

PRÊTRES ET AUTRES

Nous mettons ici à disposition des joueurs de Saga qui ne se sont pas forcément procurés *Le Croissant et la Croix* quelques règles qui n'apparaissent pas ailleurs que dans cet ouvrage. Elles restent quand même utiles (et utilisables) si vous jouez avec les factions issues des suppléments de *l'Âge des Vikings* ou de *Aetius & Arthur*.

LES PRÊTRES

• UNE AFFAIRE DE FOI

Les prêtres et autres gardiens de la foi jouent un rôle important dans toutes les sociétés et cultures de l'Antiquité et du Moyen-Âge. Ils sont les garants des traditions, parfois juges et juristes, et il ne faut pas sous-estimer leur influence sur l'action politique des rois et des seigneurs. Ils ont pris part à des conflits aux côtés de leurs pairs à de nombreuses reprises, menant des hommes au combat tout en s'assurant que leur comportement était en accord avec les principes de leur foi.

1

• AJOUTER UN PRÊTRE À VOTRE BANDE

Vous pouvez ajouter un Prêtre à votre bande, quelle qu'elle soit, pour 1 point. Un Prêtre constitue toujours une unité d'une seule figurine, de la même manière qu'un Seigneur. Vous ne pouvez inclure qu'un seul Prêtre dans votre bande. Les caractéristiques en jeu du Prêtre dépendent de son type, comme décrit ci-après. Si le Seigneur de votre faction peut être monté, votre Prêtre peut également être monté (il peut librement choisir le type de monture lorsque plusieurs sont disponibles). C'est la seule option d'équipement qu'un Prêtre puisse acquérir ; il n'a accès à aucune des autres options d'équipement du Seigneur.

Les Prêtres sont activés comme des Seigneurs, et du point de vue des capacités Saga, ils sont considérés comme des Seigneurs (mais ils ne comptent pas comme étant des Seigneurs au vu des autres effets de jeu, tels que la règle spéciale *Fierté du Seigneur*). Une capacité Saga qui ne peut pas viser un Seigneur ne pourra pas non plus cibler un Prêtre. Comme les Gardes et les Seigneurs, les Prêtres sont épuisés lorsqu'ils ont 4 Fatigues.

Un Prêtre vaut 4 points de Massacre.

• SEIGNEURS ECCLÉSIASTIQUES

Vous pouvez aussi améliorer (ou dégrader, diront les mauvaises langues...) votre Seigneur en Prêtre. Cela ne coûte aucun point, le Prêtre remplacera simplement votre Seigneur.

Toutes les caractéristiques de votre Seigneur sont alors remplacées par celles indiquées pour le type de Prêtre que



vous avez choisi. Si un équipement est obligatoire pour le Seigneur de votre faction comme une monture ou une arme spéciale, votre Seigneur ecclésiastique en sera alors obligatoirement équipé. Par exemple, si un joueur Anglo-Danois choisit de mener ses troupes avec un Seigneur Prêtre-guerrier, ce dernier brandira une arme lourde. Si votre Seigneur ecclésiastique doit être équipé d'une arme de tir, il génère 2 dés d'attaque au tir, comme un Seigneur standard. En outre, le Seigneur ecclésiastique gagne la règle spéciale *Détermination* et devient sujet à la *Fierté du Seigneur*.

• TYPES DE PRÊTRES

Il y a trois types de Prêtres : le Prêtre-guerrier, le Conseiller religieux et l'Illuminé. Lorsque vous recrutez un Prêtre dans votre bande, vous devez décider de quel type de Prêtre il s'agit.

Tous les types de Prêtres utilisent le même modèle de description de leurs compétences et caractéristiques, vous y trouverez les indications suivantes.

Attaques : c'est le nombre de dés d'attaque que le Prêtre génère au corps-à-corps.

Armure : l'Armure du Prêtre. La première valeur est utilisée au corps-à-corps, la seconde contre les tirs.

Dés Saga : le nombre de dés Saga que génère le Prêtre au début de chaque tour.

Règles spéciales : les règles spéciales dont bénéficie le Prêtre. Certaines sont les mêmes que celles des Seigneurs décrites dans le livre de règles. Référez-vous aux paragraphes associés en remplaçant toute référence au Seigneur par "Prêtre".

LE CONSEILLER RELIGIEUX

Le Conseiller religieux a été amené sur le champ de bataille par son Seigneur dans le but de gagner la faveur de son ou de ses Dieux. Il n'est pas là pour se battre, mais plutôt pour soutenir les hommes et témoigner de leur bravoure... ou d'autre chose. Après la bataille, il écrira ou chantera (et exagérera comme il convient) les grandioses faits d'armes accomplis en ce jour. Il peut être un scalde, un moine, un barde celtique (druide) ou un imam, et doit être représenté par une figurine désarmée, comme le montre sa valeur d'attaque.

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

Règles spéciales

- **Résistance.**
- **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 :** à 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* 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 Répît* du plateau Scots).

LE PRÊTRE-GUERRIER

Le Prêtre-guerrier a pris l'épée (ou la hache) pour défendre ses croyances, prêchant par le fer plutôt que par les mots. Ce peut être un évêque chrétien se battant avec une masse, un sauvage godi norrois, le terrifiant meneur d'un culte guerrier celtique ou un quadi musulman. Évidemment, il doit être représenté par une figurine équipée d'un armement adéquat et qui arbore ostensiblement des symboles de sa foi.

Attaques : 3	Armure : 5/6	Dés Saga : 1
--------------	--------------	--------------

Règles spéciales

- **Côte à côte.**
- **Nous sommes à vos ordres.**
- **Résistance.**
- **Le bras armé de Dieu :** Lors de votre phase d'Ordres, vous pouvez défausser l'un des dés Saga que vous avez jetés ce tour-ci pour gagner les avantages suivants :
 - Le Prêtre génère 3 dés d'attaque supplémentaires au corps-à-corps.

- Il retire immédiatement une de ses Fatigues.
- Toute unité autre qu'une Levée qui engage un combat avec votre Prêtre (en utilisant les règles *Nous sommes à vos ordres* et *Côte à côte*) génère un dé d'attaque supplémentaire pour chaque tranche de deux figurines (arrondi au supérieur, comme d'habitude).

Tous ces bonus durent jusqu'au début de votre prochaine phase d'Ordres.

- Notez que la capacité *Le bras armé de Dieu* 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 Répît* du plateau Scots).

L'ILLUMINÉ

L'Illuminé vit probablement comme un ermite, loin du tumulte de l'existence de ses semblables. Sa vie a été vouée à ses croyances, et consacrée à la méditation, à la prière et à l'introspection. Parfois, un Seigneur convainquant peut persuader l'Illuminé de sortir de son ermitage, dans l'espoir qu'un tel mystique attirera la bénédiction des Dieux.

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

Règles spéciales

- **Résistance.**
- **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 Anglo-Danois décide d'obtenir deux symboles , 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* 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 Répît* du plateau Scots).



ARCS COMPOSITÉS

Certaines unités dans votre bande, comme chez les Huns, ou des unités de Mercenaires peuvent être équipées d'arcs composites. Ils suivent des règles différentes des arcs.

Les arcs composites sont des armes de tir ayant une portée de **M**. Ils peuvent être employés lorsque l'unité est activée pour un Tir mais aussi au début ou à la fin d'une activation de Mouvement (vous pouvez choisir une option, mais pas les deux). Immédiatement avant ou après le mouvement, une unité équipée d'arcs composites peut utiliser ses armes de tir. Ceci déclenche une séquence de tir durant laquelle le tireur peut utiliser des capacités Saga de Tir, et la cible du tir des capacités de Tir/Réaction. Cette séquence ne constitue pas une activation séparée et ne génère pas de Fatigue additionnelle.

BANNIÈRES

Lors du déploiement de votre bande, toute unité composée d'au moins six Gardes ou dix Guerriers peut transformer l'une de ses figurines en porte-bannière. Elle doit être représentée par une figurine adéquate portant une bannière, un étendard ou un pennon, comme il convient à sa nation ou à son unité.

Cette option est accessible à toutes les factions, même si elle n'apparaît pas dans les règles de factions. Les Mercenaires et les Unités légendaires ne peuvent cependant jamais être équipés de bannières.

Une figurine de porte-bannière se comporte comme toute autre figurine de son unité, mais elle ne génère aucun dé d'attaque, que ce soit au tir ou au corps-à-corps. Elle est bien trop occupée à brandir sa bannière !

Un porte-bannière peut être retiré comme perte au choix du joueur qui le contrôle. Si, à cause de la formation de l'unité, c'est la seule figurine qui puisse être retirée et que vous ne voulez pas vous en séparer, échangez simplement sa position avec celle d'une autre figurine avant de retirer la perte. En d'autres termes, vous n'êtes jamais obligé de retirer votre bannière comme perte, sauf si vous le désirez.

Si une unité est réduite au seul porte-bannière, il est immédiatement retiré du jeu, dans la mesure où nous considérons qu'il a par sagesse, et pas le moins du monde par lâcheté, décidé de ramener sa bannière en sûreté hors du champ de bataille. Un porte-bannière ne peut jamais revenir en jeu, que ce soit par le biais d'une règle spéciale ou d'une capacité Saga, une fois qu'il a été éliminé. Si le porte-bannière est inclus parmi les cibles d'un effet de jeu quelconque qui devrait le ramener sur la table, l'effet est tout simplement annulé.

Toute unité équipée d'une bannière peut être activée pour *Se rallier autour de la bannière*. Ceci compte comme une activation de Repos (c'est-à-dire qu'elle permet de retirer une Fatigue) mais peut être effectué n'importe quand dans le tour et n'importe quel nombre de fois. Notez que cette activation n'est pas automatique et doit être payée comme il se doit au moyen d'une capacité Saga d'activation appropriée ou de tout autre effet qui activerait l'unité.

Après s'être Ralliée autour de la bannière, une unité ne peut plus être activée par le joueur qui la contrôle pour un

Lorsque l'unité tire après un mouvement, toute Fatigue générée par une activation de Mouvement est subie avant d'effectuer la séquence de tir qui suit le mouvement. Lorsque l'unité tire avant un mouvement, toute Fatigue générée par une activation de Mouvement est subie à la fin de l'activation, après la séquence de tir et le mouvement qui suit.

Les arcs composites ne peuvent pas être employés si l'unité finit son mouvement engagée avec un ennemi ou épuisée. Une unité qui a tiré avant son mouvement ne peut pas engager un ennemi en corps-à-corps avec ce même mouvement. Si le mouvement doit obligatoirement se terminer au corps-à-corps (par exemple, s'il commence à **TC** ou moins d'une unité ennemie), le tir est impossible.

Mouvement ou pour un Tir jusqu'à la fin du tour en cours. Si elle est de nouveau activée par le joueur qui la contrôle, elle ne peut que *Se rallier autour de sa bannière*.

Notez qu'une unité équipée d'une bannière peut quand même être activée normalement pour un Repos, selon les règles habituelles.

De plus, une unité équipée d'une bannière qui n'a pas été activée pendant son tour retire automatiquement une Fatigue à la fin de sa phase d'Activation, sans avoir à payer une activation.

