

## Armes à feu

Les armes à feu sont des armes de tir qui ont une portée de **L**. Une unité équipée d'armes à feu a une armure réduite de -1 aussi bien durant les tirs que lors des corps-à-corps. Elle ne peut jamais serrer les rangs pendant un corps-à-corps.

Lors d'un tir, une unité avec armes à feu bénéficie d'un bonus de +1 sur ses dés d'attaque si la cible se trouve à **M** de l'unité effectuant le tir. En outre, si la cible est à **M** ou moins et si le tir inflige au moins une perte, l'unité ciblée subit une fatigue après la résolution du tir, représentant le chaos engendré par les détonations, la fumée et l'odeur de la poudre noire !

*Note : les pertes annulées grâce à la règle Résistance ne sont pas prises en compte en ce qui concerne l'application de ce dernier point.*

Une unité équipée d'armes à feu ne peut jamais résoudre deux activations de tir consécutives durant le même tour. Elle doit résoudre une activation d'un autre type (donc une activation annulée ne compte pas !) avant de pouvoir s'activer à nouveau pour un tir.

## Imposant

Les unités disposant de cette règle spéciale ne peuvent jamais bénéficier de couvert et ne peuvent pas serrer les rangs. Néanmoins, le seuil d'épuisement d'une unité imposante est augmenté de 1 (en règle générale, de telles unités seront donc épuisées après avoir subi 4 fatigues et non 3 comme la plupart des autres troupes).

La distance de formation des unités Imposantes est de **M** et non de **C**. Cela signifie que les figurines devront finir leur déploiement initial, leur mouvement ou leur charge à **M** de la première figurine déployée ou déplacée, et non à **C** comme pour la majorité des autres unités.

## Monture (Animal)

Les unités avec cette règle spéciale sont sujettes à toutes les règles décrites dans Monture (Cheval) du livre de règles de Saga (voir Livre de règles, Montures : Chevaux, p. 39).

## Monture (Bête)

Un Seigneur peut chevaucher une bête sans coût additionnel. Si tel est le cas, il devient assujéti aux règles suivantes.

- Un Seigneur monté sur bête a une distance de charge de **L** (sa distance de mouvement reste de **M**), mais uniquement si le déplacement de charge se fait intégralement en terrain dégagé.
- Son agressivité au corps-à-corps est augmentée de 2 (pour un total de 10).
- Il est considéré comme une unité montée.
- Il bénéficie d'une Résistance (2) au lieu de Résistance (1).
- Il gagne la règle spéciale Imposant.
- Il ne peut avoir aucune autre option d'équipement.
- Il perd les bénéfices la règle spéciale Nous sommes à vos ordres et Gardes du corps.

Certaines bêtes peuvent avoir la règle spéciale Vol. Dans ce cas, les règles de mouvement du Vol remplacent le premier point des règles ci-dessus. Le reste des règles s'applique normalement (par exemple, le Seigneur diminue son armure en raison du Vol).

## Primitif

Ces unités sont sujettes aux règles suivantes.

- Les unités primitives ne peuvent pas être activées par une capacité Saga avancée de votre plateau de combat.
- Durant un tir ou un corps-à-corps où une unité primitive de votre camp est l'attaquant ou le défenseur, vous ne pouvez pas déclencher de capacité Saga avancée.
- Chaque fatigue détenue par une unité primitive réduit son agressivité au corps-à-corps de 1 (dans le cas d'une unité de plusieurs figurines, c'est l'agressivité totale qui est réduite de 1, pas celle de chaque figurine composant l'unité).

## Rapide

Les unités rapides ont une distance de mouvement et de charge de **L**. Durant un mouvement, elles peuvent remplacer leur réglette de **L** par deux réglettes de **M**. Les unités rapides sont considérées comme des unités montées.

## Souffle

Une fois par tour, cette unité peut s'activer gratuitement pour un tir, avec une portée de **M**, qui ne génère pas de fatigue. Notez qu'il s'agit du seul moyen pour une unité disposant du souffle d'effectuer un tir (elle ne peut pas s'activer normalement pour effectuer un tir).

## Vol

Ces unités sont sujettes aux règles spéciales suivantes.

- Si leur déplacement débute et termine en terrain dégagé, ces unités ont une distance de charge et de mouvement de **L**. Lors d'un mouvement, elles peuvent remplacer cette distance de **L** par deux réglettes de **M** et elles peuvent totalement ignorer les unités amies et ennemies lors de leur déplacement, ainsi que les éléments de terrain. Elles survolent ces unités et ces éléments de terrain sans problème.
- Lors d'une charge, elles peuvent totalement ignorer les unités amies ainsi que les éléments de terrain. Elles peuvent aussi passer au-dessus des unités ennemies, mais **pour chaque unité ennemie survolée** (c'est-à-dire, lorsqu'une figurine volante passe au-dessus du socle d'au moins une figurine de cette unité) lors d'une charge, l'unité volante subira 1 fatigue à l'issue de la charge (c'est-à-dire avant la résolution du corps-à-corps), qui s'ajoutera aux fatigues normalement reçues.
- Lors d'une manœuvre, si l'adversaire n'a pas exploité leur fatigue pour réduire leur distance de mouvement, les unités dotées du vol peuvent partir en haute altitude plutôt qu'effectuer leur déplacement normal de manœuvre. Cela consiste à retirer l'unité de la table, puis la replacer n'importe où, mais en terrain dégagé (à plus de **L** de toute unité ennemie comme pour toute autre manœuvre). Si l'adversaire exploite la fatigue de l'unité, elle effectuera à la place un déplacement normal de **C**.
- Les unités volantes ont une armure réduite de 1 contre les tirs.
- Les terrains et les unités ne bloquent pas les lignes de vue sur les unités disposant de cette règle spéciale. Il n'est donc pas possible de cacher des volants derrière d'autres unités ou un élément de terrain, même s'il est haut, comme une colline ou un bois. L'inverse n'est cependant pas vrai : une unité volante verra ses propres lignes de vue bloquées par les zones de terrain hautes et les unités, amies comme ennemies..
- Les unités volantes ne peuvent jamais bénéficier de couvert ni serrer les rangs.

## MAGIE / ABUS DE POUVOIR

2D6	Conséquences
2	Le Sorcier a accumulé beaucoup trop d'énergies magiques ! Il explose, et selon le Domaine de Magie concernée, cela se produit dans une effusion de sang, un arc-en-ciel de couleurs ou une envolée de troupeau de licornes. Le Sorcier est éliminé. Lancez un dé par unité à <b>C</b> (amies comme ennemies). Sur un résultat de 4 ou plus, cette unité subit une perte.
3	Alors que la Puissance Absolue et Corruptrice l'emplit, le Sorcier doit lancer 3 dés et subir une fatigue pour chaque 4 ou plus obtenu. S'il subit au moins 2 fatigues, le Sorcier oublie le sortilège et ne peut plus le lancer de la partie. Si le Sorcier est épuisé après avoir subi ces fatigues, il s'effondre raide mort, victime d'une vraisemblable surcharge d'énergie magique.
4-5	L'énergie magique s'engouffre dans le Sorcier, qui a du mal à la contenir. Il doit lancer 2 dés et subir une fatigue pour chaque résultat de 4 ou plus obtenu. Si le Sorcier est épuisé après avoir subi ces fatigues, il s'effondre raide mort, victime d'une vraisemblable surcharge d'énergie magique.
6-7-8	Le Sorcier, en praticien expérimenté, contrôle parfaitement son sortilège. Tout va bien... pour l'instant !
9-10	Après avoir lancé le sortilège, le Sorcier subit un contrecoup magique. Lancez un dé. Sur un résultat de 4 ou plus, il oublie le sortilège qu'il ne peut plus lancer de la partie.
11	Des étincelles jaillissent des narines et des oreilles du Sorcier. Il doit lancer 3 dés et pour chaque 4 ou plus obtenu, doit choisir l'un de ses sortilèges et l'oublier. Il ne peut plus lancer de la partie les sortilèges ainsi oubliés.
12	Dans une détonation tonitruante, le Sorcier est projeté au loin à la vitesse de la lumière. Chaque unité amie à <b>M</b> du Sorcier subit une fatigue sous l'effet du souffle infernal ainsi provoqué. Le Sorcier, lui, finit désintégré dans un bruit de tonnerre assourdissant et est donc éliminé.

Unité	Options d'équipement	Armure Corps-à-corps (Tir)	Agressivité Corps-à-corps (Tir)	Règles spéciales
Seigneur	-	5 (5)	8 (4)	Détermination, Résistance (1), Nous sommes à vos ordres, Présence, Gardes du corps, Fierté.
	Arme lourde	4 (5)		
	Arc	4 (4)		
	Monture (Animal)	5 (4)		
	Volant			
	Monture (Animal), Arc composite	4 (4)		
	Monture (Bête)	5 (5)	10 (4)	Détermination, Résistance (2), Présence, Imposant, Fierté.
Monture (Bête) (Vol)	5 (4)			
Lieutenant	-	5 (5)	4 (2)	Détermination, Résistance (1), Présence, Règle spéciale de faction.
	Arme lourde	4 (5)		
	Arc	4 (4)		
	Monture (Animal)	5 (4)		
	Volant			
Sorcier	-	3 (4)	2 (0)	Détermination, Résistance (1), Présence, Gardes du corps, Désarmé, Magie.
	Monture (Animal)	3 (3)		
	Volant			
Monstre	Béhémoth	4 (4)	14 (0)	Résistance (2), Présence, Imposant, Primitif.
	Titan	5 (5)	12 (0)	Résistance (2), Présence, Imposant, Primitif, Lent.
	Fléau (Vol)	4 (4)	10 (4)	Résistance (2), Présence, Imposant, Primitif, Souffle.
Créatures	Bipèdes	4 (4)	5 (1)	Résistance (1), Présence, Imposant.
	Quadrupèdes	4 (3)	5 (1)	Résistance (1), Présence, Imposant, Rapide.
	Volants (Vol)	4 (3)	4 (1)	Résistance (1), Présence, Imposant.
Gardes	-	5 (5)	2 (1)	-
	Arc	4 (4)		
	Arme lourde	4 (5)		
	Monture (Animal)			
	Volant			
	Monture (Animal), Arc composite	4 (4)		
Guerriers	-	4 (4)	1 (1/2)	-
	Arme lourde	3 (4)		
	Arc	3 (3)		
	Arbalète			
	Volant	4 (3)		
	Monture (Animal)			
	Monture (Animal), Arc composite			
Levés	-	4 (4)	1/2 (1/2)	-
	Javelots	3 (4)	1/3 (1/2)	
	Arc ou Fronde	3 (3)		
	Arbalète			
	Arme à feu			
Machine de Guerre	Statique	3 (4)	1 (4 ou 2)	Résistance (1), Désarmé, Présence, Tir Puissant, Encombrant.
	Mobile	4 (4)	2 (4)	Résistance (1), Désarmé, Présence, Armes à feu.
	Volante (Vol)		1 (4)	Résistance (1), Désarmé, Présence, Souffle.
<b>Unités spécifiques</b>				
Nécromant	-	4 (4)	2 (0)	Détermination, Résistance (1), Nous sommes à vos ordres, Présence, Gardes du corps.
	Monture (Animal)	4 (3)		
	Monture (Bête)	4 (4)	4 (0)	Détermination, Résistance (2), Présence, Imposant.
	Monture (Bête) (Vol)	4 (3)		
Paladin	-	5 (5)	5 (0)	Résistance (1), Présence, Détermination, Héroïque.
	Arme lourde	4 (5)		
	Monture (Animal)	5 (4)		
	Monture ailée (Vol)			
Nuée	-	4 (3)	1/2 (0)	Primitif. Insignifiant, Minuscule.
Décérébrés	-	4 (4)	1/5 (0)	Décérébré, Lent, Horde.
Char de Guerre	Javelots	5 (5)	4 (2)	Résistance (1), Présence, Javelots, Monture (Animal), Charge dévastatrice.
Traqueurs	-	3 (3)	1 (0)	Primitif, Ne peut pas serrer les rangs, Traque.
Équipe de destruction	-	3 (4)	1 (3)	Résistance (1), Arme à feu, Instable et dangereux.