

SAGA

Faction conçue par : Vincent Auger avec Alex Buchel

Écrite par : Vincent Auger et Alex Buchel

Mise en page : Fred Machu

Retrouvez toute l'actualité de Saga

sur www.studio-tomahawk.com

© Studio Tomahawk

Faction : Peuples des Steppes



D'innombrables tribus occupaient les steppes qui s'étendaient de la Hongrie actuelle au nord de la Chine. Les Tatars, Pechenegs, Sabirs sont quelques unes de ces tribus auxquelles on pourrait ajouter les Avars, Khazars, Bulgars et Seljoukides. La plupart d'entre elles n'eurent de cesse de tenter de subjuguier leurs voisins ou de lancer des raids sur les territoires proches, et ces tribus constituent par conséquent de parfaits opposants historiques à la plupart des factions existantes ou à venir.

Ces tribus étaient toutes dirigées par un meneur d'hommes qui prenait souvent le titre de Khagan ou Khan. Votre **Seigneur** est vraisemblablement l'un de ces chefs de haut rang.

Les membres les plus riches de la tribu avaient accès aux meilleurs équipements. Ils étaient les équivalents des nobles des sociétés occidentales et sont les **Gardes** de votre bande.

Dans la hiérarchie des steppes et juste derrière les nobles se trouvaient les hommes libres. Ces derniers combattaient invariablement montés et étaient formés dès leur plus jeune âge à l'usage de l'arc composite. Ils sont les **Guerriers** de votre bande.

Toute tribu digne de ce nom avait de nombreux esclaves à son service, souvent capturés au cours de raids fructueux. Certains d'entre eux pouvaient être forcés de prendre part au combat, et étaient parfois suppléés par les femmes et les enfants de la tribu lorsque le besoin s'en faisait sentir. Ils forment les **Levés** de votre bande.

RÈGLES DE LA FACTION

Certaines (et souvent toutes) les unités de votre bande sont montées. Les règles spéciales suivantes s'appliquent aux unités montées :

- Le Mouvement des unités montées passe à **1L** mais il est réduit à **1C** lorsque l'unité se déplace depuis ou à travers un terrain accidenté.
- Les unités montées ne peuvent jamais entrer dans un bâtiment mais elles peuvent néanmoins se déplacer au contact de l'ennemi.
- L'Armure des unités montées est réduite de 1 lorsque celles-ci sont prises pour cible au tir. De ce fait, toute unité prenant pour cibles de figurines montées les touchera plus facilement.
- Les unités montées ne peuvent jamais bénéficier d'aucun couvert, que ce soit au corps à corps ou au tir.

Exception faite de ces restrictions, les unités montées se comportent comme toutes les autres. Si une unité commence la partie montée, elle doit le rester durant toute la partie et ne peut jamais mettre pied à terre.

Certaines de vos figurines sont équipées d'arcs composites. Les règles pages suivantes s'appliquent à ces armes.



- Les arcs composites suivent les mêmes règles que les javelots, à ceci près que le tir peut être effectué avant ou après le mouvement. Si ce tir est effectué avant le mouvement, l'unité ne peut pas engager de corps-à-corps avec ce mouvement. Notez que si le mouvement doit obligatoirement finir au contact d'une unité ennemie (par exemple lorsqu'une unité débute son mouvement à TC d'un ennemi) le tir devient impossible.

Votre seigneur est monté et équipé d'un arc composite.

Vos gardes sont montés et équipés d'arcs composites. Du fait de leur peu d'entrain à devoir affronter l'ennemi l'arme au poing, leur armure est réduite de 1 durant les corps-à-corps.

Vos Guerriers sont montés et équipés d'arcs composites. Pour les mêmes raisons que les Gardes, leur armure est réduite de 1 durant les corps-à-corps.

Vos Levées sont équipées d'arcs (et non pas d'arcs composites).

Les Peuples des Steppes ne peuvent jamais inclure d'Épées à Louer dans leur bande.

Les Peuples des Steppes ne peuvent jamais avoir plus de fantassins que de cavaliers dans les troupes achetées en début de partie.

HÉROS DE L'ÂGE DES VIKINGS

DELYAN, le Révolté, Tsar des Bulgares

En 1018 les Byzantins écrasèrent l'Empire Bulgare. En 1040, Delyan s'échappa de Constantinople et commença à diriger une grande révolte des Bulgares, négociant avec d'autres rebelles comme Tihomir. Il se soumit à Alusian, dont les revendications sur la tribu bulgare étaient plus légitimes que les siennes. Mais Alusian démontra son manque de compétence sur le champ de bataille en échouant à reprendre Thessaloniki et il ne pouvait cacher la jalousie qu'il éprouvait pour l'autorité naturelle de Delyan. Alusian trahit ce dernier durant un banquet et lui coupa le nez et lui arracha les yeux. Peu de temps après, Alusian trahit ses frères bulgares et se réfugia auprès de l'empereur byzantin à l'aube de la dernière bataille qui opposa les Bulgares à leurs ennemis en 1041. Delyan reprit le commandement de l'armée mais fut défait par la Garde Varègue menée par un jeune Norvégien répondant au nom d'Harald Hardrada.

Héros de l'Âge des Vikings : Delyan était un grand meneur d'hommes. De ce fait et tant qu'il dirige votre bande, il génère trois dés SAGA au début de chaque tour, et non deux comme les autres Seigneurs. Recruter Delyan coûte un point de budget.

Aveugle : Delyan alla à sa dernière bataille monté sur un cheval de guerre et armé d'une énorme épée. Il n'est donc pas équipé d'un arc composite.



Étant aveugle, il ne génère aucun dé d'attaque au corps-à-corps ou au tir, mais gagne automatiquement trois dés de défense lorsqu'il combat au corps-à-corps ou quand il est ciblé par un tir. S'il utilise sa règle « Côte à côte », toute figurine amie engagée dans le même corps-à-corps génère un dé d'attaque supplémentaire durant l'étape 1 de ce corps-à-corps.

Le Révolté : Delyan était une source d'inspiration pour les plus modestes. Tant que Delyan est vivant et qu'il mène sa bande, toutes les levées de sa bande :

- Augmentent leur armure de 1 point
- Génèrent 1 dé d'attaque par modèle en corps-à-corps
- Peuvent être activées par n'importe quel dé SAGA
- Peuvent être choisies pour protéger Delyan lorsqu'il utilise la règle spéciale Résistance des Seigneurs

Alusian le Traître : Si le joueur de Delyan le désire, sa bande peut inclure le traître et couard Alusian. Alusian se comporte comme un Seigneur normal, à ceci près qu'il ne génère qu'un seul dé SAGA, et ne bénéficie pas des règles spéciales « Détermination » et « Nous sommes à vos ordres ». Tant qu'Alusian est vivant, il mène votre bande et Delyan ne génère aucun dé SAGA, ne bénéficie pas des règles spéciales ci-dessus (sauf la règle « Aveugle ») et ne bénéficie d'aucune des règles spéciales des Seigneurs.

Si Alusian vient à être éliminé, Delyan prend immédiatement le commandement de la bande au début du tour suivant. Il génère dès lors les trois dés SAGA décrits plus haut, et bénéficie de l'ensemble de ses règles spéciales et de celles des Seigneurs.

Delyan rapporte 7 points de victoire lorsqu'il est éliminé et Alusian rapporte quant à lui 3 points de victoire.

Dans les scénarios où la mort du Seigneur a un effet particulier, cet effet ne se déclenche que lorsque Delyan et Alusian sont tous deux éliminés.

DESCRIPTION DES CAPACITES SAGA

IMPORTANT : Les trois premières capacités de la colonne de gauche de votre plateau de combat sont traditionnelles et nous renvoyons le lecteur au livre de règles de SAGA pour une description de ces dernières.



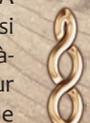
- Certaines capacités Saga affichent ce symbole dans la case de la capacité. Ces capacités ne peuvent être utilisées ou profiter qu'aux unités équipées d'arcs composites et composées de 6 figurines ou moins.

LES STEPPES

Utilisable durant l'étape 0 de n'importe quel corps-à-corps (si votre unité a été engagée en corps-à-corps).

La description des capacités de Corps-à-corps/Réaction se trouve dans L'Ombre du Corbeau

La case de cette capacité peut recevoir plusieurs dés SAGA durant votre phase d'ordres. Elle ne peut être utilisée que si votre unité n'a pas de FATIGUE et a été engagée au corps-à-corps par l'ennemi. Vos hommes utiliseront leur mobilité pour échapper à leurs agresseurs. D'aucuns jugeront cette attitude





peu glorieuse, mais cette tactique est typique du style de combat des guerriers des steppes.

Comme cette capacité met fin à la mêlée, les étapes suivantes ne sont pas résolues. Lorsque votre unité se désengage, elle doit respecter toutes les contraintes des mouvements de désengagement (finir à plus de $\frac{1}{2}$ de toute figurine ennemie, s'éloigner au maximum de l'ennemi). Si vous êtes dans l'impossibilité de vous désengager, cette capacité est simplement annulée.

Comme les bords de table ne comptent pas comme un terrain impassable pour ce mouvement de désengagement, vous risquez fort de finir hors de la table si vous débutez ce mouvement trop près du bord de table ou si votre unité est mal orientée. Les joueurs des steppes astucieux utiliseront les Flèches Noires avant cette capacité, ajoutant des morts à l'insulte faite à l'adversaire.

FLECHES NOIRES

Utilisable durant l'étape 0) de n'importe quel corps-à-corps (si votre unité a été engagée en corps-à-corps)

Comme la capacité précédente, cette capacité peut être utilisée plusieurs fois par tour. Elle ne peut cependant être utilisée qu'une seule fois par corps-à-corps et uniquement si votre unité a été engagée. Elle permet à votre unité d'effectuer un tir contre l'une des unités ennemies engagée dans ce corps-à-corps. Une capacité extrêmement représentative du style de combat des cavaliers des steppes.

PLAINES MORTELLES

Utilisable durant votre phase d'ordres

Avec cette capacité, vous ordonnez à vos troupes de se concentrer sur l'anéantissement de leurs ennemis grâce à leurs arcs, et de mettre de côté leurs épées et leurs lances. A partir de maintenant et jusqu'au début de votre prochain tour, toutes vos unités éligibles gagnent 3 dés d'attaque durant l'étape 2 de chaque tir. En revanche, elles ne génèrent plus que la moitié du nombre d'attaques dont elles devraient normalement bénéficier au corps-à-corps. Vous feriez bien de vous assurer que l'ennemi ne vous atteindra pas durant le laps de temps où cette capacité est active !

VIDEZ VOS CARQUOIS !

Utilisable durant l'étape 2) d'un de vos tirs

Avec cette capacité votre unité va délivrer un véritable barrage de flèches, vidant par la même ses carquois. Sans munitions, elle quittera le champ de bataille une fois cette volée délivrée.

Vider Vos Carquois permet à l'unité de relancer ses dés d'attaque qui ont échoué à toucher leur cible. En outre, la cible devra relancer tout dé de défense ayant annulé une touche. Prenez garde au fait qu'un dé ne peut être relancé qu'une seule fois.

Cette capacité peut paraître extrêmement onéreuse à première vue (votre unité va tout simplement être éliminée) mais si elle est combinée avec d'autres, elle peut produire des résultats très probants. Généralement, dans un premier temps, mieux vaut avoir déclenché les Plaines Mortelles pour optimiser ce tir. Souvent cette capacité sera utilisée conjointement aux Flèches Noires, quand vous pensez que votre unité est condamnée. Imaginez vos pauvres Guerriers des Steppes pris à parti par une bande de berserkers hirsutes. Les sachant condamnés, autant emportez le maximum de vos ennemis dans votre tombe. Vider les carquois est là pour cela.

Une fois cette capacité activée, toutes les figurines de votre unité sont retirées comme pertes. Par conséquent, si cette capacité est utilisée sur votre Seigneur dans un Combat des Chefs, il sera immédiatement retiré comme perte, signifiant la défaite. Pas très malin, n'est-ce pas ?

LA FLECHE CONNAIT LE CHEMIN

Utilisable durant l'étape 2) d'un de vos tirs

Pour utiliser cette capacité, il vous faut défausser une FATIGUE de la cible de votre tir. Il faut donc que la cible ait une FATIGUE pour pouvoir déclencher cette capacité.

Tous les dés de défense de la cible obtenant après modificateurs un résultat de 4 sont considérés comme des échecs. Si un cerf a été défaussé pour cette capacité, la cible reprendra à l'issue du tir la FATIGUE que vous lui avez retirée.

Cette capacité peut paraître anodine, mais dans des circonstances normales, elle réduira les chances qu'à votre cible d'annuler vos touches de 33%, loin d'être négligeable. A nouveau, la synergie avec d'autres capacités, comme les Cieux Sanglants, est évidente.

CIEUX SANGLANTS

Utilisable durant l'étape 2) d'un de vos tirs

Cette capacité nécessitera un peu de réflexion pour être utilisée efficacement, mais couplée avec La Flèche Connaît le Chemin, elle pourra faire des ravages. En effet, elle vous permettra de choisir un chiffre, et les dés lancés par la cible mais aussi par votre unité seront considérés comme des échecs. Bien sûr, les circonstances dicteront le choix, mais contre une unité de Gardes, le 4 semble être une bonne idée, contre une unité derrière un couvert solide les 3 vont s'imposer d'eux mêmes. A vous de trouver selon les circonstances le chiffre qui pénalisera l'unité cible sans affecter vos propres chances de réussite.



CHATS SAUVAGES

Utilisable durant votre phase d'activation

L'une des tactiques les plus courantes des peuples des steppes, et qui consiste en de grands mouvements d'enveloppement dans le dos ou sur le flanc de l'ennemi. Lorsque vous déclenchez cette capacité, désignez l'une de vos unités éligibles se trouvant à C ou moins d'un bord de table et à plus de M de toute figurine ennemie. Redéployez votre unité n'importe où sur la table, avec toutes ses figurines à C ou moins de n'importe quel bord de table, et à plus de M de toute figurine ennemie. Si vous ne pouvez pas redéployer votre unité de cette manière, vous devrez choisir un autre point d'entrée.

L'effort nécessité par ce redéploiement signifie que votre unité subit une FATIGUE une fois cette capacité utilisée.

TRIBUS DES STEPPES

Utilisable durant votre phase d'ordres

Les guerriers des tribus des steppes étaient féroce ment indépendants et particulièrement enclins à faire preuve d'initiative personnelle sur le champ de bataille. Le Khagan gardait donc un œil sur ses nobles, de peur de voir l'un d'entre eux se dresser contre lui pour le renverser.

Notez que les dés SAGA octroyés par cette capacité sont utilisables par toutes vos unités (pas uniquement par vos Guerriers).

KHAN

Utilisable durant votre phase d'activation

Cette capacité active toutes vos unités de levées à M de votre Seigneur. Ces activations sont des activations de tir, mais la proximité du maître fait que vos unités de Levées vont tirer frénétiquement, gagnant chacune trois dés d'attaque durant l'étape 2 de ces tirs.

TIR CROISE

Utilisable durant la phase d'activation d'un joueur adverse

Utilisée judicieusement, cette capacité pourra sauver vos unités, en empêchant vos ennemis d'établir le contact avec celles-ci. Tir croisé s'utilise lorsqu'une unité ennemie est activée pour effectuer un mouvement. Toutes vos unités de Levées sont activées pour effectuer un tir, prenant pour cible l'unité ennemie ainsi activée. Si cette dernière subit au moins une perte, elle doit réduire son mouvement de L à M, de M à C ou de C à TC. Le mouvement ne peut pas être réduit à moins de TC.

Il est important de noter que cette réduction de mouvement n'affecte pas un quelconque bonus octroyé par une capacité SAGA (comme le Galop des Normands par exemple).

FANTÔMES GALLOPANTS

Utilisable durant l'étape 2) d'un de vos tirs

Cette capacité nécessite un peu d'attention lors du positionnement de vos figurines. Il faut en effet entourer complètement l'unité ciblée pour que cette capacité soit effective. Si vous y parvenez, la récompense est pour le moins conséquente puisque l'unité ennemie voit son armure réduite de 2 !

Pour comprendre comment fonctionne cette capacité, souvenez-vous que l'espace entre deux figurines d'une même unité bloque les lignes de vue. Notez en revanche que l'espace entre deux figurines d'unités différentes ne bloque pas les lignes de vue. Songez par conséquent à utiliser des « rideaux » de figurines pour réellement bloquer les lignes de vue de votre ennemi.



UNE HEURE SOMBRE

Utilisable durant votre phase d'activation

Bien que coûteuse cette capacité va vous permettre de déclencher un véritable ouragan de flèches ! Toutes vos unités sont activées pour effectuer un tir qui ne génère aucune FATIGUE et elles bénéficient en prime de dés d'attaque supplémentaires. Simple, mais terriblement efficace !



Ragnar parle...

Les Peuples des Steppes sont bien plus complexes à utiliser qu'il peut sembler de prime abord. Bien entendu, leurs capacités et leur équipement particulier en font certainement la faction de tireurs la plus meurtrière de Saga, mais celle-ci est également la plus fragile. Quasiment toutes leurs unités ont une armure réduite de 1 en corps-à-corps, vos hommes n'ont pas la possibilité de bénéficier de dés de défense supplémentaires, et sont en prime extrêmement vulnérables aux tirs. Vos guerriers devront utiliser au mieux leur mobilité pour éviter de se retrouver dans de fâcheuses situations.

La plupart de leurs capacités vont demander un brin d'anticipation. Les Steppes est puissante, mais ne sera utile que si vous parvenez à multiplier les tirs durant votre tour, et que vous réussissez en plus à éviter de vous faire attraper par votre ennemi durant son tour. Généralement, en tant que joueur des steppes, il sera plus efficace de répartir les pertes infligées parmi les unités ennemies plutôt que de se concentrer sur l'une d'entre elles, pour réduire le potentiel offensif de la bande adverse dans sa globalité. Rien de plus déprimant que de voir une unité de gardes intacts causer un carnage parmi vos troupes. Régner sans partage sur les étendues sans fins des steppes n'est définitivement pas un boulot à la portée de n'importe qui !



PEUPLES DES STEPPES

NOBLES

Activation

Activez une unité de Gardes ou un Seigneur.



HOMMES LIBRES

Activation

Activez une unité de Guerriers.



ESCLAVES

Activation

Activez une unité de Levées.



LES STEPPES

Corps-à-corps/Réaction

Ne peut être utilisée que si votre unité n'a pas de FATIGUE et a été engagée au corps-à-corps.

Le corps-à-corps prend immédiatement fin. Votre unité subit deux FATIGUES et doit effectuer un mouvement de désengagement de L. Pour ce mouvement, les bords de table ne comptent pas comme un obstacle infranchissable, et si votre unité sort de la surface de jeu, elle compte comme étant éliminée.



FLECHES NOIRES

Corps-à-corps/Réaction

Ne peut être utilisée qu'une seule fois durant chaque corps-à-corps et uniquement si votre unité a été engagée au corps-à-corps.

Résolvez un tir contre l'une des unités ennemies avec laquelle vous êtes engagés.



PLAINES MORTELLES

Ordres

Jusqu'au début de votre prochain tour, toutes vos unités montées gagnent 3 dés d'attaque durant l'étape 2 de leur tir, mais ne génèrent que la moitié de leurs dés d'attaque durant n'importe quel corps-à-corps.



VIDEZ VOS CARQUOIS !

Tir

Votre unité peut relancer une fois chaque dé d'attaque n'ayant pas obtenu de touche. La cible du tir doit relancer une fois chaque dé de défense qui annule l'une de vos touches. Toutes les figurines de votre unité sont éliminées.



LA FLECHE CONNAIT LE CHEMIN

Tir

Si vous défaussez une FATIGUE de votre cible, tous ses dés de défense obtenant un 4 (après modificateurs) durant l'étape 3 sont considérés comme étant des échecs. Si un  a été défaussé pour cette capacité, la cible subit une FATIGUE à l'issue du tir.



CIEUX SANGLANTS

Tir

Choisissez un chiffre entre 1 et 6. Tous les dés d'attaque et de défense obtenant ce résultat (après modificateurs) sont considérés comme étant des échecs pour le tireur comme pour la cible.



CHATS SAUVAGES

Activation

Désignez l'une de vos unités se trouvant à plus de M de tout ennemi et dont toutes les figurines sont à C d'un bord de table. Redéployez cette unité n'importe où sur la table, avec toutes ses figurines à C d'un bord de table et à plus de M de toute figurine ennemie. Cette unité subit une FATIGUE.



TRIBUS DES STEPPES

Ordres

Lancez un nombre de dés SAGA supplémentaires égal à votre nombre actuel d'unités de Guerriers.



KHAN

Activation

Activez pour un tir toutes les unités de Levées à M de votre Seigneur. Chacune de ces unités gagne 3 dés d'attaque durant l'étape 2 de ce tir.



TIR CROISE

Activation/Réaction

Ne peut être utilisée qu'après qu'une unité ennemie ait été activée pour un mouvement et avant que ce mouvement ne soit résolu.

Activez pour un tir toutes vos unités de Levées, en ciblant l'unité qui vient d'être activée. Si cette unité subit au moins une perte, son mouvement est réduit de L à M, de M à C ou de C à TC.



FANTÔMES GALLOPANTS

Tir

Si la cible de votre tir ne peut pas tracer de ligne de vue vers un point quelconque d'un bord de table (en ignorant les obstructions de terrain ou d'unités amies), son armure est réduite de 2.



UNE HEURE SOMBRE

Activation

Activez toutes les unités de votre bande pour un tir. Ce tir ne génère aucune FATIGUE et durant l'étape 2 de ce tir, l'unité effectuant le tir gagne un nombre de dés d'attaque égal à la moitié de ceux qu'elle a générés.

