



L'Âge des Invasions

Clarifications

Clarifications des factions et mercenaires

ÉLÉPHANT (PAGE 14)

Combien de touches automatiques inflige une unité composée de deux Éléphants avec la règle Piétinement ?

Chaque figurine d'Éléphant ajoute 2 touches automatiques (4 contre une unité qui a serré les rangs ou qui dispose de la règle Monture (Cheval)). Une unité composée de deux Éléphants inflige donc 4 touches automatiques (ou 8 si l'unité a serré les rangs ou est montée sur des chevaux).

ROMAINS

Quelle est l'agressivité au tir d'une manubaliste qui prend pour cible un Éléphant ?

Chaque Éléphant compte comme une seule figurine, puisque la règle Présence s'applique uniquement sur les capacités Saga. Une manubaliste aura donc une agressivité de 1 si elle prend pour cible une unité composée d'un ou deux éléphants..

BRITONS

Le Seigneur peut-il porter une bannière de guerre s'il forme une unité héroïque avec ses Compagnons ?

Rien ne l'interdit. Appliquez les règles de la page 15 de Saga : l'Âge des Invasions, et diminuez l'agressivité de votre Seigneur en conséquence. L'agressivité des Compagnons reste inchangée.

Les Compagnons bénéficient-ils des effets de la galvanisation ?

Non. En revanche, ils bénéficient des capacités réservées aux Héros, puisqu'ils forment une unité héroïque avec le Seigneur.

Un Seigneur qui forme une unité héroïque avec des Compagnons compte-t-il toujours comme un Seigneur ?

Oui.

Conserve-t-il les règles spéciales de Seigneur ?

Oui, son unité conserve les règles de Seigneur, à l'exception de Gardes du corps qui ne peut pas être utilisée tant que le Héros n'est pas la dernière figurine de l'unité, comme expliqué page 36 du Livre de règles. En outre, lors de l'utilisation de la règle Nous sommes à vos ordres, on peut mesurer la portée à partir de n'importe quelle figurine de l'unité héroïque.

Quelles unités peuvent bénéficier des capacités du plateau réservées aux Héros ou aux unités héroïques ?

Les unités de Héros, ce qui inclut le Seigneur de la bande, y compris lorsqu'il forme une unité héroïque avec des Compagnons, ainsi que les Héros mercenaires disposant de la règle Loyal.

⊙ Mercenaires

CHAMPION PERSONNEL (PAGE 65)

Si votre Seigneur a un Char de guerre, votre Champion personnel doit être monté sur un cheval et équipé de javelots.

ÉVÊQUE (PAGE 67)

L'Évêque peut-il se prendre pour cible avec la règle Jugement divin ?

Oui, il peut transférer une fatigue vers une unité amie à **M** de lui ou recevoir la fatigue d'une unité à **M** de lui.

FÉDÉRÉS (PAGE 67)

Le gain de dés d'attaque bonus avec la règle Charge féroce s'applique-t-il lors du deuxième corps-à-corps des Fédérés ?

Non, uniquement lors du premier corps-à-corps.

GUIDES (PAGE 68)

Dans le cadre du Livre de tournois, l'élément de terrain ajouté par les Guides suit les règles du paragraphe Décors spéciaux. De même, si vous décidez de déplacer un élément de terrain avec les Guides, vous devez respecter les règles décrites dans le paragraphe Décors spéciaux (l'élément de terrain doit rester à plus de **C** de tout élément de terrain et des marqueurs objectifs).

⊙ Clarifications des capacités Saga

GOTHS

Peut-on exploiter la fatigue des unités activées avec Résolution pour annuler leur activation ?

Non, on ne peut pas annuler l'activation de charge ou réduire la distance de charge de l'unité en exploitant la fatigue. Les Goths sont résolus à charger quoi qu'il arrive !

PICTES

La capacité Éclaireurs fonctionne-t-elle sur la rivière ?

La règle de la rivière (page 17 du Livre des batailles) prend le pas sur l'effet de cette capacité Saga, puisqu'il ne s'agit pas d'une zone de terrain à proprement parler.

Les règles de la rivière ayant été conçues pour représenter un obstacle pour toutes les factions, y compris celles qui ont en général des facilités à se déplacer dans les terrains accidentés, nous avons choisi de respecter cet état d'esprit.

L'adversaire peut-il exploiter la fatigue d'une unité activée avec Éclaireurs pour annuler son activation ?

Oui. En revanche, il ne peut pas exploiter la fatigue de l'unité pour réduire son mouvement.

Sur quels types d'activation fonctionne la capacité Maîtres du terrain lorsqu'on utilise un  ?

La deuxième partie de cette capacité ne concerne que les activations de mouvement. Les pénalités habituelles s'appliquent si vous activez une unité pour une charge.

ROMAINS : RÈGLES DE FACTION (PAGE 18)

Ajoutez :

Une bande de Romains peut recruter maximum deux unités de manubalistes.

GOTHS : THÉODORIC I^{ER} (PAGE 31)

Remplace la règle Roi guerrier par :

Au début de chaque corps-à-corps, l'agressivité de Théodoric augmente de 1 par fatigue qu'il possède. En outre, il bénéficie d'un nombre de dés de défense bonus égal à son nombre actuel de fatigues.

BRITONS : GALVANISATION (PAGE 36)

Remplacez le premier point de la règle Galvanisation :

- Une unité est galvanisée si elle se trouve à **C** du Seigneur de sa bande, ou à **TC** d'un Héros ami (ce qui inclut les Héros mercenaires disposant de la règle Loyal).

BRITONS : LES COMPAGNONS (PAGE 36)

Ajoutez :

Vous pouvez recruter 2 figurines de Compagnons, ni plus, ni moins. Les figurines de Compagnons ont les caractéristiques suivantes.

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
0	5 (5)	2	Même option d'équipement que le Seigneur de la bande*
Règles spéciales			
Unité héroïque			

*sauf bannière de guerre. L'armure des Compagnons doit être ajustée selon leur équipement.

FRANCS : FRANCISQUES (PAGE 53)

Remplacez la dernière phrase par :

Les unités de Mercenaires ne sont pas équipées de francisques, sauf si elles disposent de la règle Loyal.

MERCENAIRE : ÉVÊQUE (PAGE 67)

Remplacez le texte de la règle Jugement divin par :

Une fois durant votre phase d'activation, vous pouvez transférer 1 fatigue entre deux unités amies à **M** de l'Évêque OU entre deux unités ennemies à **M** de l'Évêque.

MERCENAIRE : GUIDES (PAGE 68)

Remplacez les trois options de la règle Reconnaissance par :

- de rajouter un élément de terrain bas, accidenté, de petite taille, n'offrant aucun couvert, à plus de **C** de tout autre élément de terrain et de tout objectif ;
- de déplacer un élément de terrain de **M**, à plus de **C** de tout autre élément de terrain et de tout objectif, à condition qu'il ne constitue pas un objectif de scénario ;
- ou de retirer un élément de terrain de petite taille qui ne constitue pas un objectif de scénario.

MERCENAIRE : MOLOSSES (PAGE 68)

Ajoutez la règle suivante :

Les Molosses ne peuvent pas serrer les rangs.

PLATEAU SAXONS



FÉROCES




ORDRES

Désignez une unité de Gardes ou de Guerriers non-Mercenaire amie.

Jusqu'à la fin du tour, elle bénéficiera de 3 dés d'attaque bonus lors de chaque corps-à-corps. La première fois que l'unité gagne un corps-à-corps, lancez un dé Saga disponible et placez-le sur Furor.



QUOLIBETS



TIR/RÉACTION

Gagnez 2 dés de défense.

Si votre unité ne subit pas de perte, l'attaquant subira une fatigue supplémentaire après la résolution du tir.

Un grand merci à ealdorman_andrews, Staks et leurs partenaires de jeu pour leur implication et leurs précieux retours qui ont aidé à mettre au point ce document et à donner un nouveau souffle à la faction du roi Arthur !

Merci également à Tim "Peeker" Pasch, Julian Sutor, Gavin Donnelly et Bryan Lunn qui ont accepté de relire la version finale et ont pris leur travail très au sérieux. Les gars, vous assurez !

PLATEAU BRITONS

TENACES



CORPS-À-CORPS

Gagnez 2 dés de défense.
Si votre unité est **galvanisée**, annulez 1 perte subie par votre unité lors de ce corps-à-corps.

PENDRAGON



CORPS-À-CORPS • Héros

Choisissez : vous pourrez relancer tous vos dés d'attaque ayant obtenu un résultat de 1 ou 2 **OU** vous retirez immédiatement une fatigue de votre unité.
Si vous utilisez ✖, résolvez les deux effets.

MUR DE BOUCLIERS



ORDRES/RÉACTION

Choisissez un Héros.
Jusqu'à la fin du tour, cette unité et toutes les unités qu'elle **galvanise** bénéficient d'un couvert léger contre les tirs, même si elles sont montées.

Remplacez Tenez la ligne par :

MARCHE FORCÉE



ORDRES/RÉACTION

Activez un Héros et jusqu'à deux unités qu'il **galvanise** pour un mouvement de **C**.

PLATEAU FRANCS

MOMENTUM



ORDRES

Retirez autant de marqueurs que désiré pour désigner autant d'unités amies non Mercenaires.
Jusqu'à la fin du tour, ces unités gagnent la règle Détermination et bénéficient d'un bonus de +1 sur leurs dés d'attaque au corps-à-corps.

PEUPLE FRANC



ACTIVATION

Désignez un Héros ami. Activez jusqu'à trois autres unités amies à **M** de ce Héros pour un repos, un mouvement ou une charge.

PLATEAU GOTHES

GRATIA



TIR/RÉACTION OU CORPS-À-CORPS

Gagnez 2 dés de défense.
Si votre unité est à pied et a au moins une fatigue, vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur vos dés de défense.

PLATEAU HUNS

PANIQUE



ACTIVATION/RÉACTION

Déclenchez cette capacité lorsqu'une unité ennemie s'active à **M** d'une de vos unités de **Huns**, mais avant la résolution de l'activation. Cette unité subit une fatigue.

LA HORDE SANS FIN



ACTIVATION

Activez jusqu'à trois unités pour un mouvement.
Ces activations ne génèrent pas de fatigue pour les unités de **Huns**, mais elles ne peuvent plus s'activer pour un tir durant ce tour.

PLATEAU PICTES

ÉCLAIREURS



ACTIVATION

Activez une unité pour un mouvement (deux unités si vous utilisez). Son mouvement est de **L** pour cette activation et ne peut pas être réduit par le terrain ou l'exploitation de la fatigue.

Ces unités ne peuvent plus s'activer pour un tir durant ce tour.



MAÎTRES DU TERRAIN



ORDRES

Désignez un élément de terrain accidenté. Jusqu'au début de votre prochain tour, les unités de piétons amies entièrement dans ce terrain bénéficieront de 2 dés de défense bonus lors de chaque corps-à-corps. Si vous utilisez , il ne réduit pas leur distance de mouvement.



FEINTE



CORPS-À-CORPS • ATTAQUANT

Si l'unité adverse a plus de 6 dés d'attaque, vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur vos dés de défense.

Sinon, gagnez 3 dés d'attaque.



LA TRAQUE



TIR

Si votre unité est entièrement à **C** d'un terrain accidenté gagnez 3 dés d'attaque.

PLATEAU ROMAINS

FORMATION COMBINÉE



ACTIVATION

Activez une unité de Guerriers pour un tir. Pour cette activation, la portée et la ligne de vue sont mesurées depuis n'importe quel point d'une autre unité amie entièrement à **M**.



PLATEAU SASSANIDES

MALÉDICTION D'AHIRMAN



TIR

L'unité ennemie ne bénéficiera d'aucun bonus de couvert.



SECOND SOUFFLE



ORDRES OU ORDRES/RÉACTION

Retirez 1 fatigue d'un Éléphant ou d'une unité amie sans arme de tir (2 fatigues si vous utilisez).

INEXORABLES



ACTIVATION

Activez une unité d'Éléphant ou de cataphractaires pour un mouvement, puis infligez 1 fatigue à une unité ennemie à **C** de l'unité activée.

Si vous utilisez , cette activation ne génère pas de fatigue.



CUIRASSÉS



ACTIVATION

Activez une unité de Héros, de Gardes ou d'Éléphants pour une charge. Son armure est augmentée de 1 pour le corps-à-corps qui suit.

En outre, si elle est engagée contre une unité de piétons, gagnez 2 dés de défense dans le corps-à-corps qui suit.



TIR DE VOLÉE



ORDRES

Désignez une unité équipée d'arcs composites. Jusqu'au début de votre prochain tour, la portée de ses tirs est augmentée de **M**.

