

# SAGA

Age of Aarklash

Version 1.0, par [perno](#).

*SAGA – AGE OF AARKLASH est, comme son nom l'indique, l'adaptation du jeu SAGA et de son supplément L'ÂGE DE LA MAGIE à l'univers d'Aarklash. Vous aurez donc besoin de ces deux livres pour pouvoir utiliser ce document. Notez que ce supplément non officiel ne s'occupe que des figurines de la quatrième version du jeu CONFRONTATION (les fameuses figurines en plastique pré-peintes). J'ai bon espoir d'avoir toutes ces figurines en ma possession. Si jamais vous constatez que certaines références de la gamme ne sont pas traitées dans ce document, n'hésitez pas à me contacter pour m'en faire part (et si vous me faites une proposition honnête pour me les vendre...)*

*Il y a bien longtemps de cela, j'avais déjà écrit un supplément pour SAGA nommé SAGA OF AARKLASH. C'était à une époque où SAGA n'avait pas encore de supplément officiel pour jouer des armées fantastiques. J'avais dû créer tout un système de règles pour simuler la magie et les créatures fantastiques ainsi que cinq plateaux de jeu pour gérer différents types d'armées. C'était donc un supplément plutôt conséquent qui a connu un certain succès auprès des joueurs puisque j'ai pu lire de nombreux rapports de bataille sur la blogosphère !*

*Mais aujourd'hui les choses ont changé. L'ÂGE DE LA MAGIE est sorti et SAGA OF AARKLASH n'a plus vraiment de raison d'être puisque les armées fantastiques sont maintenant gérées officiellement à SAGA ! « Pourquoi écrire un nouveau supplément alors ? » vous demandez-vous sans doute. Et bien pour plusieurs raisons.*

- 1. Pour fixer les choses une bonne fois pour toutes afin d'avoir tous les profils réunis dans un même document.*
- 2. Pour aider tous les possesseurs de figurines CONFRONTATION 4 à monter leurs armées.*
- 3. Pour montrer que le système peut servir de boîte à outils pour développer des armées personnalisées.*

*Pour chaque armée, je commence toujours par indiquer la liste et le plateau de jeu utilisés ainsi que quelques indications sur l'orientation donnée à l'armée. Je vous donne ensuite la liste des figurines et la manière dont elles peuvent être jouées en respectant scrupuleusement les règles de L'ÂGE DE LA MAGIE. Je termine ensuite en vous fournissant les règles d'une bande légendaire permettant de coller au mieux avec les figurines et l'esprit de l'armée. À vous de voir si vous voulez utiliser ces règles non-officielles ou non. Si vous ne jouez pas dans une optique trop compétitive, l'utilisation de ces bandes légendaires ne devrait pas poser de problème, même contre une armée 100% officielle !*

*À propos des figurines, il est assez simple d'étoffer votre collection, même sans utiliser les figurines traditionnelles (à peindre). Vous pouvez ainsi piocher dans les gammes de figurines pré-peintes (AD&D, Star Wars, Pathfinder, Mage Knight, HeroClix...) pour trouver monstres et créatures (la différence d'échelle rend plus difficile l'utilisation des autres figurines). De même, les gammes de figurines animalières pour enfants fournissent de très jolis animaux « géants » (vu l'échelle) qui pourront compléter vos troupes (monstres et créatures là encore).*

*Deux petites remarques pour finir... Je n'ai pas joint les réglottes de mesure que j'avais conçues pour SAGA OF AARKLASH. Même si les tailles de socles des figurines ne sont pas toujours très réglementaires, la deuxième édition de SAGA cause moins de problème que la première à ce sujet (du fait que toutes les figurines d'une unité participent aux combats maintenant). Vous pouvez donc utiliser les réglottes standards. Enfin, et pour ceux qui suivent mon actualité ludique, L'ÂGE DE LA MAGIE met, hélas, un terme à mon (trop) ambitieux projet LAMES & HÉROS. Ce supplément, jamais finalisé, ne verra donc pas le jour puisque l'on peut désormais s'en passer.*

*Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture.*

*Et bon jeu !*

**Perno**

# Armée du Lion

## Les Grands Royaumes

L'armée du Lion est une armée conventionnelle qui peut facilement être jouée comme une armée des **GRANDS ROYAUMES** sans que l'on ait à modifier les règles de celle-ci.

### Figurines

- **Personnages** : vous trouverez dans votre collection de quoi recruter Seigneurs, Sorciers, Lieutenants et Paladins (les montures volantes ou bestiales demanderont un peu de travail de votre part). Les « paladins » de l'armée seront renommés « protecteurs » pour ne pas les confondre avec l'unité du même nom.
- **Archers d'Alahan** : levées équipées d'arc.
- **Gardes d'Alahan** : guerriers. Ils n'ont de « gardes » que le titre.
- **Paladins d'Alahan** : gardes.
- **Chevaliers d'Alahan** : gardes montés.
- **Chimère** : fléau.

Comme vous pouvez le voir, toutes les figurines de la gamme sont jouables sans effort particulier. La contrepartie étant que l'armée ne dispose pas de beaucoup de choix lors du recrutement de ses troupes.

Pour étoffer vos possibilités, tournez-vous vers les figurines de lionnes et des lions qui, selon l'échelle, feront de superbes créatures quadrupèdes (Chasseuses d'Alahan), des béhémoths (Rois d'Alahan) ou des montures bestiales pour votre seigneur (avec un peu de conversion).

### Armée légendaire du Lion

*L'armée d'Alahan, souvent menée par la Chimère en personne, n'est pas connue pour sa maîtrise des nouvelles technologies. Mais elle peut compter sur la vaillance de ses soldats et des grands fauves qui les accompagnent !*

Utilisez les règles habituelles de l'armée des Grands Royaumes aux exceptions suivantes :

- Tous les sorciers de l'armée doivent utiliser le domaine de l'énergie à l'exception de tout autre.
- L'armée peut recruter un monstre qui ne peut être qu'un béhémoth (Roi d'Alahan).
- L'armée peut recruter deux unités de créatures mais il ne peut s'agir que de créatures quadrupèdes (Chasseuses d'Alahan).
- L'armée ne peut pas recruter de machine de guerre.
- L'armée ne peut pas recruter de figurines volantes à l'exception de la Chimère (voir ci-dessous).
- Votre armée peut être commandée par la Chimère au lieu de son Seigneur habituel pour 1 point. La Chimère a alors le profil et les règles spéciales de l'Archidémon de l'Outremonde (voir page 78).

# Armée légendaire du Lion

Les Grands Royaumes

Unité	Classe	Dé	Armure	Agressivité	Notes
Seigneur	He	1	5 (5)	8 (4)	Détermination, Résistance (1), Nous sommes à vos ordres, Présence, Gardes du corps, Fierté.
Seigneur (arme lourde)	He	1	4 (5)	8 (4)	
Seigneur monté (animal)	He	1	5 (4)	8 (4)	
Seigneur monté (bête)	He	1	5 (5)	10 (4)	Détermination, Résistance (2), Présence, Imposant, Fierté.
Chimère	He	1	5 (4)	10 (0)	Détermination, Résistance (1), Présence, Vol, Imposant, Souffle, Nous sommes à vos ordres, Magie (énergie).
Capitaine	He	1	5 (5)	4 (2)	Détermination, Résistance (1), Présence, Capitaine.
Capitaine monté (animal)	He	1	5 (4)	4 (2)	
Protecteur	He	0	5 (5)	5 (0)	Détermination, Résistance (1), Présence, Héroïque.
Protecteur (arme lourde)	He	0	4 (5)	5 (0)	
Protecteur monté (animal)	He	0	5 (4)	5 (0)	
Sorcier	He	1	3 (4)	2 (0)	Détermination, Résistance (1), Présence, Gardes du corps, Désarmé, Magie (énergie).
Sorcier monté (animal)	He	1	3 (3)	2 (0)	
Roi d'Alahan	Mo	1	4 (4)	14 (0)	Résistance (2), Présence, Imposant, Primitif.
Chasseuses d'Alahan	Cr	1	4 (3)	5 (1)	Résistance (1), Présence, Imposant, Rapide.
Paladins d'Alahan	Ga	1	5 (5)	2 (1)	-
Chevaliers d'Alahan	Ga	1	5 (4)	2 (1)	Monture (Animal)
Gardes d'Alahan	Gu	4+	4 (4)	1 (1/2)	-
Archers d'Alahan	Le	6+	3 (3)	1/3 (1/2)	Arc

# Armée du Griffon

Les Grands Royaumes

L'armée du Griffon est une armée combinant à la fois une puissance de feu hors du commun et un fanatisme en acier trempé. L'armée est donc parfaitement représentée par la bande légendaire de l'**ORDRE MILITANT** de l'armée des **GRANDS ROYAUMES**.

## Figurines

- **Personnages** : vous trouverez dans votre collection de quoi recruter Seigneurs, Sorciers, Lieutenants et Paladins. Si vous tenez à offrir une monture ailée à votre Seigneur, il vous faudra la convertir.
- **Fusiliers** : levées équipées d'armes à feu.
- **Lanciers** : guerriers.
- **Templiers** : gardes.
- **Gardes prétoriens** : gardes avec armes lourdes.
- **Cavaliers de la rédemption** : gardes montés.
- **Canon** : machine de guerre statique.
- **Chasseurs de démons & Exécuteurs** : ces figurines n'ont pas vraiment leur équivalent dans liste. Vous pouvez toutefois les utiliser en « count as » fanatiques dévoués si vous en avez assez.

## Armée légendaire du Griffon

*Même si elle tolère en son sein, parfois, un Griffon, l'armée recrutée par les Temples ne manque ni de ferveur ni de fanatiques dévoués à la cause. Mais ce ne sont pas là les seules options de l'armée. La maîtrise de la poudre permet à l'armée de dominer ses adversaires à distance !*

Utilisez les règles habituelles de l'Ordre Militant aux exceptions suivantes :

- Le Seigneur ne peut pas monter de bête (volante ou non).
- Vos levées ne peuvent utiliser que des armes à feu, pas d'arc ni d'arbalète.
- Vous ne pouvez pas recruter de fanatiques dévoués. En contrepartie, vous pouvez recruter deux unités parmi les unités suivantes (chaque unité ne peut être recrutée qu'en un seul exemplaire) :
  - **Griffon** : fléau. Malgré l'interdiction habituelle des monstres dans l'armée.
  - **Chasseurs de démons** : guerriers équipés de pistolets comptant comme des armes à feu dont la portée est limitée à **M**.
  - **Exécuteurs** : gardes à l'armure diminuée et à l'agressivité augmentée (voir le tableau de la page suivante) et disposant des règles Primitif et Détermination fanatique (comptant comme la règle Détermination mais uniquement pour déclarer une charge).
  - **Canon supplémentaire** : machine de guerre statique, ce qui vous permet d'en recruter deux !

# Armée légendaire du Griffon

Les Grands Royaumes

Unité	Classe	Dé	Armure	Agressivité	Notes
Seigneur	He	1	5 (5)	8 (4)	Détermination, Résistance (1), Nous sommes à vos ordres, Présence, Gardes du corps, Fierté.
Seigneur (arme lourde)	He	1	4 (5)	8 (4)	
Seigneur monté (animal)	He	1	5 (4)	8 (4)	
Capitaine	He	1	5 (5)	4 (2)	Détermination, Résistance (1), Présence, Capitaine.
Capitaine monté (animal)	He	1	5 (4)	4 (2)	
Paladin	He	0	5 (5)	5 (0)	Détermination, Résistance (1), Présence, Héroïque.
Paladin (arme lourde)	He	0	4 (5)	5 (0)	
Paladin monté (animal)	He	0	5 (4)	5 (0)	
Sorcier	He	1	3 (4)	2 (0)	Détermination, Résistance (1), Présence, Gardes du corps, Désarmé, Magie (lumière).
Sorcier monté (animal)	He	1	3 (3)	2 (0)	
Griffon	Mo	1	4 (4)	10 (4)	Résistance (2), Présence, Imposant, Primitif, Souffle, Vol.
Templiers	Ga	1	5 (5)	2 (1)	-
Gardes prétoriens	Ga	1	4 (5)	2 (1)	Arme lourde
Cavaliers de la rédemption	Ga	1	5 (4)	2 (1)	Monture (Animal)
Exécuteurs	Ga	1	4 (4)	4 (0)	Primitif, Détermination fanatique.
Lanciers	Gu	4+	4 (4)	1 (1/2)	-
Chasseurs de démons	Gu	4+	3 (3)	1 (1/2)	Pistolet
Fusiliers	Le	6+	3 (3)	1/3 (1/2)	Arme à feu
Canon	Ma	0	3 (4)	1 (4 ou 2)	Résistance (1), Désarmé, Présence, Tir puissant, Encombrant.

# Armée du Bélier

Les Légions des Morts

L'armée du Bélier correspond parfaitement à l'armée des **LÉGIONS DES MORTS**, toutes les figurines de la gamme correspondant à une entrée de la liste d'armée.

## Figurines

- **Personnages** : vous trouverez dans votre collection de quoi recruter Seigneurs, Nécromants, Sorciers et Lieutenants sans grande difficulté si ce n'est pour les figurines montées qui nécessiteront quelques conversions. Vous pouvez toutefois donner le profil de Seigneur monté sur bête au Grand Crâne pour représenter son imposante stature.
- **Pantins morbides** : guerriers.
- **Paladins noirs** : gardes.
- **Guerriers Crânes** : créatures bipèdes.
- **Gargouilles** : créatures volantes.
- **Wamphyr**s : spectres (unité légendaire).

Il vous sera très facile de compléter votre armée avec une figurine de monstre : dragon zombie, géant asservi ou araignée géante... le choix ne manque pas !

## Armée légendaire du Bélier

*Les troupes d'Achéron avancent lentement mais inexorablement vers l'ennemi pour en découdre au corps-à-corps. Les nécromanciens de l'armée soutiennent inlassablement les soldats pour leur permettre de revenir encore et encore au combat. Ils sont légions !*

Utilisez les règles habituelles des Légions des Morts aux exceptions suivantes :

- L'armée ne peut recruter aucune unité montée à l'exception du Grand Crâne qui compte donc comme un Seigneur monté sur bête.
- L'armée ne peut pas recruter de fléau.
- L'armée ne peut pas recruter de créatures quadrupèdes.
- Les guerriers de l'armée ne peuvent pas être équipés d'arcs.
- L'armée ne peut pas recruter de décérébrés.
- L'armée ne peut pas recruter de machine de guerre.
- Bien que légendaire, l'armée peut recruter une unité de spectres.
- L'armée génère un dé de Magie supplémentaire à chaque tour (2 + 1 par sorcier donc).

# Armée légendaire du Bélier

Les Légions des Morts

Unité	Classe	Dé	Armure	Agressivité	Notes
Seigneur	He	1	5 (5)	8 (4)	Détermination, Résistance (1), Nous sommes à vos ordres, Présence, Gardes du corps, Fierté.
Grand Crâne	He	1	5 (5)	10 (4)	Détermination, Résistance (2), Présence, Imposant, Fierté.
Nécromant	He	1	4 (4)	2 (0)	Détermination, Résistance (1), Nous sommes à vos ordres, Présence, Gardes du corps, Magie (mort et temps).
Chevalier Noir	He	1	5 (5)	4 (2)	Détermination, Résistance (1), Présence, Chevalier Noir.
Sorcier	He	1	3 (4)	2 (0)	Détermination, Résistance (1), Présence, Gardes du corps, Désarmé, Magie (mort et temps).
Béhémoths	Mo	1	4 (4)	10 (0)	Résistance (2), Présence, Imposant, Primitif.
Titan	Mo	1	5 (5)	12 (0)	Résistance (2), Présence, Imposant, Primitif, Lent.
Guerriers Crânes	Cr	1	4 (4)	5 (1)	Résistance (1), Présence, Imposant.
Gargouilles	Cr	1	4 (3)	4 (1)	Résistance (1), Présence, Imposant, Vol.
Paladins noirs	Ga	1	5 (5)	2 (1)	-
Wamphys	Ga	0	NA	NA	Vol, Apparitions, Intangibles, Présence spectrale.
Pantins morbides	Gu	4+	4 (4)	1 (1/2)	-

# Armée du Loup

## La Horde

L'armée du Loup n'a pas été la plus facile à créer. Pour deux raisons. Premièrement parce que j'ai longtemps hésité sur l'armée à utiliser : la Horde ou les Seigneurs de la Nature ? Après de longues discussions avec moi-même, j'ai finalement réussi à me convaincre que si les listes collaient aussi bien l'une que l'autre aux Wolfens, le plateau de LA HORDE leur convenait mieux.

La deuxième difficulté fut de trouver un moyen de représenter la rapidité, la sauvagerie et les effectifs réduits des Wolfens. Pour cela, j'ai appliqué une solution simple : toutes les figurines de l'armée sont surclassées et comptent comme étant montées.

### Figurines

- **Personnages** : vous trouverez sans peine dans votre collection de quoi recruter Seigneurs, Sorciers et Champions. Tous utiliseront le profil disposant d'une monture (animal). Si votre Seigneur est particulièrement massif (comme Y'Anrylh par exemple), vous pourriez utiliser le profil disposant d'une monture (bête) et nommé « Grand Seigneur » dans le tableau de profils de l'armée.
- **Chasseurs** : guerriers montés avec arcs composites.
- **Vestales (sacrées ou non)** : guerriers montés.
- **Crocs (grands ou non)** : gardes montés.
- **Prédateurs sanglants** : créatures quadrupèdes. Bien sûr, il serait possible de les jouer comme des bipèdes mais cela les empêcherait de suivre le reste de l'armée. Cette option me semble donc plus appropriée.
- **Animæ Sylvestres** : levées équipées d'arcs (représentant quelques pouvoirs magiques).

Vous remarquerez qu'il sera très difficile de compléter l'armée avec les autres troupes disponibles dans la liste. Vous devrez certainement vous passer de chars, de machines de guerre et des profils n'utilisant pas une monture par exemple. Il est cependant assez facile d'utiliser un Titan (Homme-Arbre) ou un Béhémoth (Loup géant) en piochant dans d'autres gammes de figurines.

### Armée légendaire du Loup

*Quand les sauvages Wolfens et les esprits qui rôdent dans les bois font cause commune, il serait sage de s'écarter de leur chemin et de ne pas provoquer leur ire !*

Utilisez les règles habituelles de la Horde aux exceptions suivantes :

- Toutes les figurines de l'armée doivent être montées (animal ou bête) si possible.
- L'armée ne peut recruter aucun char et aucune machine de guerre.
- L'armée peut recruter deux monstres mais il doit s'agir d'hommes-arbres (titans).
- Les seules créatures que l'armée puisse recruter sont des prédateurs sanglants (quadrupèdes).
- Les chasseurs sont équipés de javelots plutôt que d'arcs composites.
- L'armée ne peut pas recruter de levées à l'exception d'une unique unité d'Animæ Sylvestres utilisant le profil et les règles spéciales des Nuées des Seigneurs de la Nature (voir page 42).

# Armée légendaire du Loup

La Horde

Unité	Classe	Dé	Armure	Agressivité	Notes
Seigneur	He	1	5 (4)	8 (4)	Détermination, Résistance (1), Nous sommes à vos ordres, Présence, Gardes du corps, Fierté, Monture (Animal).
Grand Seigneur	He	1	5 (5)	10 (4)	Détermination, Résistance (2), Présence, Imposant, Fierté, Monture (Bête).
Champion	He	1	5 (4)	6 (2)	Détermination, Résistance (1), Présence, Fierté, Monture (Animal).
Sorcier	He	1	3 (3)	2 (0)	Détermination, Résistance (1), Présence, Gardes du corps, Désarmé, Magie (terre et métal), Monture (Animal).
Homme-Arbre	Mo	1	5 (5)	12 (0)	Résistance (2), Présence, Imposant, Primitif, Lent.
Prédateurs sanglants	Cr	1	4 (3)	5 (1)	Résistance (1), Présence, Imposant, Rapide.
Crocs	Ga	1	5 (4)	2 (1)	Monture (Animal)
Chasseurs	Gu	4+	3 (3)	1 (1/2)	Monture (Animal), Javelot.
Vestales	Gu	4+	4 (3)	1 (1/2)	Monture (Animal)
Animæ Sylvestres	Le	6+	4 (3)	1/2 (0)	Primitif, Insignifiant, Minuscule.

# Armée du Scorpion

Les Peuples Souterrains

L'armée du Scorpion pourra efficacement utiliser la liste et le plateau de l'armée des **PEUPLES SOUTERRAINS** même si toutes les options de jeu ne seront pas accessibles.

## Figurines

- **Personnages** : vous trouverez sans peine dans votre collection de quoi recruter Seigneurs, Sorciers et Alchimistes, mais seulement à pieds, les personnages montés demandant plus de travail.
- **Arbalétriers** : levées équipées d'arcs.
- **Clones** : guerriers.
- **Hybrides alpha** : guerriers équipés d'arbalètes.
- **Sentinelles** : gardes équipés d'armes lourdes.
- **Skorizes** : gardes.
- **Phemera (alpha ou omega)** : levées sans équipement.
- **Chiens du Syhar** : créatures quadrupèdes.
- **Abominations (de tout type)** : créature bipède. Vous pouvez bien sûr recruter des Aberrations Mutantes si vous disposez de figurines adéquates se démarquant des autres unités.

Les figurines disponibles offrent un large choix lors de la composition de votre armée. L'absence de monstre sera vite comblée en recrutant la figurine la plus dérangeante qui soit !

## Armée légendaire du Scorpion

*Issues des laboratoires de Dirz, des armées de créatures toutes plus effrayantes les unes que les autres attaquent rapidement avant de disparaître dans leurs souterrains, ne laissant que désolation derrière elles...*

Utilisez les règles habituelles des Peuples Souterrains aux exceptions suivantes :

- Aucune figurine de l'armée ne peut être montée.
- Aucune figurine de l'armée ne peut voler.
- L'armée ne peut pas recruter d'équipe de destruction ni de machine de guerre.
- Les seules armes de tir disponibles à l'armée sont les arbalètes qui équipent les arbalétriers (levées), en lieu et place des arcs, et les hybrides alpha (fort logiquement).
- Les skorizes sont des gardes dont l'armure est diminuée au tir mais dont l'agressivité est augmentée comme l'indique le tableau de profils de la page suivante.
- Les phemera sont des levées dont l'armure est diminuée au tir mais donc l'agressivité est augmentée comme l'indique, encore une fois, le tableau de la page suivante.
- Bien que légendaire, l'armée peut recruter une unité d'Aberrations Mutantes.
- L'armée peut recruter deux monstres au lieu d'un seul.

# Armée légendaire du Scorpion

## Les Peuples Souterrains

Unité	Classe	Dé	Armure	Agressivité	Notes
Seigneur	He	1	5 (5)	8 (4)	Détermination, Résistance (1), Nous sommes à vos ordres, Présence, Gardes du corps, Fierté.
Seigneur (arme lourde)	He	1	4 (5)	8 (4)	
Alchimiste	He	1	5 (5)	4 (2)	Détermination, Résistance (1), Présence, Alchimiste.
Sorcier	He	1	3 (4)	2 (0)	Détermination, Résistance (1), Présence, Gardes du corps, Désarmé, Magie (métal et temps).
Béhémoth	Mo	1	4 (4)	14 (0)	Résistance (2), Présence, Imposant, Primitif.
Titan	Mo	1	5 (5)	12 (0)	Résistance (2), Présence, Imposant, Primitif, Lent.
Chiens du Syhar	Cr	1	4 (3)	5 (1)	Résistance (1), Présence, Imposant, Rapide.
Abominations	Cr	1	4 (4)	5 (1)	Résistance (1), Présence, Imposant.
Aberrations Mutantes	Cr	1	5 (5)	6 (0)	Résistance (2), Présence, Imposant, Primitif, Régénération.
Sentinelles	Ga	1	4 (5)	2 (1)	Arme lourde
Skorizes	Ga	1	5 (4)	3 (0)	-
Clones	Gu	4+	4 (4)	1 (1/2)	-
Hybrides alpha	Gu	4+	3 (3)	1 (1/2)	Arbalètes
Arbalétriers	Le	6+	3 (3)	1/3 (1/2)	Arbalètes
Phemera	Le	6+	4 (4)	1/2 (0)	-