



L'Âge des Vikings

Voici la dernière FAQ consacrée à l'âge des Vikings.

Nous avons apporté de nombreux changements à certains plateaux. Ces modifications vont changer votre manière de jouer et vous permettre de redécouvrir L'Âge des Vikings sous un nouveau jour.

Plutôt que de vous demander de coller des stickers un peu partout sur vos plateaux, nous avons choisi, pour cette fois, de vous mettre directement à disposition tous les plateaux mis à jour en téléchargement, à la suite de cette FAQ. Nous avons mis un petit rond rouge dans les capacités qui ont bénéficiés d'un changement. Cela peut être un changement de dé ou de règle.

Bon jeu !

🎯 Corrections

• BERSERKERS (PAGE 21) **New**

Remplacez la règle par :

Ces redoutables guerriers vouant un culte à Odin sont des adversaires des plus sauvages. Durant le recrutement de la bande, vous pouvez recruter jusqu'à 4 Berserkers. Pour chaque Berserker recruté, vous devez retirer 2 figurines de Guerriers de votre bande.

Lors de votre déploiement, ils doivent être placés dans vos unités de Guerriers non-mercenaires avec un maximum de 2 par unité sans que les effectifs de l'unité ne dépassent 12 figurines. Les berserkers ont une agressivité de 4 au corps-à-corps, réduite à 1 si votre unité a serré les rangs.

Avant de retirer les pertes subies lors d'un corps-à-corps ou un tir, lancez un dé. Si le résultat est inférieur au nombre de pertes que votre unité a subie, au moins un Berserker doit être retiré pour satisfaire ces pertes. Si cela s'avère impossible sans briser les contraintes de formation de l'unité, échangez la position du Berserker avec une autre figurine de l'unité avant de retirer les pertes.

En ce qui concerne les points de victoire, chaque Berserker compte comme 2 figurines de Guerriers.

• UNITÉS VIKINGS (PAGE 22)

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

• KLIBANOPHORO (PAGE 30)

Il s'agit de Gardes.

• IRLANDAIS (PAGE 38 ET 39) **New**

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

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). Les chiens ne peuvent pas serrer les rangs.

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.

• 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.

• JOMSVIKINGS (PAGE 55) **New**

Rajoutez après le troisième paragraphe :

Si vous avez au moins 8 pions Colère votre adversaire ne peut pas choisir de vous faire gagner de pions Colère lorsque vous utilisez une capacité.

🎯 Mercenaires

• STRATEGOS (DERNIERS ROMAINS)

Les Mercenaires **PEUVENT** prendre des dés de la réserve Strategos. Cela n'est pas considéré comme le déclenchement d'une capacité Saga avancée.

• EGIL SKALAGRIMSON (PAGE 64)

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

• 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.

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.

• GALL-GAEDHIL (PAGE 65) **New**

Ces règles spéciales remplacent les anciennes :

Sauvagerie

Les Gall-Gaedhil disposent d'une activation de charge gratuite par tour. Cette activation gratuite doit être la première activation de votre bande lors de votre phase d'activation.

Ils ne peuvent jamais serrer les rangs et ne peuvent s'activer pour une charge qu'une fois par tour.

Œil pour œil

Si l'unité subit au moins une touche au corps-à-corps, l'unité ennemie subit une touche automatique.

• CAVALIERS ORIENTAUX (P. 66) **New**

Complétez le texte de la règle Cavaliers émérites par le texte suivant :

En outre, au début de la phase d'activation de leur propriétaire, si les Cavaliers orientaux se trouvent à plus de C de toute unité ennemie, ils retirent 1 fatigue.

• MERCENAIRES FLAMANDS (P. 65) **New**

Complétez le texte de la règle Fantassins par le texte suivant.

En outre, les mercenaires flamands ne peuvent être activés qu'une seule fois par tour pour un Mouvement ou une Charge (l'un ou l'autre, pas les deux).

• MOINES VINDICATIFS (PAGE 66) **New**

Remplacez la règle Martyrs par :

Après la résolution de chaque tir ou corps-à-corps durant lequel au moins un Pèlerin fanatique a été retiré comme perte, vous pouvez lancer un de vos dés Saga disponible et le placer sur votre plateau de combat. Vous pouvez en outre retirer une fatigue d'une unité amie à C de l'unité de Pèlerins fanatiques ayant subi la (ou les) perte(s).

• GUERRIERS ERRANTS (P. 66) **New**

Notez que les bonus de dés d'attaque et de défense ne s'appliquent que durant les corps-à-corps, pas durant les tirs. Sans espoir, ne vous permet pas de gagner plus de dés bonus d'attaque que ceux générés par votre unité.

• BARDE ERRANT (P. 68)

Remplacez le texte de la règle Exploits par le texte suivant.

Tant que le Seigneur a le Barde Errant en ligne de vue, il bénéficie des avantages suivants.

- Ses activations de charge sont gratuites.
- Son agressivité est augmentée de +2.
- Il bénéficie d'une Résistance (2) au lieu de Résistance (1).

• CHAMPION PERSONNEL (PAGE 69)

La caractéristique de "Dés Saga" est de 1 et non de 0 comme indiqué.

• PRÊTRE (P. 69) **New**

Le Prêtre n'a pas la règle spéciale Détermination.

• LOYAL (P. 69)

Les unités avec la règle Loyal ne comptent comme Mercenaires que durant le recrutement de la bande lorsqu'il s'agit de déterminer combien de points au maximum vous pouvez dépenser en Mercenaires. Durant la partie et à l'issue de celle-ci (lors du décompte de points de victoire), elles comptent comme des unités de votre bande de leur classe de troupes.

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 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 : 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.

• PLATEAU DE COMBAT NORMANDS

⊙ Enveloppement

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.

• NORMANDS : RÈGLES DE FACTION (PAGE 17)

Ajoutez après les options d'équipement des Levées :

"Si vos Gardes sont équipés de javalots, vos Levées doivent elles aussi en être équipées".

• RAPPEL **New**

Kontos et Fortis (Derniers Romains et Carolingiens) : la suppression des dés de défense se fait au moment où la capacité est déclenchée. Seuls les éventuels dés bonus dont dispose l'unité ennemie sont donc retirés.

• ÉPÉES À LOUER (P. 63)

Pour les joueurs privilégiant une approche historique, voici un tableau qui indique, pour chaque unité de Mercenaires, quelle faction elle aurait pu servir historiquement. Ce tableau n'a pas vocation à remplacer la sélection actuelle des Épées à Louer de l'Âge des Vikings, mais de guider les joueurs désireux de rassembler une bande crédible historiquement. D'un accord

mutuel, les joueurs peuvent utiliser ce tableau pour contraindre le recrutement de Mercenaires dans leurs parties ou leurs campagnes. Les organisateurs de tournoi peuvent également imposer l'utilisation de ce tableau pour les bandes jouées durant leur événement.

Épées à Louer Faction	Anglo-Saxons	Gallois	Normands	Vikings	Anglo-Danois	Derniers Romains	Hiberno-Nordiques	Irlandais	Rus Païens	Scots	Carolingiens
Shieldmaiden	⊙	⊙		⊙			⊙	⊙			
Jarl Sigvaldi				⊙			⊙		⊙		
Egil Skalagrimson	⊙			⊙			⊙				
Gall-Gaedhil	⊙			⊙			⊙	⊙		⊙	
Cavaliers Bretons			⊙		⊙						⊙
Mercenaires Flamands			⊙		⊙	⊙					⊙
Cavaliers Orientaux						⊙			⊙		⊙
Moines Vindicatifs	⊙	⊙	⊙		⊙	⊙		⊙		⊙	
Guerriers Errants	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙		⊙		⊙	
Éclaireurs	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
Gunnar & Njal				⊙			⊙	⊙			
Prêtre	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
Champion Personnel	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙		⊙		⊙	⊙	⊙

Merci à tous ceux qui nous ont aidés à réaliser cette FAQ : Christophe, Boris, Frantz, Laurent, Philémon, Philippe et Rodge.
Un grand merci à vous pour votre aide et votre contribution !



HIRDMEN

Activation

Activez une unité de Gardes ou un Héros.



BONDI

Activation

Activez une unité de Guerriers.



THRALLS

Activation

Activez une unité de Levées.



BONUS COMBAT

Corps-à-corps,

Tir ou Tir/Réaction

Gagnez 1 dé d'attaque ou de défense (2 si vous utilisez ⚡).



RÉSERVE D'ACTIVATION

Ordres

Prenez 2 de vos dés Saga disponibles, lancez-les et ajoutez-les à vos dés Saga inactifs.

VIKINGS



NJORD

Corps-à-corps • Gardes

Vos dés d'attaque bénéficient d'un bonus de +1.



FRIGG

Corps-à-corps

Retirez une fatigue de votre unité **OU** gagnez 3 dés d'attaque.



HEIMDAL

Corps-à-corps

Réduisez l'armure de votre unité de 1 pour gagner 5 dés d'attaque.



ODIN

Tir/Réaction

L'unité ennemie subit immédiatement une fatigue (autant de fatigues que nécessaire afin d'être épuisée si vous utilisez ⚡).



ASGARD

Activation/Réaction

Déclenchez après l'activation de charge d'une unité, mais avant la résolution de celle-ci.

Retirez une fatigue d'une de vos unités.



THOR

Corps-à-corps

Pour chaque 6 obtenu sur vos dés d'attaque, vous infligerez une touche automatique supplémentaire.



ULLR

Corps-à-corps

Vous pourrez relancer tous vos dés d'attaque n'ayant pas obtenu de touche. Pour chaque Berserker dans votre unité, défaussez l'un de vos dé d'attaque pour ajouter une touche automatique aux touches infligées par vos dés d'attaque.



LOKI

Corps-à-corps

Jusqu'à la fin du corps-à-corps, à chaque fois que l'unité ennemie exploite l'une de vos fatigues ou déclenche une capacité Saga, gagnez 2 dés d'attaque.



VALHALLA

Corps-à-corps

Après le retrait des pertes de ce corps-à-corps, lancez autant de dés que la moitié du nombre de pertes subies par votre unité (autant que le nombre de pertes si vous utilisez ⚡).

Pour chaque dé avec un résultat supérieur à l'armure au corps-à-corps de l'adversaire, il subit une perte additionnelle.



RAGNAROK

Ordres

Jusqu'à la fin du tour :

- L'armure au corps-à-corps de **TOUTES** les unités est réduite de 1.

- Toutes vos charges sont des activations gratuites pour les unités sans fatigue.



CHEVALIERS

Activation

Activez une unité de Gardes ou un Héros.



SERGENTS

Activation

Activez une unité de Guerriers.



TIRAILLEURS

Activation

Activez une unité de Levées.



BONUS COMBAT

**Corps-à-corps,
Tir ou Tir/Réaction**
Gagnez 1 dé d'attaque ou de défense (2 si vous utilisez).



RÉSERVE D'ACTIVATION

Ordres

Prenez 2 de vos dés Saga disponibles, lancez-les et ajoutez-les à vos dés Saga inactifs.

NORMANDS



CHARGE

Corps-à-corps

Gardes ou guerriers ayant chargé

Gagnez 2 dés d'attaque (4 si vous utilisez).

Votre unité peut gagner 3 dés d'attaque supplémentaires, mais subira une fatigue de plus après la résolution de l'intégralité du corps-à-corps.



SUPÉRIORITÉ

Corps-à-corps ou Tir

Retirez une fatigue de l'unité ennemie pour infliger 2 touches automatiques supplémentaires.



VOLÉE

Activation • Unité avec arcs

Activez l'une de vos unités pour un tir. Pour ce tir, la portée de ses arcs est de **L+L**.



BLESSURE

Tir

Si le tir inflige au moins une perte, l'unité ennemie subit une fatigue à l'issue de la résolution du tir.



GALOP

Activation/Réaction

Déclenchez cette capacité après l'activation d'une unité de piétons pour un mouvement ou une charge à **M** de l'une de vos unités montées, mais avant la résolution de celle-ci.

Activez cette unité montée pour un mouvement.



POURSUITE

Activation • Gardes

Activez une unité pour une charge, qui ne génère pas de fatigue. Cette unité bénéficiera de 3 dés d'attaque bonus durant le corps-à-corps qui suit.



ENVELOPPEMENT

Activation/Réaction

Déclenchez cette capacité après l'activation d'une unité ennemie, mais avant la résolution de celle-ci.

Activez pour un mouvement toutes vos unités montées se trouvant à plus de **M** de tout ennemi.



IMPACT

Activation Unité montée

Activez une unité pour une charge. Durant le corps-à-corps qui suit la charge, vous pourrez relancer vos dés d'attaque ayant obtenu un résultat de 3 ou moins.



RETRAITE

Corps-à-corps

Gagnez 2 dés de défense (gagnez 2 dés de défense supplémentaires si votre unité est montée et qu'elle combat des piétons).



DEX AÏE

Activation

Activez votre Seigneur pour une charge qui ne génère pas de fatigue.

Durant le corps-à-corps qui suit, il gagne Résistance (2).



HUSCARLS

Activation

Activez une unité de Gardes ou un Héros.



FYRD

Activation

Activez une unité de Guerriers.



GRAND FYRD

Activation

Activez une unité de Levées.



BONUS COMBAT

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction

Gagnez 1 dé d'attaque ou de défense (2 si vous utilisez 🐉).



RÉSERVE D'ACTIVATION

Ordres

Prenez 2 de vos dés Saga disponibles, lancez-les et ajoutez-les à vos dés Saga inactifs.

ANGLO-DANOIS



NOBLE LIGNÉE

Ordres

Choisissez 1 de vos dés Saga inactif et placez-le sur la face de votre choix

ou

Relancez autant de vos dés Saga inactifs que vous le souhaitez.

Si vous utilisez 🐉, résolvez les deux effets.



INTIMIDATION

Ordres/Réaction

La première unité activée durant la prochaine phase d'activation subit une fatigue à l'issue de cette activation (si vous utilisez 🐉, les deux premières unités activées subissent une fatigue).



MUR DE BOUCLERS

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Augmentez l'armure de votre unité de 1.



IMPITOYABLES

Corps-à-corps

L'unité adverse subit une fatigue. Si vous n'avez pas utilisé 🐉, vous ne pouvez plus exploiter la fatigue adverse durant ce corps-à-corps.



ÉCRASER LES FAIBLES

Corps-à-corps

Si l'unité adverse a une armure de 3 ou moins, gagnez 4 dés d'attaque ou 4 dés de défense.



ÉPUISEMENT

Ordres

Désignez 3 unités. Chacune d'entre elles subit une fatigue.



COMME DES ROC'S

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Gagnez 2 dés de défense. Vous pouvez relancer tous les dés de défense que vous désirez.



CHOC

Activation

Activez une unité pour une charge. L'unité chargée ne peut pas serrer les rangs. Placez ensuite ce dé Saga sur votre Bonus de Combat.



DÉTÉTERMINATION

Corps-à-corps

Gagnez 3 dés (d'attaque, de défense ou un mélange des deux). Gagnez 1 dé supplémentaire (de votre choix) pour chaque fatigue qu'a l'unité adverse.



SEIGNEUR DE GUERRE

Activation

Retirez toutes les fatigues de votre Seigneur.

Son Armure est de 6 jusqu'au début de votre prochain tour.

Vous ne pouvez plus activer votre Seigneur durant ce tour.



SELECT FYRD

- **Activation**
Activez un Héros, une unité de Gardes ou une unité de Guerriers d'au moins 10 figurines.



GREAT FYRD

- **Activation**
Activez une unité de Guerrier ou une unité de Levée d'au moins 10 figurines.



FYRD

- **Activation**
Activez une unité de Levée comprenant moins de 10 figurines.



BONUS COMBAT

- **Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction**
Gagnez 1 dé d'attaque ou de défense (2 si vous utilisez 🛡️).



RÉSERVE D'ACTIVATION

- **Ordres**
Prenez 2 de vos dés Saga disponibles, lancez-les et ajoutez-les à vos dés Saga inactifs.

ANGLO-SAXONS



COEURS VAILLANTS

Ordres

Jusqu'au début de votre prochain tour, augmentez de 2 l'effectif de toutes vos unités (4 pour les unités de Gardes) lorsqu'il s'agit de déterminer les effets des capacités Saga (si vous utilisez 🛡️, relancez ce dé et ajoutez-le à vos dés Saga inactifs).



TRÊVE

Ordres ou Ordres/Réaction

Retirez une fatigue d'une de vos unités composées d'au moins 10 figurines. (à 3 unités d'au moins 10 figurines si vous utilisez 🛡️)



DEFENSEURS DU ROYAUME

Corps-à-Corps

Gagnez 1 dé d'attaque et 1 dé de défense.

Si votre unité est composée d'au moins 10 figurines, gagnez 1 dé d'attaque et 1 dé de défense supplémentaires.



RANGS SERRÉS

Corps-à-corps

Si votre unité comprend plus de figurines que l'unité ennemie, gagnez 3 dés d'attaque (5 dés d'attaque si votre unité comprend au moins deux fois plus de figurines que l'unité ennemie).



UNION

Activation

Activez n'importe quelle unité pour un mouvement qui ne génère pas de fatigue.

Vous pouvez activer deux unités si chacune d'entre elles est composée d'au moins 10 figurines.



AUCUNE REDDITION !

Ordres/Réaction

Durant la phase d'activation adverse, toute unité ennemie qui charge une de vos unités située en terrain dégagé et composée d'au moins 10 figurines subit une fatigue à l'issue de la charge (mais avant la résolution du corps-à-corps).



CHOC DE BOUCLERS

Corps-à-corps

Votre adversaire doit défausser un nombre de dés d'attaque égal à la moitié du nombre de figurines de votre unité.



CHEVAUCHEMENT DE BOUCLERS

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Gagnez 2 dés de défense. Si votre unité est composée d'au moins 10 figurines, gagnez aussi 2 dés d'attaque.



APPEL AUX ARMES

Ordres

Jusqu'à la fin du tour, vos Levées sans armes de tir ont l'agressivité de Guerriers durant les corps-à-corps.



BRETWALDA

Ordres

Jusqu'au début de votre prochain tour, votre Seigneur compte comme étant une unité de 10 figurines et augmente son armure de 1.



JOMSVIKINGS

Activation

Activez une unité de Gardes ou un Héros.



DRENG

Activation

Activez une unité de Guerriers.



APPEL AUX DIEUX

Activation

Dépensez de 1 à 3 pions Colère. Pour chaque pion dépensé, prenez 1 de vos dés Saga disponible, lancez-le et placez-le sur votre plateau de combat.



BONUS DE FUREUR

Corps-à-corps

Gagnez 1 pion Colère (2 si vous utilisez ⚡).



FUREUR DES PAÏENS

Activation

Activez jusqu'à 3 de vos unités. Chaque activation peut être annulée par l'adversaire en vous faisant gagner 1 pion Colère.

JOMSVIKINGS



CHÂTIMENT

Activation/Réaction

Déclenchez cette capacité après qu'une capacité d'**Activation** adverse a été déclenchée, mais avant sa résolution.

La capacité Saga est annulée **OU** vous gagnez 4 pions Colère (au choix de votre adversaire).



TEMPÊTE NORDIQUE

Activation

Désignez une unité ennemie. Lancez 3 dés. Elle subit une perte pour chaque résultat de 5 ou plus **OU** gagnez 3 pions Colère (au choix de votre adversaire).



MARTEAU DE THOR

Corps-à-corps

Héros

Dépensez de 1 à 4 pions Colère.

Pour chaque pion dépensé, infligez une touche additionnelle à l'unité ennemie **OU** annulez une perte subie par votre unité (un seul effet s'applique pour tous les pions dépensés).



UN ORAGE SE PRÉPARE

Activation

Retirez une fatigue à 1 ou 2 unités différentes **OU** gagnez 2 pions Colère (au choix de votre adversaire).



FOI DES PAÏENS

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Gagnez 3 dés (attaque ou défense) **OU** gagnez 2 pions Colère (au choix de votre adversaire).

Si vous utilisez ⚡, résolvez cette capacité une seconde fois.



DANSE DE L'ACIER

Ordres/Réaction

Dépensez de 1 à 6 pions Colère.

Jusqu'à la fin du tour, vos unités gagnent autant de dés de défense bonus durant chaque corps-à-corps, mais ne peuvent pas Serrer les rangs.



ARMURE DES PAÏENS

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Augmentez votre armure de 1 **OU** gagnez 2 pions Colère (au choix de votre adversaire).



JOMSBORG !

Corps-à-corps

Dépensez de 1 à 6 pions Colère.

Pour chaque pion dépensé, disposez de 2 relances jusqu'à la fin du corps-à-corps.

Chaque relance permet de relancer 1 dé d'attaque ou 1 dé de défense.



LÉGENDES

Ordres

Dépensez 6 pions Colère.

Jusqu'au début de votre prochain tour, toutes vos unités ont une armure de 6, au tir comme au corps-à-corps, et votre adversaire ne peut pas choisir de vous faire gagner des pions Colère.



HOLMGANG

Corps-à-corps

Dépensez de 1 à 6 pions Colère.

Pour chaque pion dépensé, gagnez 1 dé d'attaque ou 1 dé de défense. Votre adversaire doit défausser 1 dé du même type pour chaque dé que vous gagnez.





VARJAZIS

Activation

Activez une unité de Gardes ou un Héros.



MILICES

Activation

Activez une unité de Guerriers.



SLAVES

Activation

Activez une unité de Levées.



BONUS COMBAT

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction

Gagnez 1 dé d'attaque ou de défense (2 si vous utilisez ⚡).



RÉSERVE D'ACTIVATION

Ordres

Prenez 2 de vos dés Saga disponibles, lancez-les et ajoutez-les à vos dés Saga inactifs.

RUS PAIENS



KHAGAN !

Corps-à-corps • Gardes et Guerriers

Si votre unité est à **C** de votre Seigneur, gagnez 3 dés d'attaque ou de défense, ou un mélange des deux (5 si vous utilisez ⚡).



LE LONG HIVER

Ordres

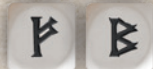
Jusqu'au début de votre prochain tour, toute unité qui débute une activation de charge ou de tir à plus de **M** de sa cible subit 1 fatigue avant de résoudre son activation.



BLIZZARD

Ordres/Réaction

Désignez l'une de vos unités. Toute étendue de terrain découvert à **TC** de chacune des figurines de cette unité est considérée comme étant du terrain accidenté et ce, jusqu'à la fin du tour.



LES OURS NOIRS

Corps-à-corps

Défaussez autant de dés d'attaque et/ou de défense que votre armure actuelle pour augmenter votre armure de 1.



VENT GLACIAL

Ordres/Réaction

Placez une réglette de **L** sur la table, de sorte qu'au moins une extrémité de la réglette soit à **M** d'un bord de table. Toutes les unités dont la réglette touche au moins une figurine subissent une fatigue.



LES LOUPS BLANCS

Corps-à-corps

Réduisez votre armure de 1, puis gagnez autant de dés d'attaque et autant de dés de défense que votre nouvelle valeur d'armure.

Si vous utilisez ⚡, retirez une fatigue de votre unité.



PUGILAT

Corps-à-corps

Diminuez l'armure de votre unité de 1 pour diminuer celle de l'adversaire de 1.

ou

Augmentez l'armure de l'unité adverse de 1 pour augmenter l'armure de votre unité de 1.



FROID MORDANT

Activation/Réaction

Déclenchez cette capacité après la résolution d'une activation de mouvement, de charge ou de tir d'une unité.

Cette unité ne pourra plus être activée durant ce tour.



LA MEUTE

Activation

Résolvez un tir contre une unité ennemie.

Pour chacune de vos unités composées d'au moins 5 figurines et située à **M** de cette unité ennemie vous bénéficiez de 2 dés d'attaque bonus pour ce tir.

Aucune capacité Saga ne peut être déclenchée durant ce tir.



COLÈRE DE L'EST

Ordres

Jusqu'à la fin du tour, chaque fois qu'une de vos unités voit son armure augmenter ou diminuer durant un corps-à-corps, elle gagne 2 dés d'attaque et 2 dés de défense.



CABALLARI

Activation

Activez une unité de Gardes ou un Héros.



MILITES

Activation

Activez une unité de Guerriers.



TIRAILLEURS

Activation

Activez une unité de Levées.



BONUS COMBAT

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction

Gagnez autant de dés d'attaque ou de défense que votre **Proelium**. Puis, défaussez 1 dé de votre **Proelium**.

PROELIUM

Spécial

Jusqu'à 3 dés peuvent être placés sur cette capacité, chacun avec un symbole différent. Quand une capacité Saga se réfère à votre **Proelium**, il s'agit du nombre de dés placés sur cette capacité.

CAROLINGIENS



DOMINE

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction

Déclenchez n'importe quelle capacité de Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction de votre plateau.

Le coût de cette capacité ne doit pas excéder 1 dé.

Vous pouvez déclencher ainsi un capacité qui a déjà été déclenchée durant ce tour.



VIRES

Ordres ou Ordres/Réaction

Défaussez tous les dés de votre **Proelium**, ainsi que le dé qui a déclenché cette capacité.

Relancez ces dés et placez-les sur votre plateau de combat.



DEFENSOR

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Gagnez autant de dés de défense que votre **Proelium** + 1.



PARATUS

Ordres

Prenez l'un de vos dés Saga disponibles et ajoutez-le à vos dés Saga inactifs, avec un face visible.



ILLUSIO

Activation

Activez une unité pour une charge qui ne génère pas de fatigue.

Le nombre de figurines de cette unité ne doit pas dépasser le triple de votre **Proelium**.



VINCO

Corps-à-corps ou Tir

Infligez un nombre de touches automatiques égal à la moitié de votre **Proelium**.



DAMNATIO

Ordres

Désignez une unité dont le nombre de figurines ne dépasse pas trois fois votre **Proelium**.

Jusqu'à la fin du tour, tous les dés d'attaque de corps-à-corps ciblant cette unité bénéficient d'un bonus de +1.



ARDOR

Activation

Désignez un nombre d'unités amies inférieur ou égal à votre **Proelium**.

Ces unités sont activées pour un mouvement ou un tir qui ne génère pas de fatigue.



POTENTIA

Corps-à-corps ou Tir

Relancez un nombre de dés d'attaque n'ayant pas obtenu de touches égal au double de votre **Proelium**.



FORTIS

Corps-à-corps

Gagnez autant de dés d'attaque ou de défense que votre **Proelium**.

Votre adversaire doit défausser autant de dés que vous en avez gagnés (et du même type que vous).



NOBLES

Activation

Activez une unité de Gardes ou un Héros.



GUERRIERS DU CLAN

Activation

Activez une unité de Guerriers.



ADOLESCENTS

Activation

Activez une unité de Levées.



BONUS COMBAT

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction

Gagnez 1 dé d'attaque ou de défense (2 si vous utilisez).



RÉSERVE D'ACTIVATION

Ordres

Prenez 2 de vos dés Saga disponibles, lancez-les et ajoutez-les à vos dés Saga inactifs.

GALLOIS



FILS DE LA TERRE

Ordres

Durant la prochaine phase d'activation, vos piétons ne subissent pas de réduction de mouvement dans les terrains accidentés et dangereux.

Si vous utilisez , relancez ce dé, et ajoutez-le à vos dés Saga inactifs.



CHARGE SAUVAGE

Activation

Unité avec javelots

Activez l'une de vos unités pour une charge. Durant le corps-à-corps qui suit, elle bénéficie d'autant de dés d'attaque bonus que le nombre de dés qu'elle générerait durant un tir.



DANSE DE GUERRE

Corps-à-corps

Si l'unité adverse a serré les rangs, augmentez votre armure de 1. Sinon, gagnez 3 dés d'attaque.



NOTRE SOL

Activation/Réaction

Déclenchez cette capacité après la résolution d'une activation de mouvement ennemie.

Activez l'une de vos unités pour une charge.



LES CHEVAUCHEURS

Activation

Activez jusqu'à 3 unités montées. Chacune peut s'activer pour un mouvement ou une charge.

Les unités qui chargent avec cette activation bénéficient de 2 dés d'attaque bonus.



DUPERIE

Corps-à-corps

Défaussez 2 dés d'attaque pour gagner 4 dés de défense.



GUÉRILLA

Activation/Réaction

Déclenchez cette capacité après la résolution d'une activation de mouvement ennemie.

Activez pour un tir une de vos unités à **M** de l'unité ennemie ayant été activée.



HARANGUE

Activation

Désignez une unité ennemie (vous ne pouvez désigner des Gardes ou un Héros que si vous utilisez).

Cette unité est activée pour une charge, et doit charger la plus proche cible légale, **OU** elle subit une fatigue (au choix de l'adversaire).



ESQUIVE

Activation/Réaction

Déclenchez cette capacité après l'activation d'une unité ennemie pour un tir ou une charge, mais avant la résolution de celle-ci. Activez l'une de vos unités pour un mouvement.



UNE TERRE, UN ROI

Activation

Chacune de vos unités n'ayant qu'une seule fatigue en retire une.

OU

Activez toutes vos unités pour un mouvement.





NORROIS

Activation

Activez une unité de Gardes ou un Héros.



BONNACHT'S

Activation

Activez une unité de Guerriers.



ESCLAVES

Activation

Activez une unité de Levées.



BONUS COMBAT

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction

Seules des capacités Saga peuvent placer des dés ici. Gagnez 1 dé d'attaque ou de défense (2 si vous utilisez ⚡).



RÉSERVE D'ACTIVATION

Ordres

Prenez 2 de vos dés Saga disponibles, lancez-les et ajoutez-les à vos dés Saga inactifs.

hiberno-nordiques



VERSER LE SANG

Corps-à-corps ou Tir

À la fin de la résolution du tir ou du corps-à-corps, lancez autant de vos dés Saga disponibles que de figurines retirées comme pertes (amies comme ennemies). Placez tous les dés lancés sur votre Bonus de combat.



DANSE DE MORT

Activation

Désignez jusqu'à 3 de vos unités non-épuisées. Chacune subit une fatigue. Lancez autant de dés Saga disponibles que d'unités désignées, et placez-les sur votre Bonus de combat.



POINGS SERRÉS

Corps-à-corps

Prenez 3 de vos dés Saga disponibles, lancez-les et placez-les sur votre Bonus de combat (4 si vous utilisez ⚡).



DÉMONSTRATION

Corps-à-corps

Si votre unité gagne le corps-à-corps, votre adversaire ne pourra pas la charger jusqu'au début de votre prochain tour.



SACRIFIABLES

Ordres ou Ordres/Réaction

Jusqu'à la fin du tour, quand une unité Hiberno-Nordique (autre que des Levées) doit subir une fatigue, elle peut la faire subir à une unité d'Esclaves amis non-épuisés à C plutôt que la subir elle-même.



NORROIS

Corps-à-corps • Gardes ou Héros

Jusqu'à la fin du corps-à-corps, le texte de la capacité Bonus de combat devient :

Ajoutez une touche automatique aux touches que vous infligerez **OU** augmentez votre armure de 1 (si vous utilisez ⚡, les deux effets s'appliquent).



HACHES HURLANTES

Corps-à-corps

Gagnez 3 dés d'attaque. Durant ce corps-à-corps, à chaque fois que vous déclencherez votre Bonus de combat, gagnez 1 dé d'attaque.



INSOUMIS

Ordres

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois que votre adversaire exploite une fatigue de l'une de vos unités, lancez l'un de vos dés Saga disponible et placez-le sur votre Bonus de combat (si vous utilisez ⚡, placez le dé sur la face ⚡ plutôt que de le lancer).



ROI DES ÎLES

Ordres

Jusqu'au début de votre prochain tour, l'armure de votre Seigneur est de 6 et au début de chaque corps-à-corps ou tir auquel il participe, prenez l'un de vos dés Saga disponible, lancez-le et placez-le sur votre Bonus de combat.



GAËLS !

Tir

Gagnez 2 dés d'attaque. Durant ce tir, à chaque fois que vous déclencherez votre Bonus de combat, gagnez 1 dé d'attaque.



FIANNA

Activation

Activez une unité de Gardes ou un Héros.



BONNACHT'S

Activation

Activez une unité de Guerriers.



KERN'S

Activation

Activez une unité de Levées.



BONUS COMBAT

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction

Gagnez 1 dé d'attaque ou de défense (2 si vous utilisez).



RÉSERVE D'ACTIVATION

Ordres

Prenez 2 de vos dés Saga disponibles, lancez-les et ajoutez-les à vos dés Saga inactifs.

IRLANDAIS



FILS DE DANNA

Activation/Réaction

Déclenchez cette capacité après une activation de mouvement ennemie, si l'unité activée termine son déplacement à **C** d'une zone de terrain accidenté.

Résolvez un tir contre cette unité. Pour ce tir, vous bénéficiez de 4 dés d'attaque bonus. Aucune capacité Saga ne peut être déclenchée durant ce tir.



FIR BOLG

Corps-à-corps ou Tir

Gagnez 3 dés d'attaque.

Si vous utilisez , chaque dé d'attaque obtenant 6 ou plus inflige une touche automatique supplémentaire.



SIDH

Tir

Défaussez tous vos dés d'attaque.

Durant le prochain tir ou corps-à-corps du tour dans lequel l'unité adverse est impliquée, les dés d'attaque que vous lancerez bénéficieront d'un bonus de +1 (ce bonus s'applique à tous les tirs et corps-à-corps du tour si vous avez utilisé).



L'HEURE DE VÉRITÉ

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

L'étape d'utilisation des capacités Saga prend fin immédiatement.



ESPRITS DE LA TERRE

Corps-à-corps

Si votre unité est à **TC** d'un terrain accidenté, chacun de vos dés de défense bénéficie d'un bonus de +1.



SANG DES ROIS

Ordres • Héros

Jusqu'au début de votre prochain tour, tous vos Héros dotés de la règle Résistance (1) bénéficient à la place de la règle Résistance (2).



DÈSCENDANTS DE MIL

Ordres/Réaction

Désignez l'une de vos unités située à **TC** d'un terrain accidenté. Jusqu'au début de votre prochain tour, aucune unité ennemie ne peut la cibler par un tir ou la charger à moins de se trouver à **C**.



À L'ANCIENNE

Activation

Activez pour un mouvement ou une charge (ou un tir si vous utilisez) autant d'unités que de Héros dans votre bande.

Au moins la moitié des unités activées doivent être des unités de Guerriers.



CHUCHOTEMENT DE LA BANSHEE

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Défenseur

Gagnez 2 dés de défense.

Relancez un nombre de dés de défense égal au nombre de fatigues de l'unité ennemie.



SÈVE D'IRLANDE

Corps-à-corps • Héros

Vous infligez deux touches automatiques additionnelles. La première utilisation de la Résistance du Héros durant ce corps-à-corps ne lui fait pas subir de fatigue.



THANES

Activation

Activez une unité de Gardes ou un Héros.



SOER-CHELE

Activation

Activez une unité de Guerriers.



DOER-CHELE

Activation

Activez une unité de Levées.



BONUS COMBAT

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction

Gagnez 1 dé d'attaque ou de défense (2 si vous utilisez).



RÉSERVE D'ACTIVATION

Ordres

Prenez 2 de vos dés Saga disponibles, lancez-les et ajoutez-les à vos dés Saga inactifs.

SCOTS



FAIRE BLOC

Activation • Gardes et Guerriers

Activez une unité pour une charge.

Durant le corps-à-corps qui suit, votre unité est considérée comme étant le défenseur, et son adversaire, l'attaquant.



INFATIGABLES

Corps-à-corps

Unité ayant serré les rangs

Après la résolution de l'intégralité du corps-à-corps, vous pouvez retirer une fatigue de votre unité.



SANS RÉPIT

Ordres/Réaction

Lancez 3 de vos dés Saga disponibles et placez-les sur votre plateau, sur des capacités n'ayant pas de dés actifs.



TIR DE DIVERSION

Activation

Activez une unité pour un tir.

Durant ce tir, votre unité bénéficie de 2 dés d'attaque bonus, et l'adversaire ne peut pas gagner de dés de défense.



LONGUES LANCES

Corps-à-corps

Piétons sans armes à distance

Défaussez jusqu'à la moitié de vos dés d'attaque.

Gagnez 1 dé de défense pour chaque dé d'attaque défaussé.



TENIR À DISTANCE

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Gagnez 3 dés de défense.



AU-DELÀ DU MUR

Corps-à-corps

Si vous disposez de plus de dés de défense que de dés d'attaque, appliquez un bonus de +1 sur vos jets de défense.

Si vous utilisez , vous pouvez relancer tous les 1 ou 2 obtenus sur vos jets d'attaque.



ALLONGE

Activation

Activez toutes vos unités de piétons sans armes à distance pour un tir. Lors de la résolution de ce tir, elles sont considérées comme étant équipées de javalots.

Ces activations ne génèrent pas de fatigue.



CONTRE-ATTAQUE

Corps-à-corps • Gardes et Guerriers

Gagnez 2 dés d'attaque par dé de défense dont vous disposez.



MUR DE LANCES

Corps-à-corps • Gardes et Guerriers

Lancez 1 dé par figurine de votre unité. Gagnez 1 dé d'attaque et 1 dé de défense par dé obtenant un résultat inférieur à l'armure de votre unité.



CUSTODES

Activation

Activez une unité de Gardes ou un Héros.



PEDITES

Activation

Activez une unité de Guerriers.



SERVI

Activation

Activez une unité de Levées.



BONUS COMBAT

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction

Gagnez 1 dé d'attaque ou de défense (2 si vous utilisez ✖).

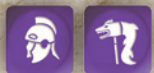


RÉSERVE D'ACTIVATION

Ordres

Prenez 2 de vos dés Saga disponibles, lancez-les et ajoutez-les à vos dés Saga inactifs.

DERNIERS ROMAINS



DÉFENSE

Activation/Réaction

Déclenchez cette capacité après l'activation d'une unité ennemie pour un tir, mais avant sa résolution.

Choisissez la cible de ce tir qui doit être l'une de vos unités, à portée et en ligne de vue.



SOUBRESAUT

Corps-à-corps • Défenseur

Faites subir une fatigue à votre unité pour gagner 3 dés d'attaque et 3 dés de défense.

Votre adversaire ne peut plus exploiter votre fatigue durant ce corps-à-corps.



KONTOS

Corps-à-corps • Unité de Gardes montés sans armes de tir

L'unité ennemie doit défausser 3 dés d'attaque ou 3 dés de défense (à votre choix).

Gagnez 3 dés d'attaques si vous utilisez ✖.



TIR INDIRECT

Activation • Unité équipée d'arcs

Activez une unité pour un tir. Elle bénéficie de 3 dés d'attaque bonus et toutes ses figurines sont considérées comme ayant une ligne de vue sur la cible.



GARDE

Activation/Réaction

Déclenchez cette capacité après une activation de charge ennemie, mais avant sa résolution.

Désignez la cible de cette charge.

Cette cible doit pouvoir être atteinte par au moins une figurine ennemie au moment de la désignation.



TACTIQUE SUPÉRIEURE

Corps-à-corps

Gagnez 1 dé d'attaque et 1 dé de défense (2 de chaque si vous utilisez ✖).

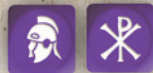
Gagnez 1 dé supplémentaire d'attaque ou de défense.



BARRAGE

Activation

Activez toutes vos unités de piétons équipées d'armes à distance pour un tir.



CONTOURNEMENT

Activation

Activez une unité pour un mouvement.

Ce mouvement ne génère pas de fatigue, mais ne doit pas débiter, finir ou passer à M d'une unité ennemie. Si vous utilisez ✖, relancez ce dé et placez-le sur votre plateau.



STRATEGOS

Ordres ou Ordres/Réaction

Placez 8 dés sur cette capacité après l'avoir déclenché. Une fois durant chaque corps-à-corps livré ce tour, à la place de déclencher une capacité Saga, vous pouvez prendre jusqu'à 4 dés sur cette capacité en tant que dés d'attaque ou de défense pour votre unité.

Défaussez les dés restants à la fin du tour.

TIR DE HARCÈLEMENT

Corps-à-corps

Gagnez 2 dés de défense (4 dés s'il s'agit d'une unité équipée d'armes à distance, composée de 6 figurines ou plus).