

SAGA of Aarklash

Version 1.31f01, par [perno](#).

SAGA of Aarklash est, comme son nom l'indique, l'adaptation du jeu [SAGA](#) à l'univers d'Aarklash.

Toutes les règles de SAGA s'appliquent ici. Vous aurez donc besoin du livre de règles de ce jeu pour pouvoir jouer. SAGA of Aarklash ne fait que rajouter quelques règles pour incorporer les éléments fantastiques de l'univers sur la table de jeu. Sont également inclus 5 nouvelles listes d'armées (Lion, Griffon, Loup, Bélier et Scorpion) et les plateaux de combat correspondants. Suit la description d'une dizaine d'Incarnés légendaires pour mener vos troupes.

Enfin, vous trouverez quelques annexes utiles (réglettes adaptées, symboles de dés à imprimer, FAQ, un plateau de combat vierge pour créer vos propres armées... et même des plateaux de combat utilisables avec de simples d6 !)

Merci à tous ceux qui ont contribué, de près ou de loin, à rendre ce document meilleur et plus particulièrement à [Captain Caverne](#), [Simon](#), [Ybliss](#) et Gary. Merci aussi au club [Légendes d'autres Mondes](#) qui a vu naître ce projet.

Les distances.

La taille des socles n'a normalement pas d'influence à SAGA. Les socles des figurines de Confrontation étant très grands, il faut tout de même effectuer quelques corrections afin que les mêlées se déroulent normalement.

Il faudra ainsi augmenter de 30% toutes les dimensions de jeu : taille des réglettes et taille du terrain dans la mesure du possible. La TC passera donc de 5 à 6,5 cm. La C passera à 13 cm, la M à 19,5 cm et la L à 39 cm. Pour vous faciliter la tâche, 2 réglettes prêtes à être imprimées se trouvent à la fin de ce fichier.

Si vous n'avez pas imprimé les nouvelles réglettes...

Dans ce cas, vous pouvez décider de ne rien changer aux distances. Considérez juste que trois rangs de fantassins peuvent combattre (si tous les combattants sont en contact socle à socle) ainsi que deux rangs de tout autre type de figurines montées sur des socles de plus de 3 cm de diamètre (cavalerie, monstres...)

Cette méthode vous forcera à jouer vos unités en rangs serrés pour pouvoir faire combattre le maximum de combattants.

Vous pouvez aussi utiliser les réglettes officielles et ne rien changer à la règle. Il y aura simplement moins de combattants impliqués lors d'une charge (particulièrement lors des charges de flanc). Comme tout le monde est à la même enseigne, à vous d'en tenir compte pour en tirer le meilleur parti.

Format de jeu.

Plutôt que de jouer en 6 points comme il est recommandé de le faire à SAGA, jouez de préférence à SAGA of Aarklash en 8 points.

À ce format, en utilisant les modifications de distances suggérées juste avant, une table de jeu de 180 cm de longueur sur 120 cm de profondeur devrait suffire.

Bien sûr, pour respecter l'univers d'Aarklash, il est souhaitable (mais nullement obligatoire) que chaque joueur joue un Incarné célèbre pour diriger ses troupes !

Pour rappel...

Lors d'une partie à 8 points, le Seigneur peut utiliser ses règles spéciales « Nous sommes à vos ordres » et « Détermination » deux fois par tour.

N'oubliez pas également que certains scénarios de SAGA doivent subir de légères adaptations quand on joue à 8 points et non à 6.

La magie

La magie tient une place importante dans l'univers d'Aarklash. Il était donc impossible de ne pas l'inclure dans ces règles.

Les plateaux de combat de SAGA of Aarklash se présentent de la manière habituelle à une exception près : la dernière colonne représente tout ce qui est magique.

La première case de cette colonne est commune à tous les peuples, c'est la Réserve de magie. Les dés de cette case peuvent servir à dissiper les sorts adverses ou, au contraire, à renforcer ses propres sorts. Comme sa couleur l'indique, il est possible de poser plus d'un dé sur cette case.

Les autres cases de la colonne représentent les sorts, les prières et, de manière générale, tous les artifices magiques dont peut faire preuve votre peuple.

Ces cases s'utilisent comme n'importe quelle capacité SAGA à une exception près : ces sorts peuvent être dissipés par l'adversaire. Pour représenter cela, suivez la procédure suivante à chaque fois que vous utilisez une capacité SAGA correspondant à un sort :

- a- Indiquez la capacité SAGA que vous utilisez et défaussez les dés du plateau.
- b- Votre adversaire génère automatiquement un dé de dissipation. Il peut choisir d'en générer davantage en prélevant un ou plusieurs dés SAGA de sa Réserve de magie (voyez la description de cette case sur le plateau de combat pour plus de détails).
- c- Vous générez vous-même automatiquement un dé de pouvoir. Vous pouvez choisir d'en générer davantage en prélevant un ou plusieurs dés SAGA de votre propre Réserve de magie.
- d- Chaque joueur lance alors tous les dés qu'il a générés et garde le meilleur résultat.
- e- Si votre adversaire a obtenu un score strictement supérieur au vôtre, votre sort est dissipé et n'a aucun effet. Sinon, il s'applique normalement.

Exemple d'utilisation des sorts...

*Le joueur du Lion désire lancer le puissant sort **Halcine de Kaïn** sur ses ennemis. Après avoir défaussé les 2 dés correspondants, il demande à son adversaire si celui-ci désire renforcer sa tentative de dissipation. Celui-ci dispose déjà d'un dé automatique. Il décide cependant de retirer un **dragon** de sa case Réserve de magie pour gagner 3 dés supplémentaires pour un total de 4 dés de dissipation.*

*Le joueur du Lion décide lui aussi de renforcer son sort. Il dispose de deux dés dans sa réserve : des **épées** et un **crâne**. Il pourrait utiliser les deux mais il préfère garder un dé en réserve pour dissiper un éventuel sort de son adversaire. Il choisit donc de défausser un **crâne** pour gagner 2 dés de pouvoir pour un total de 3.*

Le joueur du Lion lance ses trois dés de pouvoir et obtient 2, 3 et 5 pour un score final de 5 (le meilleur des résultats). Son adversaire lance ses 4 dés de dissipation et obtient 1, 3, 3 et 5 soit un score final de 5 aussi.

*Le sort passe puisque le score de dissipation est juste égal et non supérieur à celui du lancement ! L'**Halcine de Kaïn** va donc s'abattre sur les ennemis du Lion !*

Partie à plusieurs joueurs

Lors d'une partie opposant plusieurs joueurs, il ne peut y avoir qu'une seule tentative de dissipation par sort. Les joueurs doivent se mettre d'accord pour savoir lequel d'entre eux tentera la dissipation.

En cas de désaccord, donnez la priorité au joueur s'engageant à utiliser le plus de dés de dissipation puis à celui le plus concerné par le sort. En dernier recours, tirez au hasard le joueur qui tentera la dissipation.

Premier tour de jeu

Certains sorts peuvent être dévastateurs dès le premier tour de jeu. Le premier joueur a alors un avantage non négligeable puisque son adversaire n'a normalement aucun dé dans sa Réserve de magie pour les dissiper.

Pour remédier à cela, avant que le premier joueur ne lance ses dés SAGA au début de son tour, tous les autres joueurs lancent 3 dés SAGA (nombre forfaitaire) et les placent librement (mais sans pouvoir les utiliser) sur leurs plateaux de combat.

Il est parfaitement possible de placer ces dés sur d'autres cases que la Réserve de magie.

Jouer contre un adversaire « historique »

Si vous désirez reproduire un affrontement entre un peuple d'Aarklash et l'une des armées historiques jouables à SAGA, c'est tout à fait possible !

Les armées d'Aarklash semblent plus fortes au premier abord... Mais leurs plateaux de combat sont souvent bien moins efficaces que ceux des peuples historiques qui ne dépendent pas des aléas de la magie pour fonctionner correctement !

De plus, la résilience naturelle des peuples historiques vis-à-vis de la magie leur permet de toujours tenter leurs dissipations avec 2 dés au lieu d'un seul (sans pouvoir augmenter ce total puisqu'ils ne disposent pas de Réserve de magie).

Pour finir, les figurines historiques sont généralement soclées sur de bien plus petits socles ce qui devrait les avantager dans les mêlées.

Les Seigneurs Sorciers

Les Seigneurs de SAGA of Darklash sont les Incarnés qui parcourent le monde pour défendre l'honneur de leurs Dieux.

Cependant, contrairement aux Seigneurs de SAGA, il ne s'agit pas toujours de valeureux combattants. Certains d'entre eux sont de redoutables sorciers. Ou de puissants prêtres. Ou des chamanes... Nous les appellerons ici, pour simplifier, des Seigneurs Sorciers.

Par opposition, les autres Seigneurs seront parfois appelés Seigneurs Guerriers quand la précision s'avère nécessaire.

N'importe quel Seigneur peut être promu Seigneur Sorcier au moment de la création de l'armée. Cela est gratuit mais pas sans conséquence pour votre Seigneur. Ainsi, un Seigneur Sorcier suit toutes les règles d'un Seigneur classique avec les exceptions suivantes :

- 1) L'armure d'un Seigneur Sorcier est diminuée d'un point par rapport à un Seigneur normal.
- 2) Un Seigneur Sorcier ne peut choisir aucune option et ne peut donc être monté sauf si cela est obligatoire pour un Seigneur classique.
- 3) Un Seigneur Sorcier génère 3 dés d'attaque en moins au corps-à-corps par rapport à un Seigneur classique. Un Seigneur Sorcier « normal » générera donc 2 dés d'attaque au corps-à-corps au lieu de 5.

En contrepartie, tant que votre armée comporte au moins un Seigneur Sorcier dans ses rangs sur la table, votre armée bénéficie des avantages suivants en ce qui concerne la magie :

- 1) Vous n'avez plus besoin de défausser les dés présents dans votre Réserve de magie pour générer des dés de pouvoir ou de dissipation supplémentaires. Ces dés sont automatiquement générés à chaque fois que vous en avez besoin. Il est évident que chaque dé SAGA ne peut être utilisé ainsi qu'une fois par tentative de dissipation ou de lancement.
- 2) Les sorts peuvent être lancés plus d'une fois par tour de jeu.
- 3) Il n'est plus nécessaire d'avoir des dés SAGA sur la case d'un sort pour le lancer. À la place, il vous suffit de défausser les dés correspondants présents dans votre Réserve de magie.

Exemple d'utilisation d'un Seigneur Sorcier...

Reprenons notre exemple précédent. Le joueur du Lion avait mis 2 dés sur sa Réserve de magie (**épées** et **crâne**) et 2 dés sur la case Haine de Kaïn (**épées** et **crâne** encore une fois).

Admettons que l'armée du Lion dispose d'au moins un Seigneur Sorcier. Le joueur aurait alors pu placer ces 4 dés SAGA dans la case de Réserve de magie.

Dans ces conditions, il pourrait tenter de dissiper les sorts ennemis avec un total de 7 dés de dissipation (1 dé de base plus 6 générés par les 4 dés dans la réserve).

Pour lancer Haine de Kaïn, le joueur doit défausser un **crâne** et des **épées**. Il reste alors un crâne et des épées en réserve qui permettront de lancer le sort avec 4 dés de pouvoirs (1 dé de base plus 3 générés par les 2 dés dans la réserve).

Suite à ce sort (qu'il soit ou non lancé avec succès), le joueur pourra relancer ce même sort s'il le souhaite (il reste bien un **crâne** et des **épées**). Il pourrait aussi choisir de garder ses dés pour lancer l'Éblouissement de Lahn en défaussant les **épées** pendant le tour de son adversaire, le **crâne** restant en réserve permettant de lancer le sort avec 3 dés de pouvoir avant de servir lui-même à lancer un dernier sort (l'Éblouissement de Lahn ou la Force du Lion).

Comme vous le voyez, un Seigneur Sorcier dans vos rangs ne permet pas de lancer plus de sorts. Par contre, il augmente considérablement la probabilité que ceux-ci réussissent et augmente également vos chances de dissiper les sorts de votre adversaire.

Armée du Lion

L'armée du Lion est une armée conventionnelle, constituée de troupes conventionnelles. Elle compte sur sa discipline et le sens tactique de ses dirigeants (tous deux représentés par un plateau de combat des plus intéressants) pour compenser un apparent désavantage qu'elle semble avoir à première vue.

Seigneur : le Seigneur d'une armée du Lion est un Général qui peut être déployé monté ou à pied. Un Grand Sorcier peut être nommé à la tête de vos forces en cas de besoin.

Gardes : les Gardes de l'armée peuvent être des Paladins (traités comme des gardes classiques) ou bien des Chevaliers d'Alahan (gardes montés).

Guerriers : les Guerriers de l'armée sont les Gardes d'Alahan (malgré ce titre honorifique, ce sont bien des Guerriers et non des Gardes) et ne suivent aucune règle spéciale.

Levées : les Levées de l'armée sont constituées d'Archers équipés d'arcs (bien évidemment) et suivant les règles normales des levées.

Armée du Lion									
Unité	Type	Dés	Mvt	ArmCC	ArmTir	CC	Tir	Fmax	Notes
Général	S	2	M	5	6	5	-	4	-
Général monté	S	2	L	5	5	5	-	4	-
Grand Sorcier	S	2	M	4	5	2	-	4	Seigneur Sorcier
Paladins	Ga	1	M	5	5	2	-	4	-
Chevaliers d'Alahan	Ga	1	L	5	4	2	-	4	-
Gardes d'Alahan	Gu	1	M	4	4	1	-	3	-
Archers	L	0	M	3	3	1/3	1/2	2	ArCS : L



Plateau de combat du Lion



Gardes & Seigneur




Activation
Défaussez un dé pour activer une unité de Gardes ou un Seigneur.





Noblesse

Ordres
Défaussez ce dé pour relancer un ou plusieurs de vos dés SAGA ou pour placer l'un de vos dés SAGA sur la face de votre choix.

Réserve de magie



Spécial
Défaussez autant de dés que vous le désirez pour générer des dés de dissipation ou de pouvoir à raison d'un dé pour des épées, de deux dés pour un crâne et de trois dés pour un dragon.








Guerriers

Activation
Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers.



Charge !

Corps-à-corps
Défaussez ce dé pour gagner 3 dés d'attaque (4 si le dé défaussé est un dragon) lors d'une attaque effectuée par une unité montée. Cette unité gagne une FATIGUE supplémentaire à la fin du corps-à-corps.

Eblouissement de Lahn

Sort, Tir/Réaction
Défaussez ce dé. L'unité effectuant le tir devra relancer tous les jets pour toucher réussis et subira une FATIGUE à la fin du tir.




Levées

Activation
Défaussez un dé pour activer une unité de Levées.






Mur de boucliers

Corps-à-corps ou Tir/réaction
Défaussez ces dés pour ajouter 1 à l'armure de l'unité ciblée.


Force du Lion

Sort, Corps-à-corps
Défaussez ce dé. L'unité ciblée gagne un bonus de +1 pour toucher et ne subira pas de FATIGUE à la fin du corps-à-corps.



Réserve d'activation

Ordres
Défaussez un dé pour lancer deux dés SAGA de plus.






Guerre d'usure

Corps-à-corps
Défaussez ce dé pour attribuer une FATIGUE supplémentaire à toutes les unités engagées dans le corps-à-corps lors de l'attribution de la FATIGUE.




Haleine de Kaïn

Sort, Ordres
Défaussez ces dés pour répartir 1d3+1 FATIGUES entre les différentes unités ennemies sur le champ de bataille. Chaque unité ne peut recevoir qu'une seule FATIGUE, l'excédent étant perdu.



Bonus de combat

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction
Défaussez un dé pour gagner un dé d'attaque ou de défense (deux si le dé défaussé pour activer cette capacité est un dragon).




Assaut décisif

Corps-à-corps
Défaussez ce dé pour gagner 1 dé d'attaque plus 1 pour chaque marqueur FATIGUE de toute unité ennemie engagée dans ce corps-à-corps.

Fléau Céleste

Sort, Ordres
Défaussez ces dés et choisissez une unité ennemie (mais pas un Seigneur). Lancez 1d3 par marqueur FATIGUE de l'unité. L'unité perd autant de figurines que le total obtenu.

Armée du Griffon

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 dispose de nombreuses options tactiques lors du choix des troupes mais reste difficile à manier sur le champ de bataille avec un plateau de combat assez exigeant.

Seigneur : le Seigneur d'une armée du Griffon est un Inquisiteur qui peut être déployé monté ou à pied. Dans certains cas, votre armée peut être dirigée par un Grand Prêtre.

Gardes : les Gardes de l'armée sont des Templiers (traités comme des gardes classiques) ou des Cavaliers de la Rédemption. De plus, une seule unité de 4 Gardes non montés peut être transformée en unité de Chasseurs de Démons. Ceux-ci sont équipés de pistolets (comptant comme un javelot infligeant un malus de -1 à l'armure de leurs cibles comme une arbalète). Leur armure est diminuée d'un point (pour un total de 4+) en raison de leur équipement allégé. Pour finir, les Chasseurs de Démons bénéficient de la règle spéciale « éclaireurs ».

- **Eclaireurs** : quand l'unité doit être déployée, elle peut l'être n'importe où sur la table mais à plus de M de la zone de déploiement de l'adversaire et à plus de TC de tout ennemi.

Guerriers : les Guerriers de l'armée sont des Lanciers. Ils ne suivent aucune règle spéciale.

Levées : les Levées de l'armée sont constituées de Fusiliers. Les fusils comptent comme des arcs mais permettent un tir plus soutenu doublant ainsi le nombre de dés générés par une figurine lors d'un tir (chaque Fusilier génère ainsi un dé d'attaque au lieu d'un dé par tranche de deux figurines). En raison de l'encombrement de son fusil, un Fusilier voit son armure diminuer d'un point (2+) au corps-à-corps uniquement.

Armée du Griffon									
Unité	Type	Dés	MOV	ArmCC	ArmTir	CC	Tir	Fmax	Notes
Inquisiteur	S	2	M	5	6	5	-	4	-
Inquisiteur monté	S	2	L	5	5	5	-	4	-
Grand Prêtre	S	2	M	4	5	2	-	4	Seigneur Sorcier
Templiers	Ca	1	M	5	5	2	-	4	-
Cavaliers de la Rédemption	Ca	1	L	5	4	2	-	4	-
Chasseurs de Démons	Ca	1	M	4	4	2	1	4	Pistolets : M, -1 Arm, mov & tir ; 1x4 max ; éclaireurs
Lanciers	Cu	1	M	4	4	1	-	3	-
Fusiliers	L	0	M	2	3	1/3	1	2	Fusils : L

Règles expérimentales du canon...

La figurine du canon étant sortie, il aurait été dommage de se priver d'un profil pour la jouer. Cependant, sa présence sur le terrain ne colle pas du tout (encore moins que la magie ou les différents monstres de ce document) à l'esprit de la règle SAGA. Aussi ces règles sont-elles considérées comme expérimentales. Le canon ne devrait pas être utilisé systématiquement sous peine de dénaturer le jeu. Le minimum serait de demander l'accord de votre adversaire avant d'en aligner dans votre armée mais l'idéal serait de les réserver à certains scénarios conçus spécialement pour l'occasion. Vous voilà prévenus...

Recrutement

Un canon et ses trois servants comptent comme une unité de quatre Levées et coûtent donc un point d'armée. Vous pouvez parfaitement recruter plusieurs canons au sein de vos troupes (formant chacun une unité séparée).

Profil

Le canon et ses servants partagent le même profil décrit ci-dessous. Le faible mouvement reflète la difficulté, pour les servants, à déplacer la machine une fois les combats commencés, la forte armure contre les tirs représente le fait que la plupart des tirs seront inutiles contre la machine et que ses servants s'abritent derrière elle à l'approche des flèches, tandis que sa faible armure au corps-à-corps représente la très grande vulnérabilité des servants face aux guerriers ennemis... Notez que l'unité ne dispose d'aucune attaque au corps-à-corps.

Unité	Type	Dés	CDvc	ArmCC	ArmCir	CC	Cir	Max	Notes
Canon	L	0	CC	2	6	-	*	2	Cir d'arcillerie : 2xL, spécial

Déploiement et mouvement

Le canon ne peut pas se déplacer dans ou à travers des terrains difficiles ou des bâtiments. Il lui est également interdit de se déployer dans un tel terrain à moins que vous n'en décidiez autrement dans le cadre d'un scénario spécifique. Dans ce cas, le canon sera dans l'incapacité de se déplacer pendant toute la partie.

Si l'adversaire décide d'utiliser un marqueur Fatigue pendant le mouvement du canon afin de réduire celui-ci, le canon ne se déplace pas au cours de cette activation, ses servants étant trop fatigués pour le déplacer cette fois-ci.

Le canon au corps-à-corps

Le canon et ses servants ne génèrent aucun dé de combat au corps-à-corps. Aucune capacité SAGA ne peut donc leur en accorder. Si, par le plus grand des hasards, un canon devait survivre à une charge, ce sont ses adversaires qui, morts de honte, devraient se désengager et reculer.

Retrait des pertes et effet du sous-effectif

Les pertes subies par l'unité sont toujours retirées chez les servants. Quand le troisième servant est éliminé, retirez également le canon, devenu inutile. Tant que le canon dispose de ses trois servants, il fonctionne normalement. S'il n'a plus que deux servants, il gagne un marqueur Fatigue de plus à chaque fois que l'unité effectue une action lui en procurant un (à partir de la deuxième action de mouvement/tir du tour donc). Si le canon n'a plus qu'un servant, l'unité gagne un marqueur Fatigue supplémentaire à chaque fois qu'elle effectue une action autre qu'un repos.

Le canon rapporte 4 points de victoire pour sa destruction. Les servants n'en rapportent aucun.

Résolution des tirs d'artillerie

Quand l'unité effectue un tir, déterminez les lignes de vue à partir du canon uniquement et en ignorant toutes les figurines (amies ou ennemies) sur le chemin. La portée du tir est égale à 2xL, mesurée à partir du canon là aussi. Choisissez la figurine que vous ciblez et lancez un dé (jamais plus) dans le tableau suivant. Les modificateurs dus aux capacités SAGA (les vôtres ou celles de votre adversaire) s'appliquent normalement à ce jet. De plus, le propriétaire de l'unité ciblée peut exploiter la Fatigue du canon pour imposer un malus de -1 au jet pour toucher (une seule fois par tir). Le tableau indique si le tir est raté ou réussi pour ce qui est des capacités octroyant une relance dans un cas ou dans l'autre.

Résultat du dé	1 ou moins	2	3	4	5	6 ou plus
Effet	Incident grave	Incident mineur	Echec du tir	Presque parfait	Touché !	En plein dans le mille !
Raté/réussi ?	Raté !			Réussi !		

TIR RATÉ

- **Incident grave** : le tir échoue et un servent est éliminé. De plus, l'unité récupère un marqueur Fatigue supplémentaire.
- **Incident mineur** : le tir échoue et l'unité récupère un marqueur Fatigue supplémentaire.
- **Echec du tir** : le tir échoue.

TIR RÉUSSI

- **Presque parfait** : le tir réussit mais le propriétaire de l'unité visée choisit une nouvelle cible dans l'unité qui remplace celle choisie à l'origine par le propriétaire du canon. Cette nouvelle cible doit être valide (portée et ligne de vue).
- **Touché !** : le tir réussit.
- **En plein dans le mille !** : le tir réussit. De plus, le rayon de l'explosion passe de TC à C.

Si le tir échoue, résolvez les éventuels conséquences d'un accident et passez à l'activation suivante.

Si le tir réussit, la figurine ciblée et toutes les figurines situées à TC de celle-ci subissent une touche automatique, quelles que soient leurs valeurs d'armure. Les figurines touchées peuvent tenter un jet de défense comme pour n'importe quel autre tir mais ne peuvent bénéficier de couverts.

Notez que le tir peut affecter différentes unités, y compris des unités amies. Les touches doivent donc être déterminées unité par unité. Les pertes peuvent être librement retirées au sein de ces unités, sans tenir compte de leurs positions réelles vis-à-vis de la cible du tir et du rayon de l'explosion.

Seule l'unité visée par le tir peut bénéficier de capacités SAGA (déclenchées selon les règles normales) pour l'aider à se défendre (celles augmentant son armure sont cependant inutiles). Les autres sont prises au dépourvu et ne peuvent réagir au tir...

Un canon n'infligeant normalement qu'une seule touche, le seul moyen d'éliminer un Seigneur avec est de le prendre pour cible et d'obtenir un résultat « En plein dans le mille ! ». Si le Seigneur rate son test de défense, il doit alors le relancer jusqu'à ce qu'il le réussisse. Le nombre d'échecs obtenus correspond au nombre de touches subies par le Seigneur. Ces touches peuvent normalement être ignorées grâce à la règle spéciale « Résistance ». Cependant, les pertes subies par les unités à cause du tir du canon doivent être retirées avant d'utiliser cette règle (de sorte que le Seigneur puisse se retrouver à cours d'alliés à sacrifier).

TIRER SUR UNE UNITÉ DANS UN BÂTIMENT

Pour tirer sur une unité se trouvant dans un bâtiment, suivez la procédure suivante.

Le propriétaire du canon désigne, avant de tirer, l'unité occupant le bâtiment qu'il souhaite prendre pour cible. Si le tir est un échec, résolvez-le normalement. Si le tir obtient un résultat « Touché ! », toutes les figurines de l'unité sont affectées par le tir. Si le tir obtient un résultat « Presque parfait », il en va de même mais le défenseur peut choisir une autre unité présente dans le bâtiment (s'il y en a une) qui subit le tir à la place de la cible initiale (si aucune autre unité n'est présente, les deux résultats sont donc équivalents). Enfin, si le tir obtient le résultat « En plein dans le mille ! », toutes les figurines présentes dans le bâtiment sont touchées. Comme d'habitude, les Seigneurs ne peuvent être affectés que par un résultat « En plein dans le mille ! » les visant personnellement.

Capacités SAGA du Griffon et canon

Voici quelques commentaires sur les capacités SAGA du Griffon et leur interaction avec le canon :

- **Bonus de combat** : cette capacité ne peut pas être utilisée lors du tir du canon.
- **Plus de poudre !** : la portée du canon passe à 3xL pour la durée du tour (même si le canon n'est pas un fusil à proprement parler).
- **Tir soutenu** : le canon peut effectuer un tir. L'unité récupère normalement le marqueur Fatigue dû à un incident de tir et/ou celui dû au fait qu'il ne reste plus qu'un seul servent dans l'unité.
- **Tir ajusté** : cette capacité permet de relancer le jet pour toucher si le tir est raté. Vous n'y êtes cependant pas obligé. Si vous choisissez de relancer le dé, n'oubliez pas que vous devez conserver le nouveau résultat, même s'il est pire que le précédent. Ainsi, si vous relancez le dé après avoir obtenu un « Echec du tir », vous courez le risque d'obtenir un « Incident grave » à la place !



Plateau de combat du Griffon



Gardes & Seigneur

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Gardes ou un Seigneur.



Plus de poudre !

Ordres

Défaussez ce dé. Jusqu'à la fin du tour, la portée des fusils de toute votre armée est augmentée de L pour un total de 2xL.



Réserve de magie

Spécial

Défaussez autant de dés que vous le désirez pour générer des dés de dissipation ou de pouvoir à raison d'un dé pour des épées, de deux dés pour un crâne et de trois dés pour un dragon.



Guerriers

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers.



Tir soutenu

Activation

Défaussez ces dés pour activer toutes vos unités équipées d'armes de tir. Elles doivent immédiatement effectuer un tir avec cette activation et celle-ci ne génère aucune FATIGUE.



Feu purificateur

Sort, Ordres

Défaussez ce dé et choisissez une unité ennemie (mais pas un Seigneur). Lancez un dé par figurine de l'unité ciblée. Chaque résultat de 5+ élimine une figurine de l'unité.



Levées

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Levées.



Tir ajusté

Tir

Défaussez ces dés pour relancer tous les dés d'attaque ratés.



Lumière divine

Sort, Ordres

Défaussez ce dé et choisissez une unité amie qui perd tous ses marqueurs FATIGUES.



Réserve d'activation

Ordres

Défaussez un dé pour lancer deux dés SAGA de plus.



Poursuite impitoyable

Corps-à-corps

Défaussez ce dé. À l'issue du corps-à-corps, lancez 1d6 par figurine ennemie qui s'est désengagée (sauf un Seigneur). Si le résultat est supérieur ou égal à son armure, la figurine est éliminée.



Bras vengeur de Merin

Sort, Corps-à-corps

Défaussez ces dés. Les attaques de l'unité ciblée réussiront sur du 4+, indépendamment de l'armure des adversaires ou des autres modificateurs mis en jeu.



Bonus de combat

Tir ou Tir/Réaction

Défaussez un dé pour gagner un dé d'attaque ou de défense (deux si le dé défaussé pour activer cette capacité est un dragon).



Fanatisme

Corps-à-corps

Défaussez ces dés pour gagner 4 dés d'attaque. À la fin du combat, toutes les unités ennemies impliquées subissent deux FATIGUES supplémentaires.



Protection divine

Sort, Ordres

Défaussez ces dés pour ajouter 1 à l'armure de toutes vos unités jusqu'au début de votre prochaine phase d'ordres.



Armée du Loup

L'armée du Loup est une armée féroce et rapide, fondant sur sa proie pour la détruire avant de disparaître dans la nature... Constituée de puissants Wolfens, elle nécessite plusieurs règles spéciales :

- **Féroces** : au corps-à-corps, un Seigneur Wolfen génère 7 dés d'attaque (au lieu de 5), un Garde 4 (au lieu de 2), un Guerrier 2 (au lieu d'un seul) et une Levée 1 (au lieu d'un par tranche de 3 figurines).
- **Indisciplinés** : le Seigneur Wolfen ne génère qu'un seul dé SAGA au lieu des deux habituels.
- **Effectifs limités** : pour un point d'armée, une armée du Loup ne peut recruter que 3 Gardes (au lieu de 4), 6 Guerriers (au lieu de 8) ou 9 Levées (au lieu de 12). Les combattants doivent être organisés en début de partie en unités de 3 à 9 (au lieu de 4 à 12).

Seigneur : en dehors des règles spéciales décrites ci-dessus, un Seigneur de l'armée du Loup, généralement un Chef de Meute, suit les règles habituelles des Seigneurs. Parfois, la fureur du Chef de Meute peut être remplacée par les pouvoirs mystiques d'un Chamane.

Gardes : les Gardes de l'armée sont les Prédateurs Sanglants.

Guerriers : les Guerriers de l'armée sont les Crocs (vous pouvez également utiliser des Longs Crocs). Une unité de l'armée peut être promue au rang de Vestales (Sacrées ou non). Celles-ci sont plus rapides (mouvement L) mais moins bien protégées au corps-à-corps (-1 en armure).

Levées : les Levées de l'armée sont constituées de Chasseurs (vous pouvez également utiliser des Traqueurs) équipés de javelots. Ceux-ci sont si imposants qu'ils infligent un malus de -1 en armure à leurs cibles. De plus, étant légèrement équipées, les Levées disposent d'un mouvement L. Vous pouvez également recruter une (et une seule) unité de 12 Animæ Sylvestres (qui ne suivent donc pas la règle « effectifs limités »). Les Animæ Sylvestres suivent la règle « créatures sylvestres ».

- **Créatures sylvestres** : les Animæ Sylvestres ne sont jamais ralenties par les éléments de décors représentant des végétaux de toutes sortes. De plus, quand l'unité doit être déployée, elle peut l'être normalement ou n'importe où sur la table, en dehors de la zone de déploiement de l'adversaire, dans un élément de décor végétal. Toutes les figurines doivent tenir à l'intérieur du décor et se trouver à plus de TC de tout ennemi. Si ce n'est pas possible, vous avez cependant la possibilité d'éliminer autant d'Animæ Sylvestres que vous le souhaitez afin de rendre ce déploiement possible.

Armée du Loup									
Unité	Type	Dés	Mvt	ArmCC	ArmTir	CC	Tir	Jmax	Notes
Chef de Meute	S	1	M	5	6	7	-	4	-
Chamane	S	1	M	4	5	4	-	4	Seigneur Sorcier
Prédateurs Sanglants	Ca	1	M	5	5	4	-	4	-
Crocs	Cu	1	M	4	4	2	-	3	-
Vestales	Cu	1	L	3	4	2	-	3	1 unité max
Chasseurs	L	0	L	3	3	1	1/2	2	Javelots : M, -1 Arm, mvt & tir
Animæ Sylvestres	L	0	M	3	3	1	-	2	Créatures sylvestres ; 1 unité max



Plateau de combat du Loup



Gardes & Seigneur

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Gardes ou un Seigneur.



Sauvagerie animale

Corps-à-corps

Défaussez ce dé pour gagner 2 dés d'attaque (3 si le dé était un dragon). À la fin du combat, l'unité ne subira pas de FATIGUE si elle a gagné le combat.



Réserve de magie

Spécial

Défaussez autant de dés que vous le désirez pour générer des dés de dissipation ou de pouvoir à raison d'un dé pour des épées, de deux dés pour un crâne et de trois dés pour un dragon.



Guerriers

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers.



Grandes manœuvres

Activation

Défaussez ces dés pour activer toutes vos unités de Guerriers et de Gardes pour effectuer une action de mouvement. Vos unités ne peuvent pas engager l'ennemi. Si une unité ne peut l'éviter, elle ne s'active pas.



Prix du sang

Sort, Activation

Défaussez ce dé pour retirer un marqueur FATIGUE à une unité amie (2 si le dé était un dragon).



Levées

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Levées.



Harcèlement

Activation

Défaussez ces dés pour activer toutes vos unités de Levées pour effectuer une action de mouvement ne générant pas de FATIGUE. Vos unités ne peuvent pas engager l'ennemi. Si une unité ne peut l'éviter, elle ne s'active pas.



Crinière ardente

Sort, Activation

Défaussez ce dé. Toutes les unités ennemies à portée M d'au moins l'un de vos Seigneurs gagnent un marqueur FATIGUE.



Réserve d'activation

Ordres

Défaussez un dé pour lancer deux dés SAGA de plus.



Griffes acérées

Corps-à-corps

Défaussez ces dés pour donner un bonus de +1 pour toucher à l'unité ciblée.



Baiser de la Louve

Sort, Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Défaussez ce dé. L'unité ciblée peut relancer tous ses jets de défense ratés.



Bonus de combat

Corps-à-corps

Défaussez un dé pour gagner un dé d'attaque ou de défense (deux si le dé défaussé pour activer cette capacité est un dragon).



Hurllement tribal

Ordres

Défaussez ces dés. Jusqu'à la fin du tour, toutes vos unités pourront relancer leurs jets pour toucher ratés au corps-à-corps.



Appel d'Ekynox

Sort, Corps-à-corps

Défaussez ces dés. Ce sort ne peut viser que l'un de vos Seigneurs qui gagne 7 dés d'attaque. À la fin du combat, ce Seigneur gagne 2 marqueurs FATIGUES supplémentaires.



Armée du Bélier

L'armée du Bélier est constituée de créatures non mortes qui continuent le combat là où n'importe quel homme fuirait le champ de bataille. De par la nature très particulière de l'armée, les règles suivantes s'appliquent à toutes les figurines de l'armée :

- **Lents mais implacables** : toutes les figurines de l'armée ont un mouvement de C au lieu de M. Cependant, cette valeur de mouvement ne peut jamais être diminuée (que ce soit par la fatigue, le terrain ou une capacité SAGA). Les Levées font exception : elles ne sont ni lentes, ni implacables.
- **Increvables** : à la fin du tour de l'armée, retirez un marqueur Fatigue à toutes les unités de l'armée.

Seigneur : le Seigneur d'une armée du Bélier, un Baron ou un Grand Nécromant selon les exigences, suit les règles normales des Seigneurs.

Gardes : les Gardes de l'armée peuvent être des Paladins Noirs (traités comme des gardes classiques) ou bien des Guerriers Crâne (souffrant d'un malus de -1 en armure contre les tirs mais bénéficiant d'un bonus de +1 pour toucher au corps-à-corps).

Guerriers : les Guerriers de l'armée sont les Pantins Morbides et ne suivent aucune règle spéciale.

Levées : les Levées de l'armée sont constituées de Gargouilles (et/ou de Wamphyr). Les Levées ne possèdent pas d'armes de tir et disposent d'un profil spécifique très différent de celui des Levées classiques (voir le tableau ci-dessous). De plus, les Gargouilles sont recrutées par 6 pour un point d'armée (et peuvent former des unités de 4 à 12 comme d'habitude). Pour finir, elles disposent de la règle spéciale « vol ». Notez que même si leurs caractéristiques, leurs effectifs et leurs compétences les rapprochent davantage des Guerriers (voire des Gardes) que des Levées, ce statut reflète la très grande indiscipline de ces troupes et leur statut à part au sein de l'armée.

- **Vol** : Lors d'une action de mouvement, l'unité peut se déplacer en ignorant les obstacles, les éléments de décor et même les autres unités (elle peut passer à moins de TC d'une unité sans avoir à l'engager). Elle doit cependant terminer son déplacement légalement (en formation, sur un terrain qu'elle peut occuper et à plus de TC de toute unité ennemie à moins qu'elle n'ait engagé un adversaire).

Armée du Bélier									
Unité	Type	Dés	Mvt	ArmCC	ArmTir	CC	Tir	Fmax	Notes
Baron	S	2	C*	5	6	5	-	4*	-
Grand Nécromant	S	2	C*	4	5	2	-	4*	Seigneur Sorcier
Paladins Noirs	Ca	1	C*	5	5	2	-	4*	-
Guerriers Crâne	Ca	1	C*	5	4	2	-	4*	+1 pour toucher
Pantins Morbides	Cu	1	C*	4	4	1	-	3*	-
Gargouilles	L	0	L	4	4	2	-	2*	Vol



Plateau de combat du Bélier



Gardes & Seigneur

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Gardes ou un Seigneur.



Vigueur infernale

Activation

Défaussez ce dé pour activer l'une de vos unités (mais pas des Levées). Cette activation ne compte pas pour l'attribution de marqueurs FATIGUES.



Réserve de magie

Spécial

Défaussez autant de dés que vous le désirez pour générer des dés de dissipation ou de pouvoir à raison d'un dé pour des épées, de deux dés pour un crâne et de trois dés pour un dragon.



Guerriers

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers.



Cri funeste

Activation

Défaussez ce dé. Choisissez une unité ennemie à portée C de l'une des vôtres. Cette unité gagne un marqueur FATIGUE (deux si le dé défaussé était un dragon).



Assemblage macabre

Sort, Activation

Défaussez ce dé et choisissez l'une de vos unités. Lancez un dé par figurine de l'unité ayant été éliminée. Les figurines reviennent en formation (et à + de TC de l'ennemi) sur un résultat dépendant du dé défaussé : 6 pour des épées ; 5+ pour un crâne ; 4+ pour un dragon.



Levées

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Levées.



Effroi

Activation/Réaction

Défaussez ce dé pour annuler l'activation de l'unité ciblée.



Mauvais œil

Sort, Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Défaussez ce dé pour forcer l'unité ciblée à relancer tous ses jets pour toucher réussis lors de cette activation.



Réserve d'activation

Ordres

Défaussez un dé pour lancer deux dés SAGA de plus.



Brume spectrale

Tir/Réaction

Défaussez ces dés pour donner un couvert léger à l'unité ciblée contre ce tir. Si l'unité bénéficiait déjà d'un couvert, son armure augmente de 1 point contre ce tir (en plus du bonus de l'éventuel couvert lourd).



Des cendres aux cendres

Sort, Ordres

Défaussez ces dés et choisissez une unité ennemie (mais pas un Seigneur). Lancez un dé par figurine de l'unité. Chaque résultat de 4+ élimine une figurine de l'unité.



Bonus de combat

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Défaussez un dé pour gagner un dé de défense (deux si le dé défaussé pour activer cette capacité est un dragon).



Attaques infectieuses

Corps-à-corps

Défaussez ces dés. Toutes les unités ennemies participant au combat subissent un malus de -1 à leurs jets de défense lors de cette phase.



Danse macabre

Sort, Activation

Défaussez ces dés pour activer l'une de vos unités (mais pas un Seigneur). Après son activation, l'unité peut se réactiver immédiatement et continuer à le faire tant que vous le voulez (ou jusqu'à ce qu'elle soit épuisée).



Armée du Scorpion

L'armée du Scorpion représente les forces issues de sombres laboratoires où d'inquiétantes expériences ont donné naissance à de non moins inquiétantes créatures. En conséquence, les troupes du Scorpion sont divisées en deux catégories : les troupes régulières et les créatures. Certaines capacités SAGA du plateau ne s'appliquent qu'aux troupes régulières, d'autres ne s'appliquent qu'aux créatures.

Troupes régulières

Les troupes régulières constituent l'essentiel de l'armée. Votre Seigneur est issu de ces troupes et vous devez dépenser au moins la moitié de vos points d'armée parmi elles.

Seigneur : le Seigneur est un Chef de Laboratoire ou un Grand Alchimiste et ne dispose d'aucune règle spéciale.

Gardes : les Gardes de l'armée sont normalement des Sentinelles équipées d'armes lourdes. Cependant, une seule unité de 4 Gardes peut être promue au rang de Skorizes. Chaque Skorize génère 3 dés d'attaque au corps-à-corps et l'unité bénéficie de la règle spéciale « éclaireurs ». En contrepartie, les Skorizes sont plus légèrement protégées et perdent donc un point d'armure.

- **Eclaireurs** : quand l'unité doit être déployée, elle peut l'être n'importe où sur la table mais à plus de M de la zone de déploiement de l'adversaire et à plus de TC de tout ennemi.

Guerriers : les Guerriers de l'armée sont des clones. Cependant, une seule unité de 8 Guerriers au maximum peut être promue Hybrides Alpha. Les Hybrides Alpha sont des Guerriers équipés d'arbalètes légères (arbalètes classiques mais avec une portée de tir réduite à M).

Levées : les Levées de l'armée sont constitués d'Arbalétriers équipés des mêmes arbalètes légères que les Hybrides Alpha.

Armée du Scorpion : troupes régulières									
Unité	Type	Dés	CV	ArmCC	ArmTir	CC	Tir	Fmax	Notes
Chef de Laboratoire	S	2	∞	5	6	5	-	4	-
Grand Alchimiste	S	2	∞	4	5	2	-	4	Seigneur Sorcier
Sentinelles	Ca	1	∞	4	5	2	-	4	+1 pour toucher
Skorizes	Ca	1	∞	4	4	3	-	4	Eclaireurs ; 1x4 max
Clones	Cu	1	∞	4	4	1	-	3	-
Hybrides Alpha	Cu	1	∞	3	3	1	1/2	3	Arbalètes : ∞, -1Arm ; 1x8 max
Arbalétriers	L	0	∞	2	2	1/3	1/2	2	Arbalètes : ∞, -1Arm

CRÉATURES

Les créatures nécessitent d'être encadrées par des troupes régulières pour aller au combat. En conséquence, vous ne pouvez pas dépenser plus de la moitié de vos points d'armées en créatures.

Même si leur organisation diffère largement de celle des troupes plus conventionnelles, chaque créature peut être apparentée à l'une des trois classes classiques (Levées, Guerriers ou Gardes).

De plus, chaque unité de créatures dispose d'un pouvoir spécial spécifique qui doit être activé au moyen de la case **On** du Scorpion du plateau de combat.

Gardes : les créatures de ce rang sont les Abominations. Les unités d'Abominations sont constituées des différents monstres de grande taille (Dasyatis, Nemesis, Nefarius...) sans distinction. Les Abominations sont incroyablement résistantes (armure 6+ au tir comme au corps-à-corps). Chaque Abomination génère 6 dés d'attaque au corps-à-corps. Un point d'armée permet de recruter deux Abominations qui peuvent être organisées en unités de 2 à 6 figurines.

De plus, les Abominations peuvent activer le pouvoir spécial « régénération ».

- **Régénération** : ce pouvoir doit être activé pendant un corps-à-corps ou lorsque l'unité est la cible de tirs. L'unité pourra alors relancer tous les jets de défense ratés lors de cette activation.

Guerriers : les créatures de ce rang sont les Chiens du Syhar. Chaque Chien génère deux dés d'attaque au corps-à-corps et dispose d'un mouvement L. Un point d'armée permet de recruter six Chiens du Syhar qui peuvent être organisés en unités de 3 à 9 figurines.

De plus, les Chiens du Syhar peuvent activer le pouvoir spécial « vol ».

- **Vol** : ce pouvoir doit être activé quand l'unité doit effectuer une action de mouvement. L'unité pourra alors se déplacer en ignorant les obstacles, les éléments de décor et même les autres unités (elle peut passer à moins de TC d'une unité sans avoir à l'engager). Elle doit cependant terminer son déplacement légalement (en formation, sur un terrain qu'elle peut occuper et à plus de TC de toute unité ennemie à moins qu'elle n'ait engagé un adversaire).

Levées : les créatures de ce rang sont les Phemera. Les Phemera génèrent un dé d'attaque au corps-à-corps pour chaque tranche de deux figurines. Un point d'armée permet de recruter douze Phemera, organisées en unités de 4 à 12 figurines.

De plus, les Phemera peuvent activer le pouvoir spécial « explosion ».

- **Explosion** : ce pouvoir doit être activé au corps-à-corps. Au lieu d'attaquer normalement, toutes les Phemera de l'unité (même celles qui ne pouvaient pas participer au combat) explosent : retirez-les du champ de bataille. Il est donc inutile de résoudre les attaques de l'adversaire. En contrepartie, l'unité ennemie subit une touche automatique (quelle que soit sa valeur d'armure) pour chacune de ses figurines qui pouvaient participer au combat. Elle peut effectuer normalement ses jets de défense.

Armée du Scorpion : créatures									
Unité	Type	Dés	Mvt	ArmCC	ArmTir	CC	Tir	Jmax	Notes
Abominations	Ca	1	M	6	6	6	-	4	Régénération
Chiens du Syhar	Cu	1	L	4	4	2	-	3	Vol
Phemera	L	0	M	3	3	1/2	-	2	Explosion



Plateau de combat du Scorpion



Gardes & Seigneur

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Gardes ou un Seigneur.



Exécution sommaire

Activation

Défaussez ce dé et choisissez l'une de vos unités régulières. Retirez tous les marqueurs FATIGUES de cette unité et éliminez l'une de ses figurines.



Réserve de magie

Spécial

Défaussez autant de dés que vous le désirez pour générer des dés de dissipation ou de pouvoir à raison d'un dé pour des épées, de deux dés pour un crâne et de trois dés pour un dragon.



Guerriers

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers.



Marche forcée

Activation

Défaussez ce dé pour activer l'une de vos unités régulières dont le mouvement augmente d'un cran (de M à L normalement). Cette unité gagne un marqueur FATIGUE à la fin de cette activation.



Tétanie

Sort, Corps-à-corps ou Tir

Défaussez ce dé pour diminuer l'armure de l'unité ciblée d'un point jusqu'à la fin de l'activation en cours.



Levées

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Levées.



Armes empoisonnées

Corps-à-corps ou Tir

Défaussez ces dés. L'unité régulière ciblée bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets pour toucher.



+



Reconstitution génétique

Sort, Activation

Défaussez ce dé pour retirer un marqueur FATIGUE à une unité amie (2 si le dé était un dragon).



Réserve d'activation

Ordres

Défaussez un dé pour lancer deux dés SAGA de plus.



Sauvagerie animale

Corps-à-corps

Défaussez ce dé. L'unité de créatures ciblée gagne 2 dés d'attaque (3 si le dé était un dragon). À la fin du combat, l'unité ne subira pas de FATIGUE si elle a gagné le combat.



Exquise douleur

Sort, Ordres

Défaussez ces dés. Jusqu'à votre prochaine phase d'ordres, l'unité ciblée ignore la première touche non annulée de chaque phase de tir ou de corps-à-corps.



+



Bonus de combat

Corps-à-corps ou Tir

Défaussez un dé pour gagner un dé d'attaque (deux si le dé défaussé pour activer cette capacité est un dragon).



Oon du Scorpion

Spécial

Défaussez ce dé pour permettre à l'unité de créatures ciblée d'activer son pouvoir spécial.



Rituel de l'aube

Sort, Corps-à-corps

Défaussez ces dés pour doubler les dés de combat générés par l'unité ciblée. À la fin du combat, l'unité gagne 3 marqueurs FATIGUES. Si l'unité s'épuise ainsi, les marqueurs excédentaires ne sont pas gagnés mais sont remplacés par autant de pertes automatiques.



+



Incarnés légendaires

Chaque armée peut remplacer, pour un surcoût d'un point d'armée, son Seigneur par l'un des Incarnés légendaires décrits ci-dessous. Tous ces incarnés suivent les règles spéciales suivantes :

- **Incarné légendaire** : ces Incarnés génèrent un dé SAGA de plus que la normale.
- **Sorcier ou Guerrier** : un Incarné peut être soit un Seigneur Guerrier, soit un Seigneur Sorcier. Dans les deux cas, il utilise le profil et les règles d'un Seigneur de son peuple.
- **Monture** : si l'Incarné est un Seigneur Guerrier et que sa liste d'armée le permet, il peut être monté.

Incarnés du Lion

La Lionne Rousse

Seigneur Guerrier

Armure sacrée : l'armure de son père confère à la Lionne Rousse une armure de 6, au tir comme au corps-à-corps, qu'elle soit montée ou non.

Exploits légendaires : la présence de la Lionne Rousse dans votre armée attire les meilleurs combattants. Une unité de Chevaliers d'Alahan (si la Lionne est montée) ou de Paladins (si elle est à pied) de votre armée gagne un point d'armure.

Méliador

Seigneur Sorcier

Sceau de Verion : quand Méliador est dans votre armée, vous pouvez défausser des dés de votre Réserve de magie pour augmenter de 1 point par dé défaussé le résultat de votre jet de pouvoir après avoir vu votre score et celui de votre adversaire.

Maîtrise des éléments : Méliador utilise sa maîtrise des éléments pour permettre à une unité (non montée) de votre armée de se déployer en utilisant la règle spéciale « éclaireurs » (voir les règles du Griffon).

La Chimère

Seigneur Guerrier

Profil hors-norme : la Chimère a un profil bien différent de celui d'un Seigneur classique. Son mouvement est de L, son armure de 6 au tir comme au corps-à-corps et elle génère 9 dés d'attaque au corps-à-corps. En dehors de ça, elle est considérée comme un Seigneur Guerrier ordinaire.

Magistère : la Chimère compte également comme étant un Seigneur Sorcier malgré son profil.

Vol : la Chimère suit la règle spéciale « vol » (voir les règles du Bélier ou du Scorpion).

Colossale : avec la règle « Résistance », la Chimère peut ignorer les 2 premières touches non annulées de chaque phase.

Solitaire : la Chimère ne peut pas utiliser la règle spéciale « Côte à côte » et ne peut pas utiliser la règle « Résistance » pour reporter les touches non annulées sur des figurines amies.

Incarnés du Griffon

Thurbard

Seigneur Guerrier

Garde prétorienne : lorsque Thurbard dirige votre armée, celle-ci peut contenir une unité de Templiers promu au rang de Gardes prétoriens pour représenter ses compagnons d'arme. Cette unité compte comme une unité de Templiers équipés d'armes lourdes.

Sceau du temple : l'autorité de Thurbard est telle que vous pouvez lancer jusqu'à 7 dés SAGA (et non pas 6) au début de votre phase d'ordres tant qu'il est présent dans votre armée.

Melkion

Seigneur Sorcier

Escorte papale : une unité de quatre Gardes de l'armée peut être promue au rang d'Exécuteurs. Ceux-ci génèrent 4 dés d'attaque par figurine et disposent de la règle spéciale « éclaireurs » (comme les Chasseurs de Démon) mais n'ont que 4 en armure.

Phénix : quand Melkion est dans votre armée, vous pouvez à tout moment défausser un dé de votre Réserve de magie pour prendre un autre dé de cette réserve et le placer sur la face de votre choix.

Incarnés du Loup

Onyx

Seigneur Guerrier

Maître du Trône des étoiles : en tant que fin tacticien, Onyx peut décider de ne lancer que la moitié des dés SAGA générés par sa meute. S'il le fait, chaque unité de la meute bénéficiera d'une activation gratuite lors de ce tour.

Amulette du Loup : cette amulette confère à Onyx une autorité surnaturelle. Pendant la phase d'ordres, il peut choisir une unité à portée M (mais pas lui-même) et retirer 1d3 marqueurs FATIGUES de cette unité.

Y'Anrylh

Seigneur Guerrier

Fidèle d'Yllia : Y'Anrylh est un Seigneur Guerrier (et utilise donc ce profil) mais il compte également comme un Seigneur Sorcier du fait de l'enseignement qu'il a reçu d'Yllia.

Le Tranchant : comme son nom l'indique, cette arme se moque des armures ennemies. Elle procure un bonus de +1 pour toucher au corps à corps à son porteur.

Incarnés du Bélier

Azaël l'infidèle

Seigneur Sorcier

Compagnon du sépulcre : ce compagnon murmure de sombres secrets aux oreilles d'Azaël. Tant qu'elle est en vie, vous pouvez défausser des dés SAGA de votre Réserve de magie pour lancer des sorts issus du plateau de combat de votre adversaire.

Déjà morte : Azaël est déjà morte de nombreuses fois et sait comment réparer les pires blessures qu'elle puisse subir. Vous pouvez défausser des dés SAGA de votre Réserve de magie pour ignorer une touche non annulée subie par Azaël. Ceci se cumule avec la règle « Résistance » des Seigneurs.

Le Grand Crâne

Seigneur Guerrier

Armure noire : cette armure protège le Grand Crâne et lui procure une résistance extraordinaire. Toutes les attaques contre le Grand Crâne (que ce soit au tir ou au corps-à-corps) qui réussissent doivent être relancées.

Arme noire : cette arme démoniaque semble douée d'une volonté propre. Le Grand Crâne peut relancer tous ses jets pour toucher ratés au corps-à-corps.

Incarnés du Scorpion

Kheris

Seigneur Guerrier

Issu du rang : les soldats ont une confiance aveugle en Kheris qui n'est autre qu'un ancien compagnon. Quand il utilise la règle spéciale « Nous sommes à vos ordres », Kheris peut activer deux unités régulières à la fois. Il ne peut pas utiliser la règle spéciale « Côte à côte » dans ce cas là.

Lame de Shekara : quand Kheris meurt, n'importe quel clone peut ramasser cette lame et prendre sa place. En conséquence, quand il subit une touche qui devrait le retirer comme perte, il peut éliminer une figurine amie de Clone située à M pour l'annuler.

Claudia Nessalich

Seigneur Sorcier

Traitement M65 : au début de la partie, après le déploiement des deux armées, choisissez l'une des vos unités régulières qui aura reçu ce traitement expérimental de la part de Claudia (vous ne pouvez pas choisir Claudia elle-même). Pendant toute la partie, cette unité dispose (en permanence et sans avoir à l'activer) de la capacité spéciale « régénération » des Abominations.

Neuro-dard de souffrance : grâce à cette arme, les touches infligées à un Seigneur par Claudia au corps-à-corps ne peuvent pas être ignorées par la règle spéciale « Résistance » si elles ne sont pas annulées.

Points de victoire et occupation des bâtiments

Normalement, une unité à SAGA vaut toujours 4 points de victoire. Il faut donc ajuster la façon dont ceux-ci sont attribués pour certaines armées utilisant des troupes au format atypique.

De même, certaines figurines, bien plus grandes qu'un homme ordinaire, occupent plus de place dans les bâtiments.

L'armée du Loup

Mises à part les Animæ Sylvestres qui sont recrutées normalement, les autres troupes génèrent des points de victoire de la manière suivante :

- Gardes (Prédateurs Sanglants) : chaque Garde génère 1 PV plus 1 par tranche de 3 Gardes éliminés.
- Guerrier (Crocs et Vestales) : les Guerriers génèrent 2 PV par tranche de 3 Guerriers éliminés.
- Levées (Chasseurs) : les Chasseurs génèrent 1PV par tranche **entière** (contrairement à ce qui se pratique normalement) de 2 Chasseurs éliminés.

De plus, à cause de leur taille, tous les Wolfens comptent double pour ce qui est de l'occupation des bâtiments.

L'armée du Bélier

Les troupes du Bélier génèrent des points de victoire normalement à l'exception des Levées :

- Levées (Gargouilles) : les Levées génèrent 2 PV par tranche de 3 Levées éliminées.

Les Gargouilles, quoique plus grandes et larges qu'un homme, occupent les bâtiments comme n'importe quelle figurine. On considère qu'elles s'accrochent au plafond pour occuper moins de place.

Les Guerriers Crâne non plus ne prennent pas plus de place qu'une figurine ordinaire (ils doivent juste baisser un peu la tête).

L'armée du Scorpion

Les troupes régulières du Scorpion génèrent des points de victoire normalement. Il n'en va pas de même pour les créatures :

- Gardes (Abominations) : chaque Garde éliminé rapporte 2 PV.
- Guerriers (Chiens du Syhar) : les Guerriers génèrent 2 PV par tranche de 3 Guerriers éliminés.
- Levées (Phepera) : les Levées génèrent des PV normalement (1 par tranche de 3 Levées éliminées).

Chaque Abomination compte pour 4 figurines pour ce qui est de l'occupation des bâtiments. Les Chiens du Syhar, eux, comptent double tandis que les Phepera occupent les bâtiments normalement.

Les armées du Lion et du Griffon génèrent des points de victoire et occupent les bâtiments normalement à l'exception de la Chimère qui ne peut entrer dans un bâtiment.

Feuille de référence des armées pour SAGA of Arklash

Armée du Lion									
Unité	Type	Dés	Mvt	ArmCC	ArmCir	CC	Cir	Fmax	Notes
Général	S	2	M	5	6	5	-	4	-
Général monté	S	2	L	5	5	5	-	4	-
Grand Sorcier	S	2	M	4	5	2	-	4	Seigneur Sorcier
La Chimère	S (LL)	3	L	6	6	9	-	4	Magistère, vol, colossale & solitaire
Paladins	Ca	1	M	5	5	2	-	4	-
Chevaliers d'Alahan	Ca	1	L	5	4	2	-	4	-
Gardes d'Alahan	Cu	1	M	4	4	1	-	3	-
Archers	L	0	M	3	3	1/3	1/2	2	Arcs : L
Armée du Griffon									
Unité	Type	Dés	Mvt	ArmCC	ArmCir	CC	Cir	Fmax	Notes
Inquisiteur	S	2	M	5	6	5	-	4	-
Inquisiteur monté	S	2	L	5	5	5	-	4	-
Grand Prêtre	S	2	M	4	5	2	-	4	Seigneur Sorcier
Templiers	Ca	1	M	5	5	2	-	4	-
Cavaliers de la Rédemption	Ca	1	L	5	4	2	-	4	-
Chasseurs de Démons	Ca	1	M	4	4	2	1	4	Distolets : M, -1Arm, mvt & cir 1x4 max ; éclaireurs
Gardes prétoriens	Ca	1	M	4	5	2	-	4	+1 pour toucher, 1 unité si Thurbard
Exécuteurs	Ca	1	M	4	4	4	-	4	Eclaireurs, 1x4 max si Mthion
Lanciers	Cu	1	M	4	4	1	-	3	-
Fusiliers	L	0	M	2	3	1/3	1	2	Fusils : L
Canon	L	0	CC	2	6	-	*	2	Cir d'artillerie : 2xL spécial
Armée du Loup									
Unité	Type	Dés	Mvt	ArmCC	ArmCir	CC	Cir	Fmax	Notes
Chef de Meute	S	1	M	5	6	7	-	4	-
Chamane	S	1	M	4	5	4	-	4	Seigneur Sorcier
Prédateurs Sanglants	Ca	1	M	5	5	4	-	4	-
Crocs	Cu	1	M	4	4	2	-	3	-
Vestales	Cu	1	L	3	4	2	-	3	1 unité max
Chasseurs	L	0	L	3	3	1	1/2	2	Javelots : M, -1Arm, mvt & cir
Animæ Sylvestres	L	0	M	3	3	1	-	2	Créatures sylvestres ; 1 unité max
Armée du Bélier									
Unité	Type	Dés	Mvt	ArmCC	ArmCir	CC	Cir	Fmax	Notes
Baron	S	2	C*	5	6	5	-	4*	-
Grand Nécromanc	S	2	C*	4	5	2	-	4*	Seigneur Sorcier
Paladins Noirs	Ca	1	C*	5	5	2	-	4*	-
Guerriers Crâne	Ca	1	C*	5	4	2	-	4*	+1 pour toucher
Danzins Morbides	Cu	1	C*	4	4	1	-	3*	-
Garçouilles	L	0	L	4	4	2	-	2*	Vol
Armée du Scorpion									
Unité	Type	Dés	Mvt	ArmCC	ArmCir	CC	Cir	Fmax	Notes
Chef de Laboratoire	S	2	M	5	6	5	-	4	-
Grand Alchimiste	S	2	M	4	5	2	-	4	Seigneur Sorcier
Sencinelles	Ca	1	M	4	5	2	-	4	+1 pour toucher
Skorizes	Ca	1	M	4	4	3	-	4	Eclaireurs ; 1x4 max
Clones	Cu	1	M	4	4	1	-	3	-
Hybrides Alpha	Cu	1	M	3	3	1	1/2	3	Arbalètes : M, -1Arm ; 1x8 max
Arbalétriers	L	0	M	2	2	1/3	1/2	2	Arbalètes : M, -1Arm
Abominations	Ca	1	M	6	6	6	-	4	Régénération
Chiens du Syhar	Cu	1	L	4	4	2	-	3	Vol
Phemera	L	0	M	3	3	1/2	-	2	Explosion

Foire Aux Questions

FAQ Générale

De nombreuses capacités SAGA permettent de relancer les jets ratés. D'autres permettent de relancer les jets réussis. Que se passe-t-il si les deux se cumulent ?

Si les deux capacités doivent s'appliquer, elles s'annulent l'une l'autre. En effet, un dé ne peut être relancé qu'une seule fois. Si on applique les capacités à la règle, cela revient donc à lancer tous les dés puis à les relancer tous pour garder ce résultat définitif. Autant s'épargner un lancer de dés.

Sur les plateaux de combat, certaines capacités imposent de gagner de la FATIGUE supplémentaire. Que se passe-t-il si ce terme n'est pas précisé ?

Même si le terme « supplémentaire » n'apparaît pas dans le texte, toute FATIGUE gagnée par une capacité SAGA vient en plus de celles gagnées par d'autres capacités ou du fait des règles normales du jeu.

Certaines capacités SAGA précisent qu'une action est réalisée sans gain de FATIGUE. Que se passe-t-il si une autre capacité générant de la FATIGUE est utilisée dans le même temps ?

Quand une capacité dispense de FATIGUE une unité, il s'agit juste de la FATIGUE gagnée dans le cadre des règles normales du jeu, pas de celle gagnée du fait des autres capacités SAGA.

Combien de points de victoire un Incarné légendaire rapporte-t-il ?

4, comme les Héros légendaires de SAGA.

Certaines capacités SAGA de SAGA of Arklash sont identiques à celles du jeu SAGA. Peut-on se référer à leurs descriptions (et aux éventuelles FAQ/clarifications officielles) du livre SAGA ?

Oui. Et dans une certaine mesure, en cas de litige, le livre de règles de SAGA fait jurisprudence si vous trouvez une capacité similaire.

FAQ Magie

Pourquoi prendre le risque d'utiliser un sort qui peut être dissipé alors que les capacités SAGA classiques sont plus sûres ?

Les sorts sont généralement plus puissants et offrent des possibilités nouvelles et différentes. À vous d'évaluer les risques et les bénéfices...

FAQ Lion

Comment fonctionne le Sceau de Verion de Médador ?

Lancez le sort normalement. Si vous constatez que votre sort est dissipé, vous pouvez défausser autant de dés de votre Réserve de magie que vous le voulez pour augmenter d'autant votre score de lancement dans le but d'égaliser le score de dissipation afin que votre sort passe.

Comment la Chimère est-elle affectée par la Fierté du Seigneur ?

La Chimère pouvant ignorer les unités ennemies grâce à son vol, elle doit obligatoirement charger le Seigneur ennemi si celui-ci se trouve à portée L au début d'une action de mouvement (et à condition qu'elle ait la place de se poser). La Chimère est donc un personnage puissant mais facilement gérable par l'adversaire.

FAQ Griffon

La cible du « Jeu purificateur » a-t-elle droit à un jet de défense ?

Non.

Que se passe-t-il si j'utilise le Phénix de Melkion pendant que je génère des dés de dissipation ou de pouvoir ? Puis-je par exemple générer des dés avec un dé SAGA puis le défausser pour modifier la face d'un autre dé de la réserve avant de générer des dés avec celui-ci ?

Non. L'utilisation du Phénix connaît quelques limites. Vous pouvez utiliser ce pouvoir avant de générer des dés de dissipation ou de pouvoir, pas pendant que vous êtes en train de le faire.

À quoi sert le Sceau du Temple de Thurbard lors d'une partie à 10 ou 12 points autorisant directement à lancer 8 dés SAGA ?

À rien tel que c'est écrit. Pour conserver un intérêt au personnage, le Sceau du temple doit être modifié comme suit dans ce cas de figure : tant que Thurbard est en jeu, vous pouvez relancer 2 dés SAGA de votre choix juste après les avoir lancés au début de votre phase d'ordre (et donc avant d'avoir pu en poser un seul sur le plateau de combat).

Quelle est la place occupée dans un bâtiment par un canon et son équipement ?

Le canon compte pour une figurine de même que chacun de ses servants.

FAQ Loup

Les Animæ Sylvestres sacrifiées pour permettre à l'unité de se déployer selon la règle « Créatures sylvestres » génèrent-elles des points de victoire pour l'adversaire ?

Oui. Dans une partie à plusieurs, tous les adversaires gagnent ces points de victoire.

Les capacités « Grandes manœuvres » et « Harcèlement » stipulent que si une unité ne peut éviter d'engager un adversaire, elle ne peut pas s'activer. À quels cas cela fait-il référence ?

Cela concerne aussi bien une unité commençant son activation à TC de l'adversaire ou qu'une autre commençant une deuxième action de mouvement à C de l'adversaire. De manière générale, si un effet de jeu quelconque obligerait l'unité à engager un adversaire lors d'une action de mouvement classique, elle ne peut s'activer avec l'une de ces capacités.

Une unité de Chasseurs peut-elle tirer suite à un « Harcèlement » ?

Oui.

FAQ Bélier

Je désire utiliser ma figurine de Delmoth pour représenter un Seigneur Guerrier ordinaire. Dois-je utiliser les règles des Guerriers Crâne pour lui ?

Normalement, non. Le statut de Seigneur représente déjà suffisamment la puissance de ce personnage. Maintenant, si vous et votre adversaire êtes d'accord... rien ne vous en empêche.

La cible de « Des cendres aux cendres » a-t-elle droit à un jet de défense ?

Non.

Une unité dont l'activation a été annulée par la capacité « Effroi » peut-elle se réactiver plus tard dans le tour ? Cela compte-t-il pour une seconde activation ?

L'activation est annulée mais il n'y a pas d'autres conséquences. Donc, dans l'ordre, « oui » et « non ».

FAQ Scorpion

Pour le pouvoir « explosion » des Phéméra, qu'entendez-vous par « pour chacune de ses figurines qui pouvaient participer au combat » ?

L'unité subit une touche pour chaque figurine qui pouvait générer des dés d'attaque lors de cette phase.

La figurine éliminée suite à une « Exécution sommaire » rapporte-t-elle des points de victoire à l'adversaire ?

Oui, et même à tous les adversaires dans le cas d'une partie à plusieurs.

Pouvez-vous préciser le fonctionnement du « Rituel de l'aube » ?

Soit une unité de 4 Abominations disposant de deux marqueurs Fatigues. Elle participe à un combat au corps-à-corps au cours duquel le « Rituel de l'aube » est lancé. Son adversaire n'utilise aucun des marqueurs Fatigues de l'unité.

À la fin du combat, l'unité dispose donc de 6 marqueurs fatigues (2 du départ, 1 du combat et 3 dus au rituel). L'unité finit donc épuisée et a deux marqueurs fatigues en excès qui ne sont pas placés sur l'unité mais transformés en pertes.

Et pour gagner du temps... oui, ces pertes génèrent des points de victoire qui reviennent uniquement au propriétaire de l'unité contre laquelle le combat avait lieu.

Peut-on utiliser un même point d'armée pour acheter à la fois des Créatures et des Troupes régulières ?

Les points d'armée utilisés pour acheter des Créatures ne peuvent être utilisés que pour cela. Vous ne pouvez donc pas mixer Créatures et Troupes régulières avec un même point d'armée.

FAQ Pratique

Comment se servir du compte-tour en bas de la fiche de référence des armées ?

Pour ma part, j'imprime cette fiche sur du papier cartonné (avec au verso la fiche de référence du jeu SAGA) et je plastifie le tout. Je peux alors repérer le tour en cours à l'aide d'un simple trombone.

Je dispose de nombreuses figurines en métal qui ne sont pas décrites ici. Comment les utiliser ?

SAGA of Marklash n'est pas un jeu compétitif. Mettez-vous d'accord avec votre adversaire pour écrire quelques règles rapides pour vos figurines, cela ne devrait pas être trop difficile. Par exemple, si vous disposez de Centaure lourds pour votre armée du Bélier, considérez-les comme des Paladins noirs montés.

Et les anciennes armées de Confrontation qui ne sont pas du tout décrites ici ?

Ne sont décrites ici que les armées pour lesquelles des figurines en plastique pré-peintes sont sorties. Si vous disposez d'une armée en métal non traitée dans ces pages (des Nains par exemple... ou des Gobelins), vous devrez rédiger les règles, profils et plateau de combat par vous-même. Si vous êtes satisfaits de votre travail, je suis tout à fait disposé à l'intégrer dans ces pages. Contactez-moi via l'un des nombreux forums ou sites que je fréquente (Warmania, forum du Studio Tomahawk, mon blog...)

Et si je veux jouer des armées totalement différentes issues d'autres gammes de figurines ? Je fais quoi moi ?

Pour ça, il est conseillé d'attendre un peu la sortie prochaine de **SAGA of Blades and Heroes**.

Ôés

Voici les symboles des dés correspondant aux plateaux de combat de SAGA of MArkash.

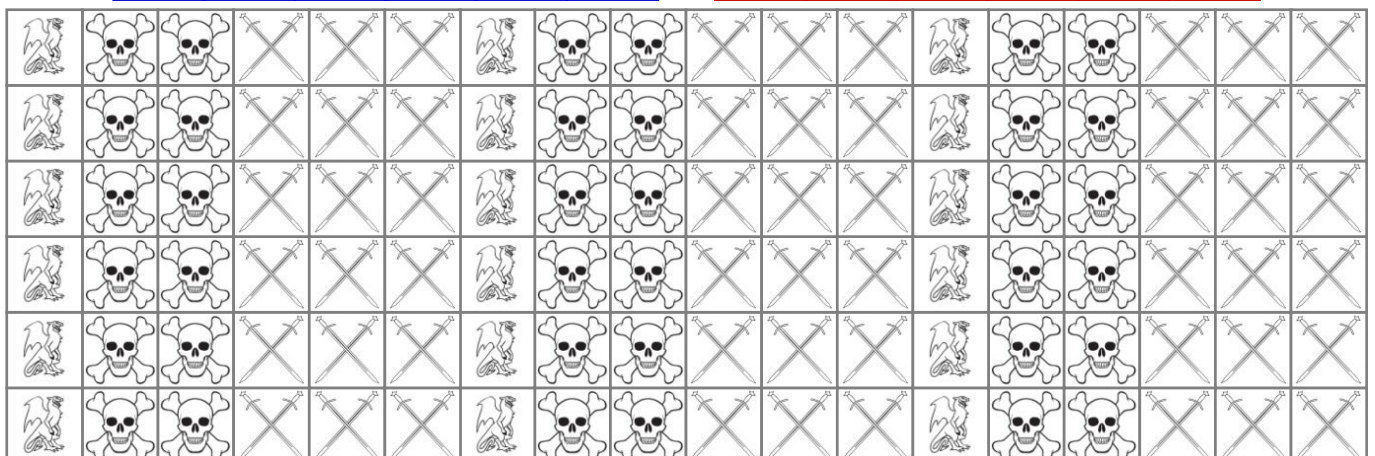
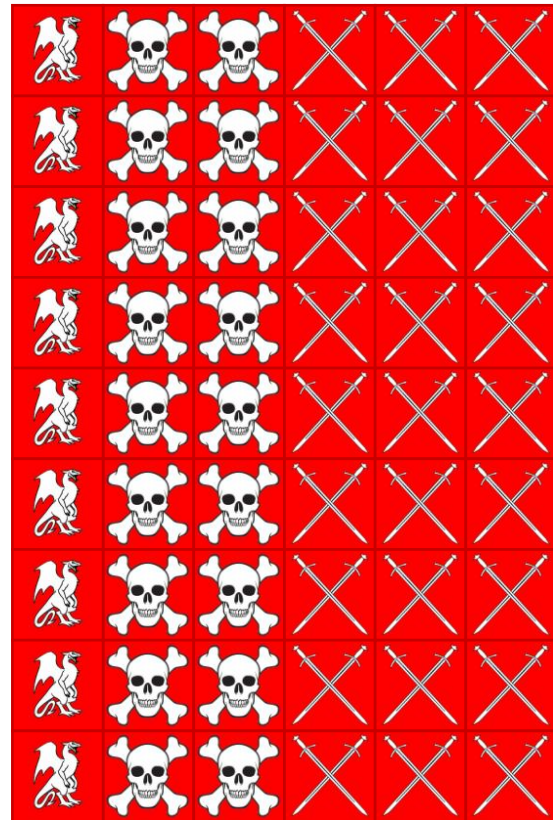
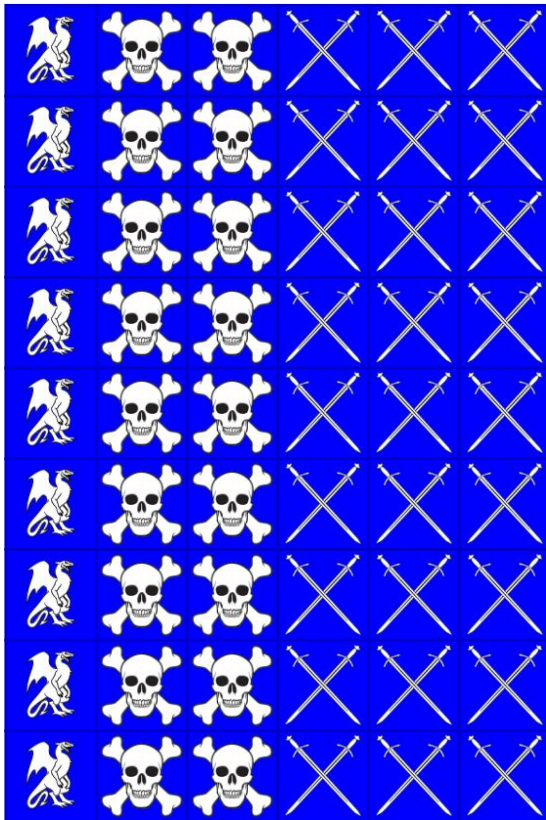
Notez que les symboles des différents plateaux sont identiques et non spécifiques à chaque peuple comme c'est le cas pour la version historique de SAGA. Ainsi, vous n'aurez besoin de réaliser que deux jeux de dés pour vos parties.

À noter également que, comme dans le jeu d'origine, vous n'avez besoin que de huit dés par joueur. Il y en a neuf ici simplement au cas où vous auriez un problème de découpage/collage pour vous éviter d'avoir à réimprimer une page complète.

À titre personnel, je vous conseille d'imprimer cette page sur de la feuille autocollante et de coller les symboles sur des dés vierges (si possible de couleur adaptée).

Au cas où la disposition des symboles ne serait pas suffisante, un dé doit comprendre 1 face **dragon** (6), 2 faces **crânes** (4 ou 5) et 3 faces **épées** (1 à 3).

Pour les plus feignasses d'entre vous (pour lesquels imprimer quelques symboles et les coller sur des cubes serait une tâche insurmontable), des plateaux de combat utilisant les dés Rackham sont fournis juste après... Pour ceux qui ne le sauraient pas (et qui donc n'en auraient pas), un dé Rackham est un dé classique dont le 6 a été remplacé par un dragon. Vous pouvez donc utiliser ces plateaux avec de simples d6 classiques.





Plateau de combat du Lion



Gardes & Seigneur

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Gardes ou un Seigneur.



Noblesse

Ordres

Défaussez ce dé pour relancer un ou plusieurs de vos dés SAGA ou pour placer l'un de vos dés SAGA sur la face de votre choix.



Réserve de magie

Spécial

Défaussez autant de dés que vous le désirez pour générer des dés de dissipation ou de pouvoir à raison d'un dé pour un 1-3, de deux dés pour un 4-5 et de trois dés pour un dragon.



Guerriers

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers.



Charge !

Corps-à-corps

Défaussez ce dé pour gagner 3 dés d'attaque (4 si le dé défaussé est un dragon) lors d'une attaque effectuée par une unité montée. Cette unité gagne une FATIGUE supplémentaire à la fin du corps-à-corps.



Eblouissement de Lahn

Sort, Tir/Réaction

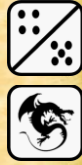
Défaussez ce dé. L'unité effectuant le tir devra relancer tous les jets pour toucher réussis et subira une FATIGUE à la fin du tir.



Levées

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Levées.



Mur de boucliers

Corps-à-corps ou Tir/réaction

Défaussez ces dés pour ajouter 1 à l'armure de votre unité.



Force du Lion

Sort, Corps-à-corps

Défaussez ce dé. L'unité ciblée gagne un bonus de +1 pour toucher et ne subira pas de FATIGUE à la fin du corps-à-corps.



Réserve d'activation

Ordres

Défaussez un dé pour lancer deux dés SAGA de plus.



Guerre d'usure

Corps-à-corps

Défaussez ce dé pour attribuer une FATIGUE supplémentaire à toutes les unités engagées dans le corps-à-corps lors de l'attribution de la FATIGUE.



Haleine de Kaïn

Sort, Ordres

Défaussez ces dés pour répartir 1d3+1 FATIGUES entre les différentes unités ennemies sur le champ de bataille. Chaque unité ne peut recevoir qu'une seule FATIGUE, l'excédent étant perdu.



Bonus de combat

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction

Défaussez un dé pour gagner un dé d'attaque ou de défense (deux si le dé défaussé pour activer cette capacité est un dragon).



Assaut décisif

Corps-à-corps

Défaussez ce dé pour gagner 1 dé d'attaque plus 1 pour chaque marqueur FATIGUE de toute unité ennemie engagée dans ce corps-à-corps.



Fléau Céleste

Sort, Ordres

Défaussez ces dés et choisissez une unité ennemie (mais pas un Seigneur). Lancez 1d3 par marqueur FATIGUE de l'unité. L'unité perd autant de figurines que le total obtenu.





Plateau de combat du Griffon



Gardes & Seigneur

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Gardes ou un Seigneur.



Plus de poudre !

Ordres

Défaussez ce dé. Jusqu'à la fin du tour, la portée des fusils de toute votre armée est augmentée de L pour un total de 2xL.



Réserve de magie

Spécial

Défaussez autant de dés que vous le désirez pour générer des dés de dissipation ou de pouvoir à raison d'un dé pour un 1-3, de deux dés pour un 4-5 et de trois dés pour un dragon.



Guerriers

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers.



Tir soutenu

Activation

Défaussez ces dés pour activer toutes vos unités équipées d'armes de tir. Elles doivent immédiatement effectuer un tir avec cette activation et celle-ci ne génère aucune FATIGUE.



Feu purificateur

Sort, Ordres

Défaussez ce dé et choisissez une unité ennemie (mais pas un Seigneur). Lancez un dé par figurine de l'unité ciblée. Chaque résultat de 5+ élimine une figurine de l'unité.



Levées

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Levées.



Tir ajusté

Tir

Défaussez ces dés pour relancer tous les dés d'attaque ratés.



Lumière divine

Sort, Ordres

Défaussez ce dé et choisissez une unité amie qui perd tous ses marqueurs FATIGUES.



Réserve d'activation

Ordres

Défaussez un dé pour lancer deux dés SAGA de plus.



Poursuite impitoyable

Corps-à-corps

Défaussez ce dé. À l'issue du corps-à-corps, lancez 1d6 par figurine ennemie qui s'est désengagée (sauf un Seigneur). Si le résultat est supérieur ou égal à son armure, la figurine est éliminée.



Bras vengeur de Merin

Sort, Corps-à-corps

Défaussez ces dés. Les attaques de l'unité ciblée réussiront sur du 4+, indépendamment de l'armure des adversaires ou des autres modificateurs mis en jeu.



Bonus de combat

Tir ou Tir/Réaction

Défaussez un dé pour gagner un dé d'attaque ou de défense (deux si le dé défaussé pour activer cette capacité est un dragon).



Fanaticisme

Corps-à-corps

Défaussez ces dés pour gagner 4 dés d'attaque. À la fin du combat, toutes les unités ennemies impliquées subissent deux FATIGUES supplémentaires.



Protection divine

Sort, Ordres

Défaussez ces dés pour ajouter 1 à l'armure de toutes vos unités jusqu'au début de votre prochaine phase d'ordres.





Plateau de combat du Loup



Gardes & Seigneur

Activation

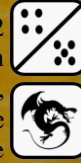
Défaussez un dé pour activer une unité de Gardes ou un Seigneur.



Sauvagerie animale

Corps-à-corps

Défaussez ce dé pour gagner 2 dés d'attaque (3 si le dé était un dragon). À la fin du combat, l'unité ne subira pas de FATIGUE si elle a gagné le combat.



Réserve de magie

Spécial

Défaussez autant de dés que vous le désirez pour générer des dés de dissipation ou de pouvoir à raison d'un dé pour un 1-3, de deux dés pour un 4-5 et de trois dés pour un dragon.



Guerriers

Activation

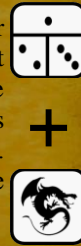
Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers.



Grandes manœuvres

Activation

Défaussez ces dés pour activer toutes vos unités de Guerriers et de Gardes pour effectuer une action de mouvement. Vos unités ne peuvent pas engager l'ennemi. Si une unité ne peut l'éviter, elle ne s'active pas.



Prix du sang

Sort, Activation

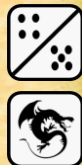
Défaussez ce dé pour retirer un marqueur FATIGUE à une unité amie (2 si le dé était un dragon).



Levées

Activation

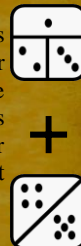
Défaussez un dé pour activer une unité de Levées.



Harcèlement

Activation

Défaussez ces dés pour activer toutes vos unités de Levées pour effectuer une action de mouvement ne générant pas de FATIGUE. Vos unités ne peuvent pas engager l'ennemi. Si une unité ne peut l'éviter, elle ne s'active pas.



Crinière ardente

Sort, Activation

Défaussez ce dé. Toutes les unités ennemies à portée M d'au moins l'un de vos Seigneurs gagnent un marqueur FATIGUE.



Réserve d'activation

Ordres

Défaussez un dé pour lancer deux dés SAGA de plus.



Griffes acérées

Corps-à-corps

Défaussez ces dés pour donner un bonus de +1 pour toucher à l'unité ciblée.



Baiser de la Louve

Sort, Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Défaussez ce dé. L'unité ciblée peut relancer tous ses jets de défense ratés.



Bonus de combat

Corps-à-corps

Défaussez un dé pour gagner un dé d'attaque ou de défense (deux si le dé défaussé pour activer cette capacité est un dragon).



Hurllement tribal

Ordres

Défaussez ces dés. Jusqu'à la fin du tour, toutes vos unités pourront relancer leurs jets pour toucher ratés au corps-à-corps.



Appel d'Ekynox

Sort, Corps-à-corps

Défaussez ces dés. Ce sort ne peut viser que l'un de vos Seigneurs qui gagne 7 dés d'attaque. À la fin du combat, ce Seigneur gagne 2 marqueurs FATIGUES supplémentaires.





Plateau de combat du Bélier



Gardes & Seigneur

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Gardes ou un Seigneur.



Vigueur infernale

Activation

Défaussez ce dé pour activer l'une de vos unités (mais pas des Levées). Cette activation ne compte pas pour l'attribution de marqueurs FATIGUES.



Réserve de magie

Spécial

Défaussez autant de dés que vous le désirez pour générer des dés de dissipation ou de pouvoir à raison d'un dé pour un 1-3, de deux dés pour un 4-5 et de trois dés pour un dragon.



Guerriers

Activation

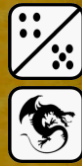
Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers.



Cri funeste

Activation

Défaussez ce dé. Choisissez une unité ennemie à portée C de l'une des vôtres. Cette unité gagne un marqueur FATIGUE (deux si le dé défaussé était un dragon).



Assemblage macabre

Sort, Activation

Défaussez ce dé et choisissez l'une de vos unités. Lancez un dé par figurine de l'unité ayant été éliminée. Les figurines reviennent en formation (et à + de TC de l'ennemi) sur un résultat dépendant du dé défaussé : 6 pour un 1-3 ; 5+ pour un 4-5 ; 4+ pour un dragon.



Levées

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Levées.



Effroi

Activation/Réaction

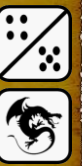
Défaussez ce dé pour annuler l'activation de l'unité ciblée.



Mauvais œil

Sort, Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Défaussez ce dé pour forcer l'unité ciblée à relancer tous ses jets pour toucher réussis lors de cette activation.



Réserve d'activation

Ordres

Défaussez un dé pour lancer deux dés SAGA de plus.



Brume spectrale

Tir/Réaction

Défaussez ces dés pour donner un couvert léger à l'unité ciblée contre ce tir. Si l'unité bénéficiait déjà d'un couvert, son armure augmente de 1 point contre ce tir (en plus du bonus de l'éventuel couvert lourd).



Des cendres aux cendres

Sort, Ordres

Défaussez ces dés et choisissez une unité ennemie (mais pas un Seigneur). Lancez un dé par figurine de l'unité. Chaque résultat de 4+ élimine une figurine de l'unité.



Bonus de combat

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Défaussez un dé pour gagner un dé de défense (deux si le dé défaussé pour activer cette capacité est un dragon).



Attaques infectieuses

Corps-à-corps

Défaussez ces dés. Toutes les unités ennemies participant au combat subissent un malus de -1 à leurs jets de défense lors de cette phase.



Danse macabre

Sort, Activation

Défaussez ces dés pour activer l'une de vos unités (mais pas un Seigneur). Après son activation, l'unité peut se réactiver immédiatement et continuer à le faire tant que vous le voulez (ou jusqu'à ce qu'elle soit épuisée).





Plateau de combat du Scorpion



Gardes & Seigneur

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Gardes ou un Seigneur.



Exécution sommaire

Activation

Défaussez ce dé et choisissez l'une de vos unités régulières. Retirez tous les marqueurs FATIGUES de cette unité et éliminez l'une de ses figurines.



Réserve de magie

Spécial

Défaussez autant de dés que vous le désirez pour générer des dés de dissipation ou de pouvoir à raison d'un dé pour un 1-3, de deux dés pour un 4-5 et de trois dés pour un dragon.



Guerriers

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers.



Marche forcée

Activation

Défaussez ce dé pour activer l'une de vos unités régulières dont le mouvement augmente d'un cran (de M à L normalement). Cette unité gagne un marqueur FATIGUE à la fin de cette activation.



Tétanie

Sort, Corps-à-corps ou Tir

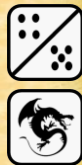
Défaussez ce dé pour diminuer l'armure de l'unité ciblée d'un point jusqu'à la fin de l'activation en cours.



Levées

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Levées.



Armes empoisonnées

Corps-à-corps ou Tir

Défaussez ces dés. L'unité régulière ciblée bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets pour toucher.



Reconstitution génétique

Sort, Activation

Défaussez ce dé pour retirer un marqueur FATIGUE à une unité amie (2 si le dé était un dragon).



Réserve d'activation

Ordres

Défaussez un dé pour lancer deux dés SAGA de plus.



Sauvagerie animale

Corps-à-corps

Défaussez ce dé. L'unité de créatures ciblée gagne 2 dés d'attaque (3 si le dé était un dragon). À la fin du combat, l'unité ne subira pas de FATIGUE si elle a gagné le combat.



Exquise douleur

Sort, Ordres

Défaussez ces dés. Jusqu'à votre prochaine phase d'ordres, l'unité ciblée ignore la première touche non annulée de chaque phase de tir ou de corps-à-corps.



Bonus de combat

Corps-à-corps ou Tir

Défaussez un dé pour gagner un dé d'attaque (deux si le dé défaussé pour activer cette capacité est un dragon).



Oon du Scorpion

Spécial

Défaussez ce dé pour permettre à l'unité de créatures ciblée d'activer son pouvoir spécial.



Rituel de l'aube

Sort, Corps-à-corps

Défaussez ces dés pour doubler les dés de combat générés par l'unité ciblée. À la fin du combat, l'unité gagne 3 marqueurs FATIGUES. Si l'unité s'épuise ainsi, les marqueurs excédentaires ne sont pas gagnés mais sont remplacés par autant de pertes automatiques.



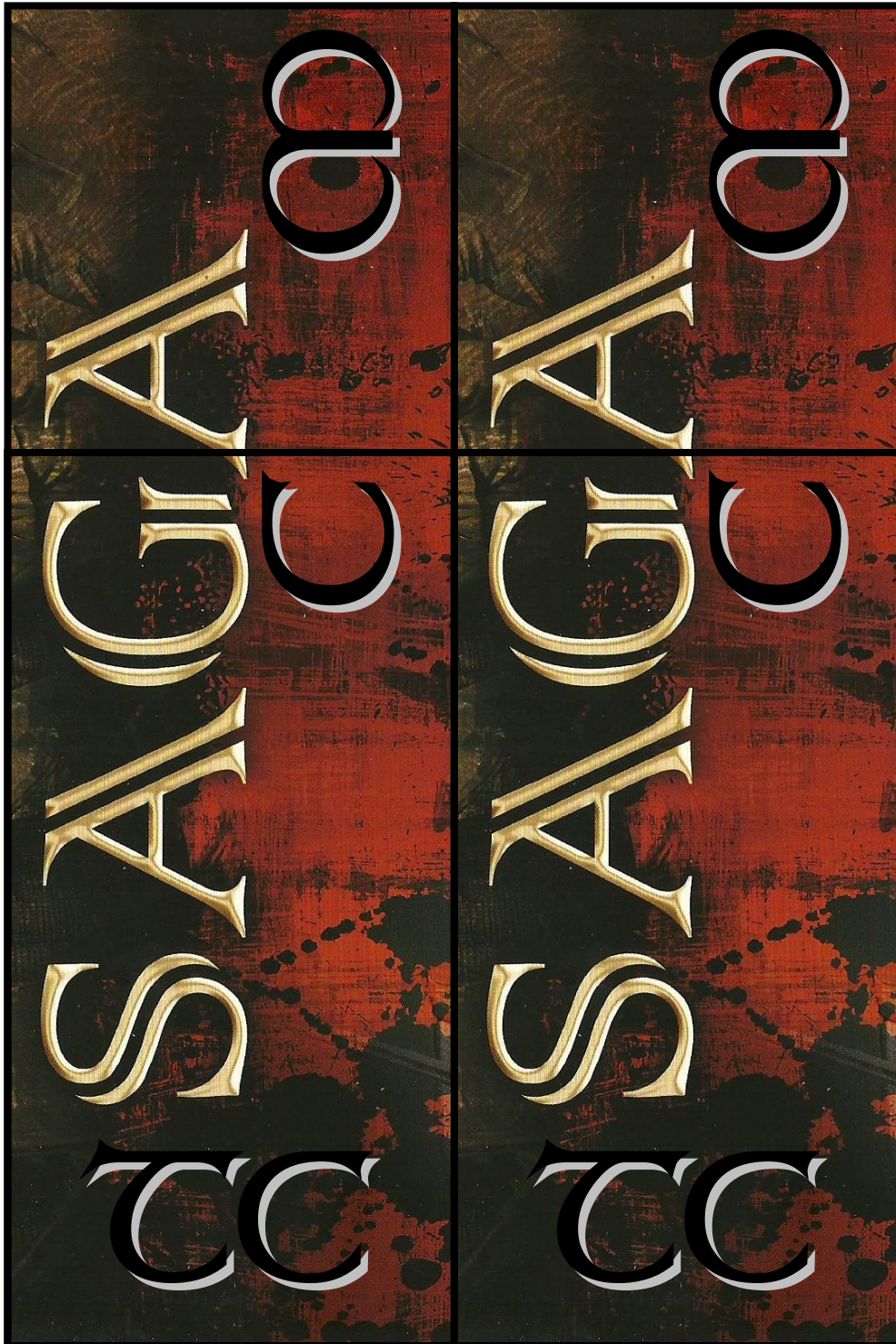
Réglottes

Et voici les réglottes adaptées à la taille des socles des figurines de Confrontation : AdR.

Il y a ici deux réglottes (une par joueur) indiquant les portées C et M sur la longueur (en hauteur) et TC sur la largeur.

Il est bien sûr impossible de faire tenir une réglotte L de ce format sur une page A4. Vous devrez donc mesurer deux fois la portée M pour obtenir une portée L.

Il est bien sûr conseillé d'imprimer (attention à l'échelle !) sur une feuille cartonnée et de plastifier l'ensemble.



Plateau de combat

Gardes & Seigneur

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Gardes ou un Seigneur.



Nom :

Type :

Réserve de magie

Spécial

Défaussez autant de dés que vous le désirez pour générer des dés de dissipation ou de pouvoir à raison d'un dé pour des **épées**, de deux dés pour un **crâne** et de trois dés pour un **dragon**.



Guerriers

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers.



Nom :

Type :

Nom :

Type : sort,

Levées

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Levées.



Nom :

Type :

Nom :

Type : sort,

Réserve d'activation

Ordres

Défaussez un dé pour lancer deux dés SAGA de plus.



Nom :

Type :

Nom :

Type : sort,

Bonus de combat

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction¹

Défaussez un dé pour gagner un dé (deux si le dé défaussé pour activer cette capacité est un **dragon**) d'attaque/de défense¹.



Nom :

Type :

Nom :

Type : sort,

¹ Rayez les mentions inutiles.

Plateau de combat

Gardes & Seigneur

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Gardes ou un Seigneur.



Nom :

Type :

Réserve de magie

Spécial

Défaussez autant de dés que vous le désirez pour générer des dés de dissipation ou de pouvoir à raison d'un dé pour un 1-3, de deux dés pour un 4-5 et de trois dés pour un dragon.



Guerriers

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers.



Nom :

Type :

Nom :

Type : sort,

Levées

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Levées.



Nom :

Type :

Nom :

Type : sort,

Réserve d'activation

Ordres

Défaussez un dé pour lancer deux dés SAGA de plus.



Nom :

Type :

Nom :

Type : sort,

Bonus de combat

Corps-à-corps, Tir ou Tir/Réaction¹

Défaussez un dé pour gagner un dé (deux si le dé défaussé pour activer cette capacité est un dragon) d'attaque/de défense¹.



Nom :

Type :

Nom :

Type : sort,

¹ Rayez les mentions inutiles.