelle qu'en soit la raison, y compris une charge ratée), les Gall-Gaethil ne pourront plus s'activer jusqu'à la fin du tour en cours.

Ajoutez à la fin de Œil pour Œil :

Le nombre de touches ainsi infligées ne peut pas dépasser la moitié du nombre de figurines de Gall-Gaethil dans l'unité.

• MERCENAIRE : CHAMPION PERSONNEL (PAGE 69)

Ajoutez à la fin de Protecteur :

Si le Champion Personnel est à TC du Seigneur au début du tour, il génère 1 dé Saga (et non pas 0 comme indiqué sur son profil).

L'Âge des Croisades

🕒 Corrections et Clarifications

Clarifications des factions et mercenaires

• LES PEUPLES PAÏENS (PAGE 39)

La référence qui est faite à Ümbeer Piraama date d'une version précédente. La capacité active bien 3 unités, comme indiqué sur le plateau de combat. La même erreur s'est glissée dans la réponse concernant la capacité Valenulik, qui s'applique à **C** et non à **M** comme le laisserait suggérer le texte.

• LA HORDE (PAGE 59)

Il n'y a pas de contrainte quant au moment où vous déclenchez "La Horde". Vous pouvez le faire à n'importe quel moment de votre phase d'activation, comme toute capacité Saga d'Activation.

• HONGROIS ARPAD (PAGE 65)

La restriction quant aux arcs composites équipant les guerriers s'applique nombre de figurines, pas au nombre d'unités.

• PÈLERINS FANATIQUES (PAGE 71)

Si plusieurs figurines sont retirées en même temps d'une unité de Pèlerins, vous lancerez autant de dés que de Pèlerins retirés comme pertes. Il est possible de ne prendre qu'une partie des dés que vous êtes autorisé à lancer.

Les dés sont lancés simultanément avant d'être placés sur votre plateau.

• TURCOPOLES (PAGE 73)

L'activation de tir gratuite représente l'utilisation ponctuelle des arcs dont pouvaient disposer certains de ces auxiliaires. C'est le seul moyen dont dispose l'unité pour tirer. Elle n'est donc pas équipée d'arcs, en termes de jeu en tout cas.

Clarifications des capacités Saga

• MAURES : CAPACITÉ CHEVAUX DE BARBARIE

Pendant le tour durant lequel cette capacité est déclenchée, toutes les unités montées à cheval disposent d'un mouvement de **L+C**, même celles disposant normalement d'un mouvement supérieur (comme les Cavaliers Orientaux par exemple).

• MAURES : CAPACITÉ INSPIRATION

Une unité est toujours à **C** d'elle-même et pourra bénéficier de cette capacité si elle n'a pas subi de perte. C'est notamment le cas des Héros qui, à moins d'être inclus dans une unité héroïque, sont considérés comme n'ayant pas subi de perte jusqu'à leur élimination pure et simple.

• MAURES : CAPACITÉ TORRENT DE FER

Si le tir ou le repos n'a pas été résolu (s'il a été annulé par exemple), l'unité ne sera pas activée pour une charge.

Dans le cas des Oumeyades (Univers Saga : Âge des Vikings), comme les Gardes montés n'ont pas d'armes de tir, le seul moyen pour eux d'utiliser cette capacité est de commencer par s'activer pour un repos. Il n'est pas nécessaire d'avoir subi de la fatigue pour s'activer pour un repos, mais il faut néanmoins que ce soit la première activation du tour.

🕒 Corrections

• PLATEAU DE COMBAT CROISÉS

🕒 Croisade des Paysans

Remplacez la capacité par :



• MERCENAIRE : INCENDIAIRES (PAGE 70)

Ajoutez à la section "Individualistes" :

Les Incendiaires n'ont jamais d'options d'équipement, et ce même s'ils rejoignent une unité disposant d'un équipement particulier. Il leur est interdit de rejoindre une unité montée.

• MERCENAIRE : PÈLERINS FANATIQUES (PAGE 70)

Remplacer la dernière phrase de la section "Enfants de Dieu" par :

Dans une bande de Croisés du Levant, ils seront considérés comme des Pèlerins pour les capacités Saga du plateau de combat.