

J. Raszyński, SAGA GMP scenario pack 2023-2025



**SAGA Grand Melee Pologne**  
Pack de scénarios 2023-2025, ver. 0.7.1

**Conception des règles**

Jan Raszyński

**Testeurs de gameplay (versions 0.1.0 - 0.7.1) :**

Tomasz "Beszcza" Beszczyński, Guido Bonello, Paweł "Tęgowoj" Deńca, Matthias Fabre, Aleksander Gola, Andrzej Górski, Sebastian Gudemajer, Stefan Jakóbczyk, Filip Janicki, Dave Jenkins, Jakub Karaś, Gabor Kovacs, Antoni Mielczyński, Mateusz Prejs, Radosław Rawicz, Filip Redos, Jan "Saga" Sawa, Karim Shakinski, Jakub Siadul, Karol Siadul, Wiktor Siadul, Ben Taylor, Ejdet Vakitsayan, Jakub Wichary, Jakub Wiśniewski, Ignacy Zieliński & l'équipage des Saganauts australiens à travers le monde

---

**Table des matières :**

- I) Règles universelles - p. 2
- II) Scénarios prêts à l'emploi - p. 3
- III) Scénarios avancés - p. 15
- IV) Questions les plus fréquemment posées - p. 24



## I) Règles universelles

### Marqueurs d'objectifs :

- Les **marqueurs d'objectifs** doivent avoir un diamètre d'au moins 30 mm et d'au plus 40 mm. Tous les marqueurs d'objectifs utilisés dans une même partie doivent avoir le même diamètre.
- Le moment où **le contrôle** d'un marqueur d'objectif compte pour marquer des points de victoire dans un scénario peut varier et il est toujours spécifié dans la description du scénario.

### Placement des décors :

- La plupart des scénarios de ce pack suivent la **méthode universelle de placement des décors**, décrite en détail à la page 8 de *SAGA : Book of Battles* de Studio Tomahawk.
- Cependant, pour équilibrer nos scénarios, nous avons décidé de laisser **le deuxième joueur** commencer le déploiement du terrain **à la place du premier joueur**. Toutes les autres règles de cette méthode restent valables : les joueurs placent alternativement le terrain, l'un d'entre eux peut passer et déplacer une pièce après qu'au moins trois pièces ont été placées, etc.

### Commencer le jeu :

- Avant le début de la partie, **le second joueur** reçoit **trois dés Saga** et les ajoute à sa réserve de **dés Saga inactifs**. Il peut lancer ces dés et les placer sur son tableau de bataille avant le début de la première phase d'ordres du premier joueur. Cinq des dés Saga restants du second joueur sont retirés du jeu jusqu'à la fin du premier tour du premier joueur.
- Le second joueur **n'est pas autorisé** à utiliser des **ordres** ou des **capacités d'activation** à ce ; ce n'est pas sa phase d'ordre ou d'activation. Il peut placer n'importe lequel des trois dés Saga qu'il possède sur des Ordres ou des capacités d'Activation **uniquement en préparation** de son premier tour. Notez que cette restriction ne s'applique pas aux Ordres/Réaction ni aux capacités d'Activation/Réaction. Les capacités de mêlée peuvent être utilisées si l'unité du second joueur est engagée lors du premier tour.
- **Le premier joueur commence la partie avec tous les dés Saga générés par ses unités.** Cependant, ce sont les seuls dés Saga qu'il peut utiliser pendant son premier tour et tous les autres dés Saga de ses huit unités sont retirés du jeu jusqu'à la fin du premier tour du premier joueur.

Le chapitre suivant, **Scénarios prêts à jouer**, explique les règles d'engagement qui sont basées uniquement sur *SAGA : Main Rulebook* et *SAGA : Book of Battles*, tous deux publiés par Studio Tomahawk. Cela signifie que la taille du champ de bataille devrait être de 4' x 3' (120 cm x 90 cm), que toutes les tailles de terrain et les règles pour contrôler ou ramasser/capter des objectifs proviennent des livres susmentionnés, etc. Le dernier chapitre,

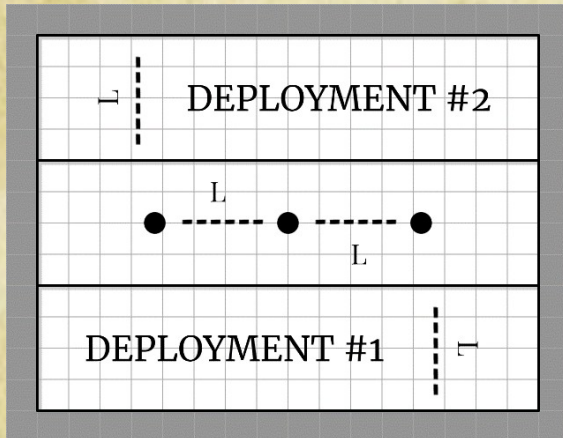
**Scénarios avancés**, explique les règles d'engagement qui sont toujours considérées comme compétitives par l'équipe GMP de SAGA, mais qui nécessitent plus de préparation de la part des organisateurs de l'événement, 'est-à-dire la fourniture de X pièces de terrain de construction pour chaque table. Les éléments tels que les jetons de bétail et les figurines civiles peuvent être fournis par les organisateurs de l'événement ou par les joueurs, mais ils ne sont pas nécessaires.

doivent également satisfaire aux exigences énumérées dans ce chapitre afin de préserver l'équilibre des scénarios.



## II) Scénarios prêts à l'emploi

### 1) Take & Hold (corrigé)



#### Mise en place

- 1) Commencez par placer trois marqueurs d'objectif sur la table le long de la ligne centrale qui divise le plateau sur toute sa longueur. Le premier marqueur est placé au centre du plateau et deux autres à sa gauche et à sa droite respectivement, à l'opposé de la ligne médiane.
- 2) Commencez ensuite à placer les éléments de décor selon la méthode universelle décrite dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à plus de **S** d'un marqueur d'objectif.

#### Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son seigneur de guerre entièrement dans les **L** de son bord de table.
- 2) Ensuite, le second joueur déploie toute sa bande de guerre à moins de **L** de son propre bord de table.
- 3) Enfin, le premier joueur déploie le reste sa Warband entièrement dans les **L** de son bord de table.

- 4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret.

#### Règles spéciales et notation

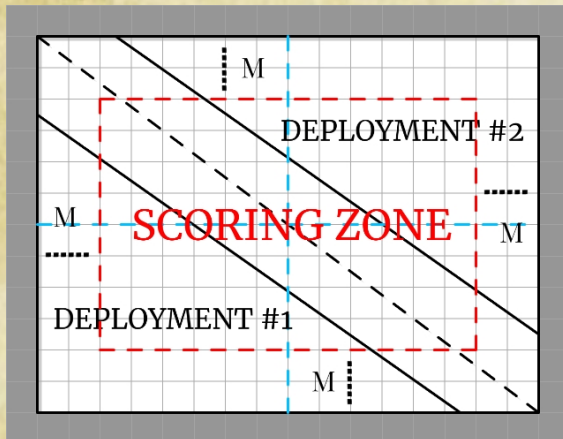
- 1) Les joueurs marquent des Points de Massacre comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines) et par d'autres moyens, comme décrit ci-dessous.
- 2) A la fin de n'importe quel tour de son adversaire après le premier, un joueur marque 2 points de massacre pour chaque marqueur d'objectif qu'il contrôle.
- 3) Les joueurs ne peuvent pas marquer de points pour les marqueurs d'objectif pendant leur propre tour ni pendant le premier tour de leur ennemi.
- 4) Chaque joueur marque immédiatement 1 Point de Massacre bonus lorsque son unité gagne une résolution de *Mêlée* et que la condition suivante est remplie. Pour que ce point bonus soit marqué, au moins un modèle de l'unité qui a perdu doit être à portée de **S** d'un marqueur d'objectif avant que l'étape 6. de la *Mêlée* ne soit résolue.

#### Fin du jeu

- 1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.
- 2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en points de massacre.
- 3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 12 points de massacre et au moins 3 points de massacre de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



## 2) Régner sur le champ de bataille



### Mise en place

- 1) Tracez une ligne imaginaire reliant deux coins diagonalement opposés de la planche.
- 2) Le premier joueur choisit l'une des moitiés de plateau ainsi créées comme sienne. L'autre moitié devient celle du deuxième joueur.
- 3) Commencez ensuite à placer les éléments de décor selon la méthode universelle décrite dans le chapitre *Règles universelles de ce livret*. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à **plus de S** de la ligne imaginaire que vous venez de tracer.

### Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son seigneur de guerre sur sa moitié de plateau et à **plus de M de** la ligne imaginaire (voir plus haut : *Mise en place*).
- 2) Ensuite, le deuxième joueur déploie toute sa bande de guerre sur sa moitié de plateau et à **plus de M de** la ligne imaginaire.
- 3) Enfin, le premier joueur déploie le reste sa bande de guerre sur sa moitié de plateau et à **plus de M de** la ligne imaginaire.
- 4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles de ce livret*.

### Règles spéciales et notation

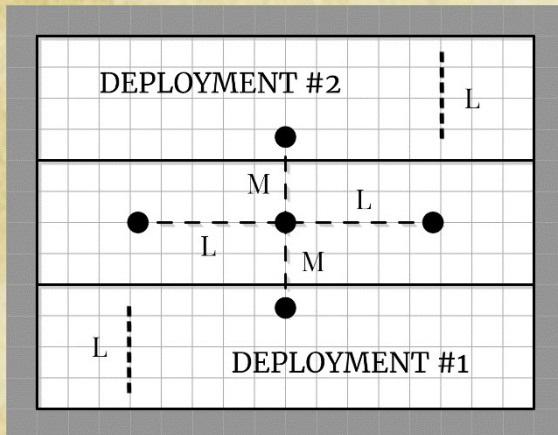
- 1) Les joueurs marquent des Points de Massacre comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines) et par le contrôle du plateau (voir ci-dessous).
- 2) Un joueur contrôle un quart du plateau s'il a plus d'unités non mercenaires et non épuisées qui génèrent des dés Saga sur ce quart.
- 3) Pour être prises en compte lors de la détermination du contrôle d'un quartier de la carte, les unités en question doivent se trouver à **plus de M de** l'un des bords de la carte et ne peuvent avoir aucun de leurs modèles situé dans un autre quartier (même partiellement).
- 3) Les joueurs ne peuvent pas marquer de points pour avoir contrôlé des quartiers pendant leur propre tour ou le premier tour de leur ennemi.
- 4) A la fin de n'importe quel tour de son adversaire après le premier, un joueur marque des points de massacre pour chaque quart de plateau qu'il contrôle :
  - a) 1 pt pour le quart d'heure qui ne comprenait que leur propre zone de déploiement ;
  - b) 2 pts pour l'un des quarts comprenant les deux zones de déploiement ou pour le quart comprenant la zone de déploiement de l'adversaire ;
  - c) +1 pt pour chaque trimestre où au moins la moitié des unités de contrôle sont des unités d'infanterie.

### Fin du jeu

- 1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.
- 2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en points de massacre.
- 3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 10 points de massacre et au moins 3 points de massacre de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



### 3) Aube et crépuscule (corrigé)



#### Mise en place

- 1) Commencez par placer cinq marqueurs d'objectif sur la table. Le premier marqueur est placé au centre de la table.
- 2) Ensuite, placez deux marqueurs à sa gauche et à sa droite respectivement, **L** sur une ligne centrale divisant la planche sur toute sa **longueur**.
- 3) Placez ensuite deux autres marqueurs gauche et à droite du marqueur central, mais à **M** d'une autre ligne centrale divisant le plateau sur sa **largeur**.
- 4) Commencez ensuite à placer les éléments de décor selon la méthode universelle décrite dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à plus de **S** d'un marqueur d'objectif.
- 5) Lancez un d6. Sur 1, 2 ou 3, la partie sera jouée à *l'aube* et sur 4+ au *crépuscule*.

#### Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son seigneur de guerre entièrement dans les **L** de son bord de table.
- 2) Ensuite, le second joueur déploie toute sa bande de guerre à moins de **L** de son propre bord de table.

3) Enfin, le premier joueur déploie le reste sa Warband entièrement dans les **L** de son bord de table.

4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret.

#### Règles spéciales et notation

- 1) Les joueurs marquent des Points de Massacre comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines) et en contrôlant des Marqueurs d'Objectif, comme décrit ci-dessous.
- 2) Les joueurs ne peuvent pas marquer de points pour les marqueurs d'objectif pendant l'un ou l'autre de leurs tours.
- 3) A la fin de n'importe quel tour de son adversaire après le premier, un joueur marque 3 points de massacre pour chaque marqueur qu'il contrôle en dehors de sa zone de déploiement.
- 4) La notation est également influencée par *Dawn* et Effets du *crépuscule* :

- **Aube** : Les joueurs ne peuvent pas marquer de points pour les marqueurs situés plus près des bords les plus courts du plateau lors du deuxième tour.

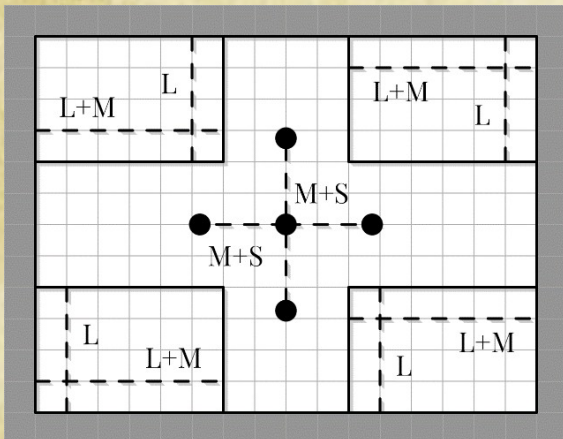
- **Crépuscule** : Les marqueurs situés plus près des bords courts du plateau sont retirés du jeu au début du quatrième tour, après avoir marqué des points au troisième tour.

#### Fin du jeu

- 1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son Warband ne peut plus générer de dés Saga, la partie se termine. Chaque joueur additionne le score de son warband en points de massacre.
- 3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 12 points de massacre et au moins 3 points de massacre de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



#### 4) Claim Or Die (retravaillé)



##### Mise en place

- 1) Commencez par placer cinq marqueurs d'objectif sur la table. Le premier marqueur est placé au centre de la table.
- 2) Ensuite, placez deux marqueurs à sa gauche et à sa droite respectivement, **M+S**, sur une ligne centrale divisant le plateau sur toute sa **longueur**.
- 3) Placez ensuite les marqueurs restants à gauche et à droite du marqueur central, à une distance **M+S** d'une autre ligne centrale divisant le plateau dans le sens de la **largeur**.
- 4) Ensuite, le premier joueur choisit l'un des bords les plus longs du plateau comme sien. L'autre bord long devient celui du deuxième joueur.
- 5) Enfin, commencez à placer les décors selon la méthode universelle décrite dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à plus de **S** d'un marqueur d'objectif. Aucune pièce de terrain de grande taille ne peut être placée à l'intérieur d'une zone de déploiement.

##### Déploiement et début de la partie

- 1) Chaque joueur divise son groupe de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible.
- 2) En commençant par le premier joueur, les deux joueurs placent alternativement un groupe de leurs unités à la fois. Les groupes comprenant des seigneurs de guerre doivent être déployés avant les deux autres.
- 3) Chaque groupe doit être déployé entièrement à l'intérieur de **L** d'un des bords longs de la table et entièrement à l'intérieur de **L+M** d'un des bords courts adjacents à

il. Chaque groupe doit dessiner son déploiement à partir d'un coin de table différent.

4) Commencer le jeu comme décrit dans les *Règles universelles*

de ce livret.

##### Règles spéciales et notation

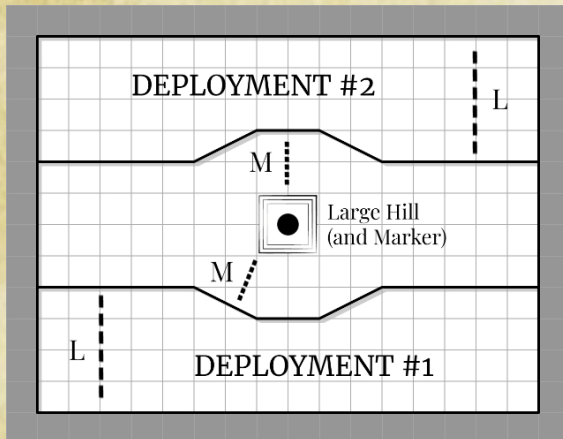
- 1) Les joueurs marquent des **Points de Massacre** comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines) et des **Points de Conquête** en revendiquant et en conservant des Marqueurs d'Objectif, comme décrit ci-dessous. Au début de la partie, les marqueurs sont neutres, aucun joueur ne les a encore revendiqués.
- 2) Les joueurs peuvent **revendiquer** un marqueur lorsqu'une de leurs unités termine son activation de mouvement en contact de base avec ce marqueur pendant le tour de son joueur. Cet Objectif reste revendiqué par le joueur jusqu'à ce que son ennemi le revendique ou le refuse.
- 3) Les mercenaires ne peuvent pas revendiquer d'objectifs. Cependant, ils peuvent **refuser** toute revendication de leur ennemi en utilisant la même méthode (un objectif qu'ils ont refusé devient neutre).
- 4) Les joueurs **ne peuvent pas** revendiquer/refuser des objectifs pendant le premier tour, ni aucun objectif à tout moment lorsqu'une unité ennemie non épuisée ayant un score de dés Saga est en contact de base avec lui.
- 5) A la fin de chaque tour de son adversaire après le premier, un joueur marque des **points de conquête** pour chaque marqueur qu'il a revendiqué et s'il le détient à ce moment. Afin de déterminer la somme des points marqués grâce à un marqueur donné, le joueur en question choisit l'une de ses unités se trouvant dans les **VS** de ce marqueur pour marquer des points. Des unités différentes doivent être choisies pour chaque marqueur.

##### Fin du jeu

- 1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.
- 2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en **points de massacre** et en **points de conquête**.
- 3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 12 points et au moins 3 points de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



## 5) Terre sacrée (corrigé)



### Mise en place

1) Commencez par placer une grande colline ouverte au centre de la table. Placez ensuite un seul marqueur d'objectif, également au centre de la table (les deux doivent rester à une distance de X de chacun des bords les plus longs de la table et à une distance de Y des bords plus courts). Vous ne pouvez pas placer plus de grandes collines ouvertes que celle-ci.

2) Commencez ensuite à placer les décors selon la méthode universelle décrite dans les *règles universelles*. Tous les éléments de terrain doivent être placés à plus de S de la colline centrale.

3) Lors de la mise en place du terrain, chaque joueur doit choisir un petit morceau à placer en premier. Le morceau qu'il choisit devient une **terre sacrée**. Il conserve ses caractéristiques de terrain mais doit être placé à plus de L du bord de table de départ de ce joueur.

4) La colline centrale et les pions de terre sacrée ne peuvent pas être déplacés par quelque effet que ce soit une fois qu'ils sont placés. Aucune autre grande colline ne peut être placée sur la table.

### Déploiement et début de la partie

1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe comprenant son seigneur de guerre entièrement à L de son bord de table et à plus de M de la grande colline.

2) Ensuite, le second joueur déploie toute sa bande de guerre à moins de L de son propre bord de table et à plus de M de la grande colline.

3) Enfin, le premier joueur déploie le reste de sa Warband entièrement à L de son bord de table et à plus de M de la colline.

4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* ce livret.

### Règles spéciales et notation

1) Les joueurs marquent des Points de Massacre comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines), et en contrôlant le Marqueur d'Objectif ainsi que la terre sacrée de leur ennemi, comme décrit ci-dessous.

2) Tout joueur peut contrôler le marqueur d'objectif situé au sommet de la grande colline ou d'un terrain sacré placé par son ennemi. Pour ce faire, il doit avoir plus d'unités non mercenaires et non épuisées générant des dés de Saga à portée de VS de ce marqueur (ou terrain) que l'ennemi.

3) Les joueurs ne peuvent pas marquer de points pour le contrôle du marqueur ou pour le contrôle d'une terre sacrée pendant leur propre tour ou le premier tour de leur ennemi.

3) A la fin de n'importe quel tour de son adversaire après le premier, un joueur marque 3 points de massacre s'il contrôle la terre sacrée de son ennemi et 2 points de massacre s'il contrôle le marqueur d'objectif au sommet de la grande colline.

### Fin du jeu

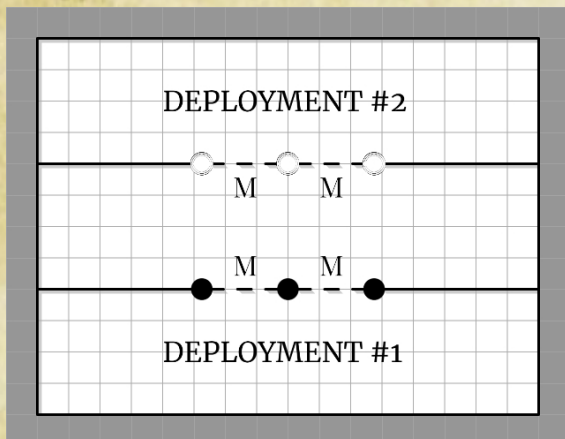
1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.

2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en points de massacre.

3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 12 points de massacre et au moins 3 points de massacre de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



## 6) To Break A Shieldwall (retravaillé)



### Mise en place

- 1) Commencez par placer un ensemble de trois marqueurs d'objectif sur la table le long de la ligne qui la divise sur toute sa longueur **L**, à partir du bord de table du premier joueur. Le premier marqueur est placé au centre de la ligne et les deux autres à sa gauche et à sa droite respectivement, à **M** de la ligne. Cet ensemble appartient au premier joueur.
- 2) Ensuite, placez une autre série de trois Marqueurs Objectif le long d'une ligne parallèle **L** éloignée du bord de table du deuxième joueur. Placez les marqueurs de la même manière que la première série. Cette série appartient au deuxième joueur.
- 3) Commencez ensuite à placer les éléments de décor selon la méthode universelle décrite dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à plus de **S** d'un marqueur d'objectif.

### Déploiement et début de la partie

- 1) Aucun modèle d'une unité ne peut être déployé en contact de base avec un marqueur d'objectif.
- 2) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son seigneur de guerre entièrement dans les **L** son bord de table.
- 3) Ensuite, le second joueur déploie toute sa bande de guerre à moins de **L** de son propre bord de table.

4) Enfin, le premier joueur déploie le reste de sa bande de guerre entièrement dans les **L** de son bord de table.

5) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* ce livret.

### Règles spéciales et notation

1) Les joueurs marquent des Points de Massacre comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines) et en capturant et/ou en déplaçant des Marqueurs d'Objectifs, comme décrit ci-dessous.

2) Les marqueurs d'objectifs peuvent être capturés comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 17. Cependant, les joueurs ne peuvent pas capturer les marqueurs de leur ennemi pendant leur premier tour ni pendant le premier tour de leur ennemi. Notez que cette restriction ne s'applique pas à vos propres marqueurs.

3) A la fin de n'importe lequel de ses propres tours après le premier, un joueur marque 2 Points de Massacre pour chacun des marqueurs qu'il a capturé dans le plateau de son ennemi, et seulement s'il est situé entièrement sur la moitié du plateau de l'ennemi ou 3 Pts si cet Objectif a été déplacé entièrement dans la zone de déploiement de l'ennemi.

4) Si le marqueur est porté au moment du marquage, utilisez les contours des socles des modèles de 'unité portant ce marqueur comme référence. Tous les modèles de cette unité doivent se tenir entièrement sur l'une ou l'autre des zones de score afin de marquer des points pour un marqueur qu'ils portent.

### Fin du jeu

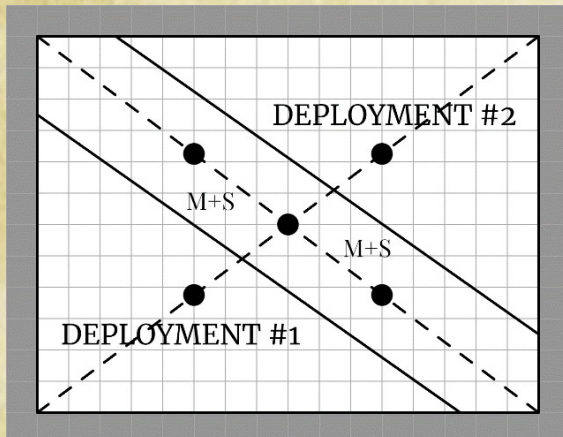
1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.

2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en points de massacre.

3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 10 points de massacre et au moins 3 points de massacre de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



## 7) Turning Of The Tide (retravaillé)



### Mise en place

- 1) Tracez une ligne imaginaire reliant deux coins diagonalement opposés de la planche.
- 2) Le premier joueur choisit l'une des moitiés de plateau ainsi créées comme sienne. L'autre moitié devient celle du deuxième joueur.
- 3) Placez ensuite un marqueur d'objectif au centre du plateau et deux autres marqueurs d'objectif à sa gauche et à sa droite respectivement, à **M+S** de la ligne imaginaire.
- 4) Ensuite, tracez la deuxième ligne imaginaire reliant les deux coins restants de la planche. Placez deux autres objectifs de manière analogue à la dernière paire, mais cette fois sur la deuxième ligne imaginaire.
- 5) Enfin, commencez à placer les décors selon la méthode universelle décrite dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à plus de **S** d'un marqueur d'objectif.

### Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son seigneur de guerre sur sa moitié de plateau et à plus de **M** de la première ligne imaginaire (voir : *Mise en place*).
- 2) Ensuite, le deuxième joueur déploie toute sa bande de guerre sur sa moitié de plateau et à plus de **M** de cette ligne imaginaire.

3) Enfin, le premier joueur déploie le reste de sa bande de guerre sur sa moitié de plateau et à plus de **M** de cette ligne imaginaire.

4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret.

### Règles spéciales et notation

1) Les joueurs marquent des **Points de Massacre** comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines) et des **Points de Conquête** en contrôlant les Marqueurs d'Objectif, comme décrit ci-dessous.

2) Les joueurs ne peuvent pas marquer de points pour les marqueurs d'objectif pendant leur propre tour ni pendant le premier tour de leur ennemi.

3) A la fin de n'importe quel tour de son adversaire après le premier, un joueur marque des **points de conquête** pour chaque marqueur d'objectif qu'il contrôle en dehors de sa propre zone de déploiement. Choisissez une de vos unités dans la **zone VS** pour marquer des points - des unités différentes doivent être choisies pour chaque marqueur.

4) Ajoutez +1 **point de conquête** si vous remplissez l'une des conditions décrites ci-dessous - des points supplémentaires sont ajoutés pour chaque condition remplie, jusqu'à un total de 3 **points de conquête** supplémentaires pour un seul marqueur contrôlé :

a) l'une des unités contrôlant ce marqueur est un seigneur de guerre ou une unité héroïque qui en fait partie ;

b) le marqueur en question est situé dans la zone de déploiement de l'adversaire ;

c) le marqueur en question n'était pas contrôlé par ce joueur lors du tour précédent de son ennemi.

### Fin du jeu

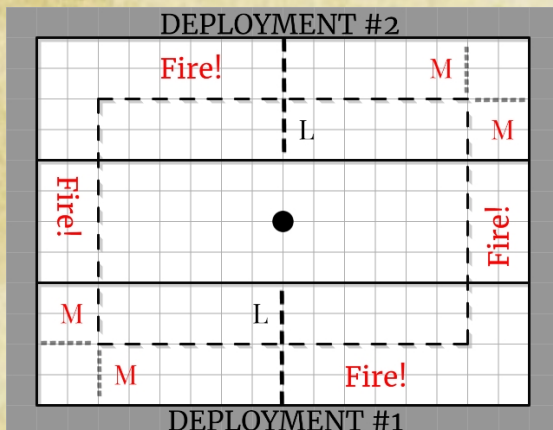
1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.

2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en **points de massacre** et en **points de conquête**.

3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 12 points et au moins 3 points de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



## 8) To Settle A Grudge (retravaillé)



### Mise en place

- 1) Commencez par placer un seul marqueur objectif au centre de la table.
- 2) Commencez ensuite à placer les éléments de décor selon la méthode universelle décrite dans le chapitre "Règles universelles" de ce livret. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à plus de S du marqueur d'objectif central. Lorsque les deux joueurs ont passé, retirez le marqueur d'objectif.
- 3) Avant le début du déploiement, mais après que les deux joueurs ont présenté leurs unités l'un à l'autre, les deux joueurs (en commençant par le premier) doivent nommer l'une de leurs unités comme **Vengeur** et une unité ennemie comme **Proie**. Les Héros et les unités Héroïques ne peuvent pas être nommés **Proies** et les unités Mercenaires ne peuvent pas être nommées **Vengeurs**.

### Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son seigneur de guerre entièrement dans les L son bord de table.
- 2) Ensuite, le second joueur déploie toute sa bande de guerre à moins de L de son propre bord de table.
- 3) Enfin, le premier joueur déploie le reste de sa bande de guerre entièrement dans les L de son bord de table.
- 4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* ce livret.

### Règles spéciales et notation

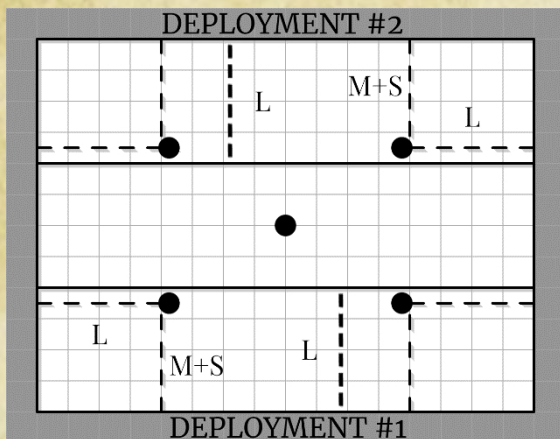
- 1) Les joueurs marquent des **Points de Survie** comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 7 (via les figurines qui ont survécu à la partie) et des **Points de Massacre** par les moyens supplémentaires décrits ci-dessous.
- 2) Chaque joueur marque immédiatement 1 **point de massacre** lorsque son unité remporte une résolution de **mêlée**.
- 3) Chaque joueur marque des **Points de Massacre** supplémentaires s'il élimine une unité **en Mêlée**, même si sa propre unité a été éliminée dans cette **Mêlée**. Ces pts peuvent être marqués en remplissant les conditions décrites ci-dessous (additionnez-les pour chaque con.) :
  - a) +2 pts pour un Héros ou une Légende ennemi ;
  - b) +2 pts pour une unité de mercenaires ennemie ;
  - c) +3 pts si 10 figurines ennemies ou plus ont été éliminées lors d'une résolution de **mêlée** unique ;
  - d) +3 pts si des figurines de cette unité ont été précédemment tuées et restaurées par n'importe quelle méthode (c'est-à-dire les capacités SAGA des *Perses* ou de l'*Ordenstaat*).
  - e) +4 pts pour la **Proie** de ce joueur si elle a été éliminée par son **Vengeur** respectif (notez que l'éliminer d'une autre manière apporte pas ces 4 points supplémentaires) ;
  - f) et +1 pt pour toute autre unité ennemie.
- 4) A partir du troisième tour, chaque unité qui termine l'une des phases d'activation (la sienne ou celle de l'ennemi) à moins de M de l'un des bords du plateau perd un modèle (deux s'il 'agit d'une unité de Levy) ou reçoit un jeton de Fatigue - le choix de la pénalité appartient à l'adversaire.

### Fin du jeu

- 1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.
- 2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en **points de survie** et en **points de massacre**.
- 3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 12 points et au moins 3 points de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



## 9) Raise The Banners (sortie en 2024)



### Mise en place

- 1) Commencez par placer cinq marqueurs d'objectif sur la table : un au centre et tous les autres dans des coins différents de la carte, **L** à partir du bord le plus court et **M+S** à partir du bord le plus long.
- 2) Commencez ensuite à placer les éléments de décor selon la méthode universelle décrite dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à plus de **S** d'un marqueur d'objectif.

### Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son seigneur de guerre entièrement dans les **L** son bord de table.
- 2) Ensuite, le second joueur déploie toute sa bande de guerre dans les **L** de son propre bord de table.
- 3) Enfin, le premier joueur déploie le reste de sa bande de guerre entièrement dans les **L** de son bord de table.
- 4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* ce livret.

### Règles spéciales et notation

- 1) Les joueurs marquent des points de massacre comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant)

modèles). Le nombre de points disponibles est limité par les moyens décrits ci-dessous.

- 2) Chaque joueur peut marquer un maximum de 5 points de massacre et 5 points supplémentaires pour chaque marqueur sur lequel il a sa **bannière** à la fin de la partie (c'est-à-dire  $5 + 5 + 5 = 15$  points si ce joueur a ses bannières sur deux objectifs).
- 3) Au début de la partie, chaque joueur a sa bannière levée uniquement sur les marqueurs placés dans sa zone de déploiement respective. Le marqueur central commence la partie comme neutre,

ce qui signifie qu'il n'y a pas de bannière au-dessus.

- 2) Les joueurs peuvent **hisser** une bannière sur un marqueur lorsqu'une de leurs unités termine son activation de mouvement en contact de base avec ce marqueur pendant le tour de son joueur. Toutes les bannières restent sur les marqueurs jusqu'à ce que l'ennemi **les enlève** et que la bannière soit **placée** sur le

ou lèvent leurs propres fonds en utilisant la même méthode.

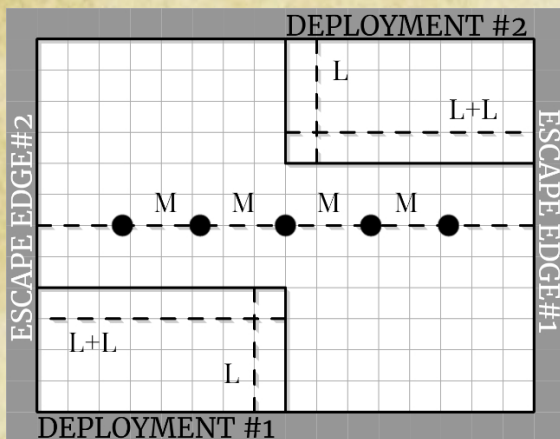
- 3) Les mercenaires ne peuvent pas lever de bannière. Cependant, ils peuvent enlever les bannières de leurs ennemis en utilisant la même méthode (un objectif dont ils ont pris la bannière devient neutre).
- 4) Les joueurs **ne peuvent pas** lever/déposer les bannières pendant le premier tour, ni à aucun moment à partir d'un marqueur avec lequel une unité ennemie non épuisée générant des dés de Saga est en contact de base.

### Fin du jeu

- 1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.
- 2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de sa bande de guerre en points de massacre. Aucun d'entre eux ne peut obtenir plus de points de massacre que qui est autorisé par les règles spéciales du scénario décrites ci-dessus.
- 3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 12 points de massacre et au moins 3 points de massacre de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



## 10) Ripe For The Taking (2025, test d'essai)



### Mise en place

1) Commencez par placer cinq marqueurs objectifs sur la table, le long de la ligne centrale qui divise le plateau sur toute sa longueur. Le premier marqueur est placé au centre de la planche, puis deux à sa gauche et les deux autres à sa droite respectivement. Ces marqueurs doivent être placés sur la ligne médiane et à **M** de distance les uns des autres.

2) Commencez ensuite à placer les éléments de décor selon la méthode universelle décrite dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret. Tous les éléments de terrain doivent être placés à plus de **S** d'un marqueur d'objectif. Aucune pièce de terrain de grande taille ne peut placée à l'intérieur d'une zone de déploiement.

### Déploiement et début de la partie

1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son Seigneur de Guerre entièrement dans les **L** son bord de table et pas plus loin que **L+L** du bord de table le plus court à sa gauche.

2) Ensuite, le second joueur déploie toute sa bande de guerre dans un rayon de **L** de son propre bord de table et pas plus loin que **L+L** du bord de table le plus court à sa gauche.

3) Enfin, le premier joueur déploie le reste de son groupe de guerre en respectant les mêmes contraintes qu'au point 1).

4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* ce livret.

### Règles spéciales et notation

1) Les joueurs marquent des **Points de Survie** comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 7 (via les modèles qui ont survécu à la partie) et des **Points de Contrôle** en capturant et/ou en déplaçant des Marqueurs d'Objectif, comme décrit ci-dessous.

2) Les marqueurs d'objectifs peuvent être capturés comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 17. Cependant, les joueurs ne peuvent pas capturer les marqueurs pendant leur premier tour ni pendant le premier tour de leur ennemi.

3) A la fin de n'importe lequel de ses propres tours après le premier, une unité d'un joueur peut marquer des **Points de Contrôle** pour un Marqueur qu'elle a capturé si ce Marqueur a été entièrement déplacé dans la zone de déplétion de l'ennemi.

4) Si un marqueur est porté au moment du marquage, utilisez les contours des socles des modèles de l'unité portant ce marqueur comme référence. Tous les modèles de cette unité doivent se trouver entièrement sur la zone de score afin de marquer des points pour un marqueur qu'ils portent.

5) Une unité portant un marqueur peut sortir de la table par le bord le plus court opposé à son déploiement mais seulement avec une Activation de Mouvement de base et seulement si tous ses modèles peuvent se déplacer jusqu'à terminer leur Activation derrière ce bord de table. Les modèles qui ont quitté la table ne génèrent pas de dés Saga. A la fin de la partie, ils ne comptent pas comme tués - le joueur qui les contrôle marque des **points de contrôle** bonus en fonction de leur valeur.

### Fin du jeu

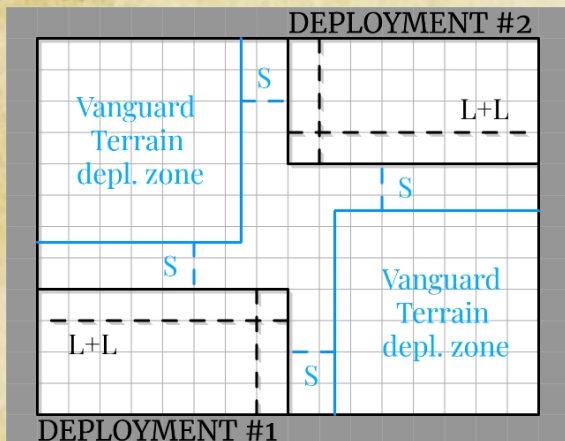
1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.

2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en **points de survie** et en **points de contrôle**.

3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 12 points et au moins 3 points de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



## 11) Reconnaissance en force (2025, test)



### Mise en place

1) Commencez par placer les décors selon la méthode universelle décrite dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret. Aucune pièce de terrain de grande taille ne peut être placée à l'intérieur d'une zone de déploiement.

2) Lors de la mise en place du terrain, chaque joueur doit choisir un grand morceau de terrain irrégulier à placer en premier. La pièce qu'il choisit devient son **terrain d'avant-garde**. Il conserve ses caractéristiques de terrain mais doit être placé à plus de S de la zone de déploiement de l'ennemi.

### Déploiement et début de la partie

1) Le premier joueur choisit jusqu'à deux de ses unités non mercenaires qui ne sont pas non plus son seigneur de guerre, chacune comprenant jusqu'à 8 modèles. Ces unités deviennent leur **avant-garde**. Ensuite, le premier joueur déploie le reste de sa Fanfare entièrement à L de son propre bord de table et pas plus loin que L+L du bord le plus court à sa gauche.

2) Ensuite, le deuxième joueur choisit son avant-garde selon les mêmes limitations. Il déploie le reste de ses

Warband entièrement à L de son propre bord de table et pas plus loin que L+L du bord le plus court à sa gauche.

3) Ensuite, les deux joueurs déploient alternativement leurs unités d'avant-garde l'une après l'autre, en commençant par le deuxième joueur. Ces unités peuvent être déployées soit à l'intérieur de la pièce de terrain d'avant-garde du joueur qui les contrôle (les socles doivent être entièrement à l'intérieur), soit dans la zone de déploiement naturelle de leur bande de guerre.

4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret.

### Règles spéciales et notation

1) Les joueurs marquent des **Points de Massacre** comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines) et des **Points de Survie** par d'autres moyens, comme décrit ci-dessous.

2) A la fin de la partie, les joueurs marquent des **Points de Survie** comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 7, mais seulement pour chacune de leurs unités situées entièrement dans la zone de déploiement de leur adversaire.

### Fin du jeu

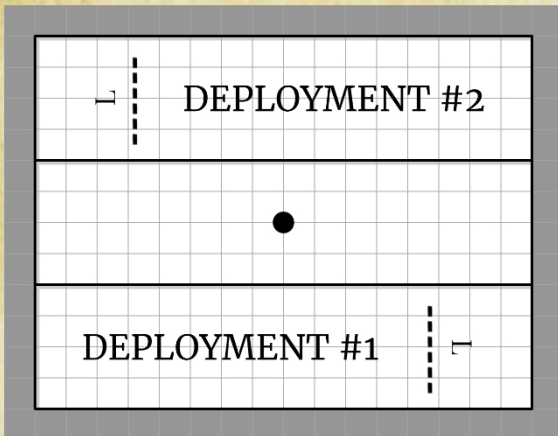
1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.

2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en **points de massacre** et en **points de survie**.

3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 12 points et au moins 3 points de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



## 12) Dernières nouvelles (2025, )



### Mise en place

- 1) Commencez par placer un seul marqueur objectif au centre de la table.
- 2) Commencez ensuite à placer les éléments de décor selon la méthode universelle décrite dans le chapitre "Règles universelles" de ce livret. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à plus de S du marqueur d'objectif central. Lorsque les deux joueurs ont passé, retirez le marqueur d'objectif.
- 3) Avant le début du déploiement, assurez-vous que chaque joueur dispose de 3 marqueurs d'objectif, mais qu'ils ne sont pas placés sur la table.

### Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son seigneur de guerre entièrement dans les L de son bord de table.
- 2) Ensuite, le deuxième joueur déploie toute sa bande de guerre à moins de L de son propre bord de table.
- 3) Enfin, le premier joueur déploie le reste sa bande de guerre entièrement dans les L de son bord de table.
- 4) Lorsque les deux bandes de guerre sont déployées, les deux joueurs attribuent alternativement des marqueurs d'objectif aux unités qu'ils contrôlent, en commençant par le deuxième joueur. Chaque joueur doit attribuer 3 marqueurs à 3 unités différentes ; ces unités commencent la partie avec ces marqueurs.
- 5) Chaque joueur note en secret lequel de ses marqueurs représente le *messenger*. Les deux autres marqueurs sont des *blancs*. Les joueurs ne partagent pas cette

Les ennemis ont la possibilité d'échanger leurs connaissances avec leurs ennemis respectifs jusqu'à la date décrite dans *les règles spéciales* ci-dessous.

- 6) Commencer le jeu comme décrit dans les *Règles universelles* de ce livret.

### Règles spéciales et notation

- 1) Les joueurs marquent des Points de Massacre comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines) et en capturant et/ou en déplaçant des Marqueurs d'Objectifs, comme décrit ci-dessous.
- 2) Les marqueurs d'objectifs peuvent être capturés comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 17.
- 3) Une unité portant un marqueur de son set de joueur peut quitter la table par le bord le plus long opposé à son déploiement mais seulement avec une Activation de Mouvement de base et seulement si tous ses modèles peuvent se déplacer jusqu'à terminer leur Activation derrière ce bord de table. modèles qui ont quitté la table ne génèrent pas de dés Saga et comptent pas comme tués à la fin de la partie.
- 4) Le joueur dont les figurines se sont échappées du plateau marque 1 point de massacre pour chaque marqueur *vide* avec lequel il s'est échappé ou 5 points de massacre s'il s'est échappé avec le marqueur *messenger*.
- 5) Si une unité portant un marqueur le perd au combat OU est détruite et laisse tomber ce marqueur OU quitte la table, le joueur qui la contrôle doit révéler ce marqueur à son ennemi. Le *Marqueur* révélé est perdu sans effet, sauf si une unité qui le porte s'est échappée. Le *Messenger* peut être capturé par un ennemi ; il marque 3 points de massacre s'il le contrôle à la fin la partie.

### Fin du jeu

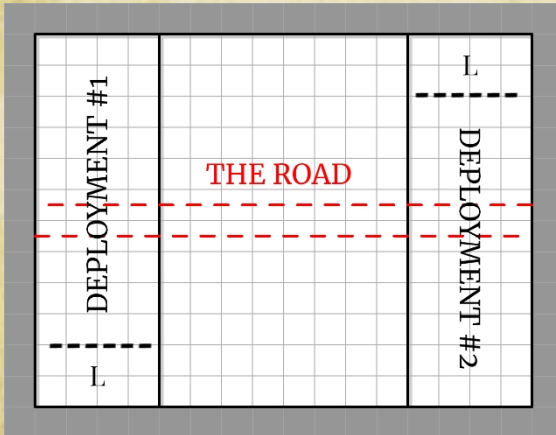
- 1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.
- 2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en points de massacre.
- 3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 10 points de massacre et au moins 3 points de massacre de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



### III) Scénarios avancés

#### 1) Marche de la mort (corrigé)

Ce scénario nécessite une route qui doit mesurer 4' (120cm) de long et ne doit pas être plus large que 6" (15cm).



##### Mise en place

- 1) Placez le morceau de route sur la table le long de la ligne centrale divisant la planche sur toute sa longueur (de manière à rester à X de chacun des bords les plus longs de la planche). Il doit relier deux bords plus courts de la planche.
- 2) Ensuite, le premier joueur choisit l'un des bords les plus courts du plateau comme sien. L'autre bord court appartient au deuxième joueur.
- 3) Commencez ensuite à placer les éléments de décor selon la méthode universelle décrite dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à **plus de S** de la route.

##### Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son seigneur de guerre entièrement dans les **L** de son bord de table.
- 2) Ensuite, le second joueur déploie toute sa bande de guerre dans les **L** de son propre bord de table.

3) Enfin, le premier joueur déploie le reste sa Warband entièrement dans les **L** de son bord de table.

4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret.

##### Règles spéciales

1) Toute unité qui commence son activation pour se déplacer ou charger avec tous ses modèles au moins partiellement sur la route ajoute un **VS** à sa distance de mouvement ou de charge respective.

##### Notation

- 1) Au cours de la partie, les joueurs marquent des **Points de Massacre** comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines) et des **Points de Survie** par les moyens décrits ci-dessous.
- 2) A la fin de la partie, les joueurs marquent des **Points de Survie** comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 7, mais seulement pour chacune de leurs unités situées entièrement dans la zone de déploiement de leur adversaire (doublement du score pour chaque unité d'infanterie non mercenaire).

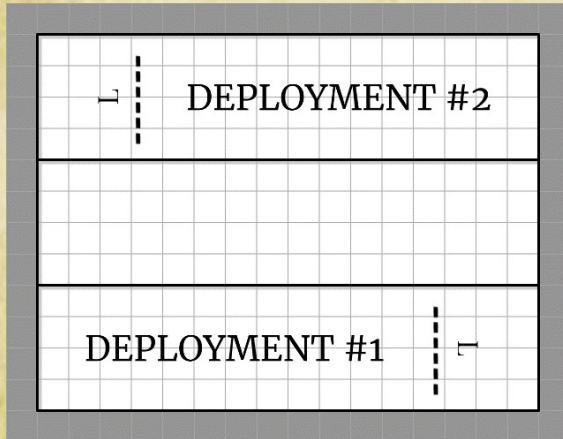
##### Fin du jeu

- 1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.
- 2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en **points de massacre** et en **points de survie**.
- 3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 12 points et au moins 3 points de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



## 2) Survival Of The Fittest (renommé)

Ce scénario exige que chaque joueur dispose de trois unités civiles, chacune composée de 4 modèles d'infanterie sur des socles de 20-30 mm (24 modèles au total).



### Mise en place

- 1) Commencez par placer les décors selon la méthode universelle décrite dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret.
- 2) Avant le début du déploiement, mais après que les deux joueurs aient présenté leurs unités l'un à l'autre, assurez-vous que chaque joueur inclut 3 unités civiles dans son unité de guerre.

### Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible, y compris les unités civiles. Il déploie le groupe qui comprend son Seigneur de Guerre entièrement dans les L de son bord de table.
- 2) Ensuite, le second joueur déploie toute sa bande de guerre, y compris les unités civiles, entièrement dans les L de son propre bord de table.
- 3) Enfin, le premier joueur déploie le reste sa bande de guerre entièrement dans les L de son bord de table.
- 4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret.

### Règles spéciales

- 1) Chaque unité civile est traitée comme une troupe de mercenaires et comprend 4 modèles d'infanterie.
- 2) Ils utilisent un profil suivant :

Dés de Saga	Armure	Agression	Equip.
0	3(4)	1/3(0)	-
<b>Règles S</b> : Détermination, Réticents, Fugitifs			

**Réticent** : Les unités civiles ne peuvent pas être activées pour charger ou tirer. Elles se retirent toujours après une *Mêlée* à la place de l'unité ennemie.

**Fugitifs** : Les unités civiles ne peuvent pas être activées avec la règle de base SAGA *Manoeuvre*. Elles bénéficient également d'une couverture légère lorsque leur unité est entièrement située en terrain découvert. Lorsqu'une unité civile est détruite, les unités alliées qui se trouvent devant elle ne reçoivent pas de jetons de fatigue.

### Notation

- 1) Au cours de la partie, les joueurs marquent des **points de massacre** comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines) et des **points de survie** par les moyens décrits ci-dessous.
- 2) A la fin de la partie, chaque joueur marque 1 **point de survie** pour deux de ses modèles civils se trouvant entièrement dans la zone de déploiement de son adversaire (et +1 **point de survie** si cette unité civile n'a subi aucune perte).

### Fin du jeu

- 1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.
- 2) Chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en **points de massacre** et en **points de survie**.
- 3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 12 points et au moins 3 points de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



*Si les deux joueurs sont d'accord, ils peuvent utiliser les profils et règles suivants pour leurs unités civiles. Chacun de ces profils ne peut être utilisé qu'une seule fois par groupe de combat. Toutes les unités civiles peuvent être remplacées de cette manière.*

*Lorsque les règles relatives aux réticents ou aux fugitifs doivent être utilisées avec l'une des unités suivantes, remplacez le mot Civil par le nom de cette unité lorsque vous citez ces règles.*

*Toutes les unités décrites ci-dessous sont traitées comme des unités civiles dans le cadre des règles de scénario et valent 1 point de survie pour deux figurines (voir : **Calcul des points**), sauf si leurs propres règles indiquent le contraire.*

### 1) Femmes réfugiées :

Dés de Saga	Armure	Agression	Equip.
0	3(4)	1/2(0)	-
<b>S. règles :</b> Détermination, Fugitifs, Désespérés, Une mort courageuse			

**Désespéré :** Les unités de *femmes réfugiées* ne peuvent pas être activées pour charger ou tirer. Elles se retirent toujours après une *Mêlée* à la place de l'unité ennemie. Cependant, lorsqu'elles participent à la résolution d'une *Mêlée*, les *Réfugiées* ajoutent à leurs touches normales la moitié du nombre de touches automatiques qu'il y a de figurines dans leur unité.

**Mort courageuse :** Lorsqu'une unité de *Réfugiées* est détruite, son joueur ennemi gagne +2 **points de massacre** au lieu de +1 et choisit une de ses propres unités dans les **S** des *Réfugiées* avant qu'elles ne soient retirées de la table ; l'unité choisie reçoit un jeton de Fatigue.

### 2) Les enfants :

Dés de Saga	Armure	Agression	Equip.
0	3(4)	1/4(0)	-
<b>Règles S :</b> Détermination, Réticents, Fugitifs, Ils sont notre avenir			

**Captifs précieux :** Les figurines d'*enfants* (pas les unités) valent chacune 1 **point de survie** au lieu de 1 pour 2 si elles se trouvent entièrement dans leur zone de capture.

La zone de déploiement de l'adversaire à la fin de la partie. Lorsque son unité est éliminée, son dernier modèle retiré de la table est remplacé un marqueur d'objectif (placez-le centré sur le contour de la base de ce modèle ou aussi près que possible de celui-ci). Ce marqueur peut être capturé par l'un ou l'autre des joueurs comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 17 et vaut 5 **Points de Survie** pour celui qui l'a capturé à la fin de la partie, si l'unité qui le tient est entièrement dans la zone de déploiement de son adversaire.

### 3) Chasseurs :

Dés de Saga	Armure	Agression	Equip.
0	3(4)	1/3(1/2)	-
<b>Règles S :</b> Détermination, Fugitifs, Arcs courts, Les bûcherons			

**Arcs courts :** Les unités de *chasseurs* peuvent être activées pour tirer mais pas pour charger. Elles se retirent toujours après une *mêlée* à la place de l'unité ennemie. Lorsqu'elles sont activées pour tirer, elles ont une portée de **M** et reçoivent un modificateur de +1 sur leurs dés d'attaque. Cependant, les *Chasseurs* ne peuvent utiliser que leur réserve de combat de base lorsqu'ils tirent (pas de bonus ou de dés d'attaque supplémentaires).

**Les bûcherons :** Lorsqu'elle est la cible d'une attaque de tir, une unité de *Chasseurs* obtient +1 à ses jets de dé de Défense (cumulable avec le couvert). Lorsqu'une unité de *Chasseurs* est détruite, le joueur ennemi gagne +2 **points de massacre** au lieu de +1.

### 4) Les personnes consacrées :

Dés de Saga	Armure	Agression	Equip.
0	3(4)	1/4(0)	-
<b>Règles S :</b> Détermination, Fugitifs, Réticents, Soutien au terrain, malédiction			

**Soutien sur le terrain :** A la fin de n'importe quelle phase d'ordre du joueur qui le contrôle mais avant qu'une unité ne soit activée, ce joueur peut retirer un jeton Fatigue d'une de ses unités.



dans les **VS** d'une unité d'*Oncles Consacrés* et l'assigner à cette unité à la place.

**Malédiction** : Lorsqu'une unité d'*Oncles Consacrés* est détruite, son joueur ennemi gagne +3 **Points de Massacre** au lieu de +1 et choisit une de ses propres unités dans les **S** d'*Oncles Consacrés* avant qu'elles ne soient retirées de la table ; l'unité choisie reçoit un jeton de Fatigue.

#### 5) Noble Retinue :

Dés de Saga	Armure	Agression	Equip.
0	4(5)	1/3(0)	-
<b>Règles S</b> : Détermination, Réticence, Faucon, Important			

**Fauconnier** : A la fin de n'importe quelle phase d'ordre du joueur qui le contrôle mais avant qu'une unité ne soit activée, ce joueur peut assigner un jeton de Fatigue à n'importe quelle unité ennemie à portée de **L** de l'unité de la *Noble Rétine* et un autre à l'unité de la *Noble Rétine* à moins que l'une de ces unités ne soit épuisée.

**Important** : Lorsqu'une unité de *Noble Retinue* est détruite, les unités alliées en **S** d'elle ne reçoivent pas de jetons de Fatigue. Cependant, son joueur ennemi gagne +3 **Pts de Massacre** au lieu de +1.

**Note du concepteur** : N'oubliez pas que les unités de la *Noble Retinue* ne sont pas soumises à la règle des fuyitifs, ce qui signifie qu'elles peuvent utiliser la manœuvre. Ce sont des hommes entraînés après tout !

#### 6) Artisans :

Dés de Saga	Armure	Agression	Equip.
0	3(4)	1/3(0)	-
<b>Règles S</b> : Détermination, Réticents, Fuyitifs, Biens précieux			

**Une œuvre d'art précieuse** : L'unité d'artisans commence la partie avec un marqueur d'objectif d'une valeur de 3 **points de survie**. Lorsqu'une unité d'artisans est éliminée, son dernier modèle retiré de la table est remplacé par ce marqueur d'objectif (placez-le au centre de ce modèle).

Ce marqueur peut être capturé par l'un ou l'autre des joueurs, comme décrit dans SAGA : Livre des Batailles, page 17.) Ce marqueur peut être capturé par l'un ou l'autre des joueurs comme décrit dans SAGA : *Book of Battles* à la page 17 et vaut 3 **Points de Survie** pour celui qui l'a capturé à la fin de la partie, si l'unité qui le tient est entièrement dans la zone de déploiement de son adversaire.

#### 7) Pèlerins exaltés :

Dés de Saga	Armure	Agression	Equip.
0	3(4)	1/3(0)	-
<b>Règles S</b> : Détermination, Réticents, Fuyitifs, But sacré, Pèlerinage manqué			

**But sacré** : Chaque fois qu'une unité de *Pèlerins Exaltés* est activée pour un Repos, elle rapporte 1 **Point de Survie** à son joueur.

**Pèlerinage raté** : Lorsqu'une unité de *Pèlerins Exaltés* est détruite, son joueur ennemi gagne +3 **points de massacre** au lieu de +1.

#### 8) La rage en colère :

Dés de Saga	Armure	Agression	Equip.
0	3(4)	1(1/2)	-
<b>Les règles américaines</b> : Détermination, Fuyitifs, Pierres peuvent blesser, les mafieux			

**Les pierres peuvent faire mal** : Les unités de la *populace en colère* peuvent effectuer une activation de tir gratuite par tour qui ne génère pas de Fatigue. Pendant cette activation de tir, traitez l'unité *Angry Rabble* comme si elle était armée de projectiles improvisés. Notez que la réserve de combat de base de la *populace en colère* peut être augmentée par n'importe quelle capacité de Saga éligible.

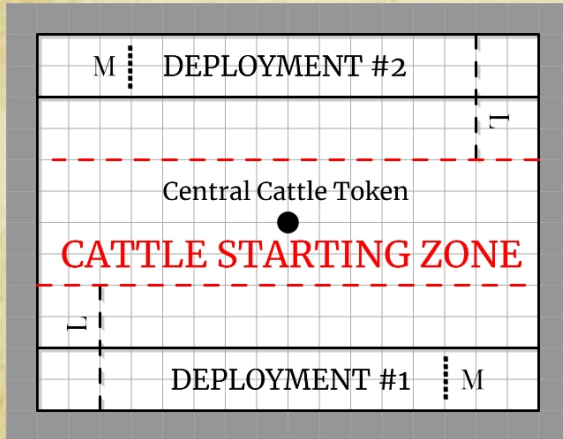
**Mobsters** : Les unités de la *populace en colère* doivent utiliser leur règle spéciale *Détermination* pour s'activer en vue d'une charge chaque fois qu'il leur est possible de charger unité ennemie.

**Note du concepteur** : Rappelez-vous qu'aucune unité civile, quel que soit son type, n'est désarmée. Cette règle n'apporterait que le chaos, d'où son exclusion.



### 3) Hochet pour bétail

Ce scénario nécessite un jeu de six jetons de bétail (C.Ts), qui peuvent être des maquettes ou des dioramas fixés sur des socles de 40 mm. Ils ne sont pas considérés comme des unités.



#### Mise en place

- 1) Commencez par un seul jeton Bétail au centre de la table (il doit rester à une distance de X de chacun des bords les plus longs du plateau et à une distance de Y des bords les plus courts).
- 2) Ensuite, en commençant par le deuxième joueur, les deux joueurs placent alternativement des jetons C.T. (un à la fois). Ces jetons doivent être placés à plus de M de tout C.T. précédemment placé, mais aussi à moins de L d'au moins un C.T. précédemment placé et à plus de L de tout bord de plateau plus long.
- 3) Commencez ensuite à placer les éléments de décor selon la méthode universelle décrite dans le chapitre "Règles universelles" de ce livret. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à plus de S d'un jeton Bétail.

#### Déploiement et début de la partie

- 1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son seigneur de guerre entièrement dans les M de son bord de table.
- 2) Ensuite, le second joueur déploie toute sa bande de guerre à moins de M de son propre bord de table.

3) Enfin, le premier joueur déploie le reste de sa Warband entièrement à moins de M de son bord de table.

4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret.

#### Règles spéciales

- 1) Tout joueur peut activer un jeton Bétail pour relocaliser jusqu'à S lorsqu'il active sa propre unité à portée de VS de ce jeton pour un mouvement. La relocalisation du C.T. est effectuée avant que l'activation de cette unité (ou toute capacité d'activation/réaction) ne soit résolue.
- 2) Les joueurs ne peuvent pas déplacer un C.T. plus de deux fois par tour. Les C.T. ne peuvent pas être activés par un joueur pendant les tours de son adversaire.
- 3) Les unités avec la règle spéciale *Mount : X* qui s'activent pour un mouvement en VS d'un jeton Bétail reçoivent une Fatigue avant que cette activation (ou toute Activation/Réaction) ne soit résolue.

#### Notation

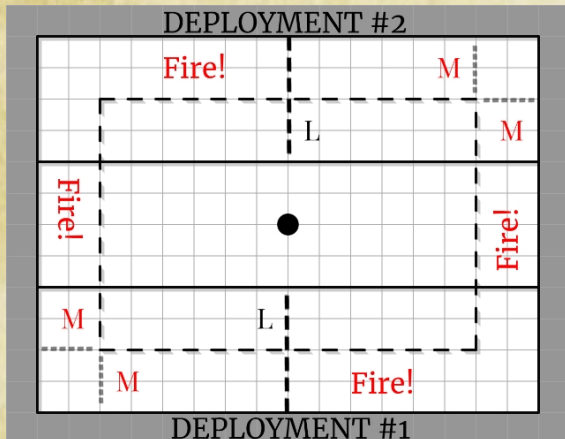
- 1) Pendant la partie, les joueurs marquent des Points de Massacre comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines) et par le biais des C.T. comme décrit ci-dessous.
- 2) A la fin de la partie, chaque joueur marque 3 Points de Massacre pour chaque C.T. se trouvant entièrement à L de son bord de table et 5 Points de Massacre pour chaque C.T. se trouvant entièrement à M de son bord de table.

#### Fin du jeu

- 1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son Warband ne peut plus générer de dés Saga, la partie se termine. Chaque joueur additionne le score de son warband en points de massacre.
- 2) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 12 points de massacre et au moins 3 points de massacre de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



#### 4) Baptism In Fire (sortie en 2024)



##### Mise en place

1) Avant de commencer la mise en place, choisissez le premier joueur selon une méthode unique. Dans ce scénario, les deux joueurs doivent choisir au moins un **Acte de Foi** selon la religion de leur faction et dans le supplément *SAGA : Age Of Crusades*, en appliquant les changements du chapitre FAQ de ce livret ci-dessous. Les deux joueurs écrivent leurs choix en secret et doivent les présenter simultanément à leur adversaire respectif. Celui qui a choisi le plus grand nombre d'AOF devient le premier joueur.

2) Commencez par placer un seul marqueur objectif au centre de la table.

3) Commencez ensuite à placer les éléments de décor selon la méthode universelle décrite dans le chapitre "*Règles universelles*" de ce livret. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à plus de 5 du marqueur d'objectif central.

##### Déploiement et début de la partie

1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son seigneur de guerre entièrement dans les **L** de son bord de table.

2) Ensuite, le second joueur déploie toute sa bande de guerre à moins de **L** de son propre bord de table.

3) Enfin, le premier joueur déploie le reste de sa bande de guerre entièrement dans les **L** de son bord de table.

4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret.

##### Règles spéciales et notation

1) Les joueurs marquent des **Points de Massacre** comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* p. 6 (en tuant des figurines) et par d'autres moyens, comme décrit ci-dessous.

2) Les joueurs marquent des **points de scénario** en accomplissant les actes de foi qu'ils ont choisis (la valeur de chaque acte est décrite ci-dessous dans la FAQ de ce livret).

3) A la fin de n'importe quel tour de son adversaire après le premier, un joueur marque 2 **points de massacre** s'il contrôle l'objectif central.

4) Les joueurs ne peuvent pas marquer de points pour avoir contrôlé le marqueur d'objectif pendant propre tour ou le premier tour de leur ennemi.

5) A partir du troisième tour, chaque unité qui termine l'une des phases d'activation (la sienne ou celle de l'ennemi) à moins de **M** de l'un des bords du plateau perd un modèle (deux s'il s'agit d'une unité de Levy) ou reçoit un jeton de Fatigue - le choix de la pénalité appartient à l'adversaire.

##### Fin du jeu

1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.

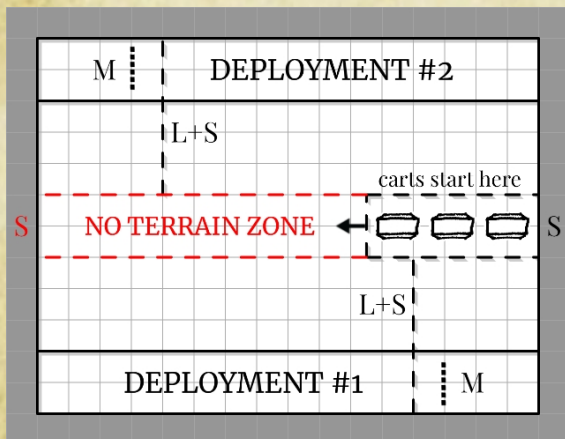
2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en **points de massacre** et en **points de scénario**.

3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a moins 12 points et au moins 3 points de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.



## 5) Pure Profit (2025, )

Ce scénario nécessite un jeu de 3 chariots. Leurs bases doivent avoir un diamètre d'au moins 50 mm et peuvent avoir une largeur maximale de 100 mm et une longueur maximale de 120 mm. 100 mm de large et 120 mm de long.



### Mise en place

1) Commencez par placer trois **chariots** sur la table le long de la ligne centrale qui divise le plateau sur toute sa longueur. Le premier **chariot** est placé de façon à ce que le bord le plus court de sa base soit adjacent à l'un des bords les plus courts du plateau ; ce bord sera désormais appelé le **bord de départ des chariots** et le **bord** opposé : le **bord de fuite des chariots**.

2) Le deuxième **chariot** doit être placé avec le bord le plus court de sa base adjacent au premier, et le troisième doit être placé de la même manière mais adjacent au deuxième. Lorsque tous les **chariots** sont placés, ils doivent former une ligne d'un **chariot** en largeur et de trois en longueur.

2) Commencez ensuite à placer les éléments de décor selon la méthode universelle décrite dans le chapitre "*Règles universelles*" de ce livret. Toutes les pièces de terrain doivent être placées à L+S des bords les plus longs du plateau.

### Déploiement et début de la partie

1) Le premier joueur divise sa bande de guerre en deux groupes composés d'un nombre d'unités aussi égal que possible. Il déploie le groupe qui comprend son seigneur de guerre entièrement dans les **M** de son bord de table.

2) Ensuite, le second joueur déploie toute sa bande de guerre à moins de **M** de son propre bord de table.

3) Enfin, le premier joueur déploie le reste de sa Warband entièrement à moins de **M** de son bord de table.

4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret.

### Règles spéciales

1) Chaque *charrette* compte comme une unité de Levées composée de 12 figurines d'infanterie. Ils comptent toujours comme des unités ennemies pour les deux joueurs et ne génèrent pas de dés de Saga.

2) *Les chariots* utilisent un profil suivant :

Dés de Saga	Armure	Agression	Equip.
0	4(5)	2(0)	-
<b>Règles S</b> : Résilience (2), Rouler, Wagons lourds			

**Déploiement !** *Les chariots* ne peuvent pas être activés par les moyens habituels. Au début de son tour, chaque joueur lance un d6 pour chaque *chariot*, en commençant par celui qui est le plus éloigné du bord de départ *des chariots*. Comparez le résultat avec le tableau ci-dessous :

1	Ce <i>chariot</i> déplace <b>S</b> le long de la ligne médiane vers le bord d'échappement.
2-4	Ce <i>chariot</i> déplace <b>M</b> le long de la ligne médiane vers le bord de fuite.
5-6	Ce <i>chariot</i> se déplace <b>S+S</b> le long de la ligne médiane vers le bord de fuite.

Ajoutez +1 au résultat du premier *chariot* pour lequel vous avez effectué un jet. Si un *chariot* pour lequel vous avez fait un jet est *épuisé*, soustrayez 1 au résultat.

- Si le mouvement *du chariot* est bloqué par un autre *chariot*, il doit s'arrêter en contiguïté avec ce dernier.

- Si le mouvement *du chariot* est bloqué par des figurines, chaque unité bloquant le chemin se retire de la ligne centrale du plateau comme si elle avait perdu une résolution de *mêlée*. Si après cela



est effectué, les modèles bloquent toujours le chemin de cette *charrette*, retirez sans discernement (en tant que pertes) autant de modèles que nécessaire pour dégager le chemin.

**Chariots lourds** : *Les chariots* comptent toujours comme s'ils bénéficiaient d'une couverture légère. Ils ne peuvent pas serrer les rangs mais les unités armées de javelots qui chargent sur un *chariot* ne reçoivent pas de modificateur de +1 à leur jet d'attaque. Lorsqu'un *chariot* est détruit, les unités en **S** ne reçoivent pas de jetons de Fatigue.

3) Si l'un des *chariots* atteint son bord de fuite et termine son mouvement en adjacence avec ce bord ou le traverse, il **s'échappe**. Les *chariots* qui se sont échappés sont retirés de la table sans effet.

4) Chaque joueur peut déclarer une *attaque de tir* ou une *charge* avec ses unités sur n'importe quel *chariot* qui reste en jeu. S'ils la détruisent en *Mêlée*, l'unité qui l'a détruite capture un Marqueur d'Objectif.

5) Si une unité qui a détruit un *chariot* porte déjà un marqueur d'objectif ou si ce *chariot* a été détruit par une *attaque de tir*, un nouveau marqueur est créé à la place du *chariot*. Placez-le centré sur le contour de base du *chariot* ou aussi près que possible de celui-ci. Ce marqueur peut être capturé par l'un ou l'autre des joueurs comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 17.

### Notation

1) Au cours de la partie, les joueurs marquent des Points de Massacre comme décrit dans *SAGA : Book of Battles* à la page 6 (en tuant des figurines) et en capturant et/ou en déplaçant des Marqueurs d'Objectifs comme décrit ci-dessous.

2) A la fin de la partie, chaque joueur marque 5 points de massacre pour chaque marqueur d'objectif situé à moins de **M** de son bord de table et 3 points de massacre pour chaque autre marqueur d'objectif porté par ses unités.

3) Si un marqueur d'objectif est porté au moment du décompte des points, utilisez les contours des socles des modèles de l'unité qui porte ce M.O. référence. Tous les modèles de cette unité doivent se tenir entièrement sur l'une ou l'autre des zones de score afin de marquer des points pour un O.M. qu'ils portent.

### Fin du jeu

1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.

2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en points de massacre.

3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 10 points de massacre et au moins 3 points de massacre de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul

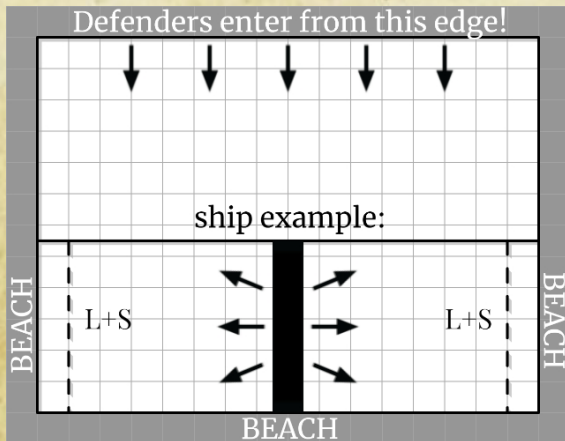


## 6) Brûlez-les tous

(sortie en 2024 avec le livret de combat naval)

*Ce scénario nécessite un ensemble de 1 à 3 navires qui appartiennent au premier joueur. Ce joueur doit être en mesure faire tenir toute sa guerre sur ces navires (voir ci-dessous le paragraphe "Déploiement...").*

*Les navires ne peuvent pas être plus longs que L+S ni plus larges que M. La forme de tribord et de tribord d'un même navire doit être identique.*



### Mise en place

1) Le premier joueur commence par choisir l'un des bords les plus longs du plateau comme bord de départ (le deuxième joueur prend le bord opposé). Ensuite, le premier joueur place tous ses navires sur le plateau, perpendiculairement à son bord de départ. Ces navires doivent être placés à au moins **M+S** les uns des autres.

2) Commencez ensuite à placer les décors selon la méthode universelle décrite dans le chapitre "Règles universelles" de ce livret. Aucune pièce de terrain ne peut être placée à moins de **L+S** du bord de départ du premier joueur et toutes doivent être placées à plus de **S** de n'importe quel navire.

### Déploiement et début de la partie

1) Le premier joueur affecte des équipages à chacun de ses navires, en choisissant parmi les unités qui composent sa bande de guerre. Chaque navire peut

accueillir un équipage composé de 24 figurines d'infanterie et d'un héros au maximum (les figurines de cavalerie comptent pour deux figurines d'infanterie). Ils déploient ensuite immédiatement chaque équipage sur le navire qui lui a été attribué.

2) Le deuxième joueur ne déploie pas sa bande de guerre sur le plateau. Il doit effectuer une seule activation de mouvement avec chacune de ses unités, en choisissant un point sur son bord de départ pour chacune de ces unités et en mesurant leur distance de mouvement à partir de ce point.

3) Enfin, le premier joueur doit effectuer une seule activation de mouvement avec chacune de ses unités, en choisissant un point sur le navire qui lui a été attribué pour chacune d'entre elles et en mesurant la distance de mouvement à partir de ce point. Ces activations de mouvement ne peuvent pas déplacer une unité à plus de **L+S** du bord de départ du premier joueur. Les navires comptent comme des pièces de terrain élevées et irrégulières offrant une couverture solide à moins qu'ils ne soient **brûlés** (voir ci-dessous).

4) Commencez le jeu comme décrit dans le chapitre *Règles universelles* de ce livret.

### Règles spéciales et notation

1) Les joueurs marquent des Points de Massacre comme décrit dans SAGA : Book of Battles à la page 6 (en tuant des figurines) et par d'autres moyens décrits ci-dessous.

2) Les unités du premier joueur sont autorisées à terminer leurs activations de mouvement au-delà de la table, en la quittant par le bord de départ du second joueur, mais seulement avec une activation de mouvement de base et seulement si tous ses modèles peuvent se déplacer jusqu'à terminer leur activation derrière ce bord de table. Les modèles qui ont quitté la table ne génèrent pas de Saga



et comptent pas comme tués à la fin de la partie.

3) Si une unité non épuisée du second joueur comptant au moins 4 modèles effectue une Activation avec tous ses modèles adjacents à l'un des navires, elle peut choisir de brûler ce navire. Si c'est le cas, ne résolvez pas d'activation avec cette unité mais marquez le navire comme **brûlé** ; il devient un terrain élevé infranchissable jusqu'à la fin de la partie et toutes les unités qui s'y trouvaient doivent le quitter avec une activation de mouvement gratuite comme décrit dans la puce 3) du paragraphe précédent (*Déploiement...*).

4) A la fin de la partie, le premier joueur marque des points de massacre pour chacun de ses

qui ont quitté le plateau. Le deuxième joueur marque 6 points de massacre pour le premier navire qu'il a brûlé, +5 pour le deuxième et +4 pour le troisième (s'il y en a plus d'un).

#### **Fin du jeu**

1) Après que les deux joueurs ont joué cinq tours OU au début de la phase d'ordres d'un joueur lorsque son groupe de guerre ne peut générer aucun dé Saga, la partie s'achève.

2) Ensuite, chaque joueur additionne le score de son groupe de guerre en points de massacre.

3) Un joueur gagne la partie si, à la fin de celle-ci, il a au moins 10 points de massacre et au moins 3 points de massacre de plus que son adversaire. Sinon, la partie se termine par un match nul.

---



## 7) Pillier un village

*A suivre dans la version 1.0.0., à venir quelque part en 2025...*

---

### IV) Questions les plus fréquemment posées

#### a) Règles universelles

**Question : Puis-je entourer un marqueur d'objectif avec des figurines de ma seule unité, de sorte que mon ennemi ne puisse pas revendiquer, y placer une bannière ou s'en emparer ?**

*Réponse :* Vous ne pouvez pas créer un terrain infranchissable sur un terrain déjà existant (c'est-à-dire que vous ne pouvez pas déplacer votre unité de façon à ce qu'elle crée un terrain infranchissable sur votre autre unité ou sur un marqueur d'objectif). Ceci s'applique à la cohésion de vos unités pendant le déploiement et après chaque déplacement, donc : chaque mouvement, charge et retrait de la mêlée, etc.

#### b) Claim Or Die / Raise The Banners

**Q. : Puis-je revendiquer un Objectif ou y placer une bannière lorsque je me retire d'une Mêlée ou lorsqu'un de mes modèles devient adjacent à cet Objectif après une Charge réussie ?**

R. : Les revendications et les bannières ne peuvent pas être refusées / levées / enlevées d'une autre manière que celle décrite ci-dessus, c'est-à-dire pas lors d'un retrait, d'une Charge ou d'une Manœuvre. Seule une Activation de Mouvement régulière (provenant d'une capacité de base de Saga ou d'une multi-activation) peut sceller l'accord. Rappelez-vous que vous devrez également repousser toutes les unités ennemies non épuisées qui génèrent des dés de Saga et qui restent adjacentes à un marqueur que vous souhaitez revendiquer ou sur lequel vous souhaitez hisser votre bannière.

#### c) Terre sacrée

**Q. : Dans le scénario, les règles pour contrôler les terres sacrées et un marqueur au sommet de la colline semblent être différentes de celles pour contrôler les objectifs dans le Livre des Batailles. Est-ce intentionnel ?**

R. : Oui. Nous ne voulions pas implémenter deux systèmes de contrôle différents dans ce scénario ; nous avons déjà dû en écrire un nouveau pour contrôler les pièces de terrain. Dans les itérations précédentes de notre scénario, nous avons essayé d'implémenter le système de contrôle "classique" ; cependant, c'était un désordre lorsqu'il était appliqué à des pièces de terrain au lieu de marqueurs. Ensuite, nous avons été obligés d'ajouter un marqueur au sommet de la colline parce que les testeurs abusaient d'un exploit en cachant plusieurs petites unités derrière ce marqueur, ce qui était antisportif. Maintenant, ils doivent monter au sommet de la colline et se battre. Le marqueur est contrôlé de la même manière que les terrains sacrés afin d'éviter le gonflement des règles et la confusion.



### d) Baptême du feu

**Q. : Quels Actes de Foi ma faction AoI/AoV peut-elle choisir si elle n'est pas présente dans le livre AoC ?**

R. : Suivez le tableau ci-dessous (si une faction est présente dans plus d'une case, choisissez une seule religion avant de choisir les Actes de Foi pour ce scénario et informez-en votre adversaire) :

<b>Païen (/oriental) :</b>	<b>Chrétien :</b>	<b>Musulman :</b>
Vikings, Anglo-Danois, Rus païens, Norse-Gaels, Piasts primitifs, Jomsvikings, tribus des steppes, tribus germaniques, Francs, Pictes, Romains, Goths, Saxons, Huns, Sassanides+ tous les âges des invasions OFNE.	Anglo-Danois, Anglo-Saxons, Écossais, Carolingiens, Irlandais, Gallois, Normands, Jomsvikings, Derniers Romains, Lombards, Premiers Piastres, Romains, Bretons, Goths, Francs + toutes les factions de l'Âge de chevalerie.	Omeyyades.

**Q. : Combien de points puis-je marquer pour des actes de foi spécifiques ? Avez-vous changé quelque chose ?**

R. : En effet, et voici la partition promise :

<b>Religion</b>	<b>Acte de foi</b>	<b>Changements dans la notation</b>
Païen (/oriental)	<i>Idole païenne</i>	Gagner +2 Pts au lieu de +1 ET perdre -3 Pts au lieu de -2, le cas échéant.
	<i>Sacrifice</i>	Marquer +5 Pts au lieu de +4 OU perdre -3 Pts au lieu de -2, le cas échéant.
	<i>Terre sacrée</i>	Marquer +6 Pts au lieu de +5 OU perdre -3 Pts au lieu de -2, le cas échéant.
	<i>Serment de vengeance</i>	Pas de changement.
Chrétien	<i>Chemin de croix</i>	Lorsque vous placez les marqueurs pour cet acte, <u>votre ennemi les place</u> à au moins <b>M</b> son bord de table et à plus de <b>M</b> l'un de l'autre. Gagnez +2 points au lieu de +1 si applicable ET ignorer le score du bonus.
	<i>La malédiction de Saint Sébastien</i>	Pas de changement.
	<i>Architecte de la paix</i>	Gagner +3 Pts au lieu de +4.
	<i>Litanie</i>	<u>L'unité choisie doit générer un Saga dé.</u> Aucune modification de la valeur des points n'est appliquée.
Musulman	<i>Le jeûne</i>	Pas de changement.
	<i>Appel au djihad</i>	Déduire -2 pts au lieu de -1 le cas échéant.
	<i>Pèlerinage à la Mecque</i>	<u>Au lieu de la valeur de score décrite pour la sortie de la planche, utilisez la valeur suivante :</u> +8 (1er tour) OU +6 (2ème tour) OU +5 (3ème tour) OU +4 (4ème tour) OU +3 (5ème tour). Si votre Seigneur de Guerre n'a pas volontairement quitté le déduire -4 pts au lieu de -2.
	<i>Cinq prières</i>	Il fonctionne maintenant exactement comme le Christian <i>Litanie</i> (voir ci-dessus).



Merci d'avoir lu cette brochure.

Après avoir testé vos propres jeux, envoyez-nous vos commentaires à l'adresse suivante :

**saga.gm.poland@gmail.com**

N'oubliez pas de suivre notre page Facebook et de vous abonner à notre chaîne YouTube !

Pour connaître les événements organisés en 2025, visitez notre site web à l'adresse suivante : **www.weles.club**

ou

notre page Facebook à l'adresse suivante **Stowarzyszenie Weles**

Rendez-vous à nos tables en Pologne.

*- Jan*

*de l'association WELES*