Saga – Le Manuel du Seigneur

Version 1,5 - octobre 2025

Par Armand « Armandou » Souchon et Philémon « Enorme vorace » Forget

Il n'y a pas de « bonne » ou de « mauvaise » façon d'organiser un tournoi Saga. L'objectif de ce document n'est pas de concurrencer le livret de tournoi officiel mais de proposer des alternatives en capitalisant les contributions de la communauté internationale Saga.

Factions et univers

Nous recommandons de restreindre les tournois à un seul livre pour offrir des parties plus équilibrées et plus intéressantes.

Bandes

- La dernière version en date des règles de SAGA et de la FAQ connue le jour du tournoi sont utilisées.
- Toutes les factions du supplément joué sont autorisées.

Variante : autoriser les plateaux des autres âges (comme les vieux amis / nouveaux ennemis…) de l'âge joué, si vous avez un public de joueurs expérimentés.

- Les parties se joueront en 6 points.

Variante : Permettre aux joueurs de présenter des listes en 7 points pour des parties en 6 points

- Les unités ou personnages légendaires, reliques et artefacts ne sont pas autorisés.
- Les mercenaires sont autorisés conformément au livre de règle, en prenant en compte le tableau limitant les recrutements de la faq, comme pour l'Âge des vikings.
- Les ruses génériques ne sont pas autorisées.
- Les bannières de guerre sont autorisées conformément au livre joué.

La composition de la bande doit suivre les règles de la règle « Rassembler une bande » du livre de règle avec les précisions suivantes :

- La règle du ½ points p46 du livre de règle est autorisée
- Souvenez-vous que si la composition de votre bande est fixe, vous pouvez changer vos options d'équipement au déploiement.
- Les options d'équipement sont énoncées au fur et à mesure du déploiement.
- Les figurines devront être appropriées et clairement représenter les équipements.
- Les héros doivent être identifiables par votre adversaire. Les tailles de socle sont le moyen le plus simple.
- Pour fixer la composition de votre bande, une feuille de bande doit être utilisée. Les mercenaires et unités spécifiques à chaque faction utilisée doivent être indiqués sur la liste et ne peuvent être changés durant l'événement. L'option choisie pour les factions disposant de plusieurs sous-factions différentes devra être spécifiée et sera la même pour tout le tournoi.

Rondes et organisation

Les matchs sont déterminés aléatoirement pour la première ronde. Pour les suivantes, le tournoi aura recours à la **ronde suisse**.

L'organisateur veille à ce qu'aucun joueur n'affronte un adversaire déjà rencontré au cours du tournoi.

Nous recommandons une durée minimale de 2h15 pour chaque ronde.

Points de tournoi

À la fin de chaque ronde, les joueurs sont classés en fonction de leur nombre de points de tournoi.

- Le classement final est déterminé en fonction de la somme des **points de tournoi** obtenus à chaque partie. La méthode pour calculer les points de tournoi est la suivante :

  - Victoire : 5 points
  - Egalité : 2 points
  - Défaite : 1 point

- En cas d'égalité entre deux joueurs, c'est la somme du **goal-average** obtenu à chaque partie qui prévaut. Il s'agit de la différence entre les points de partie marqués par le joueur et les points de l'adversaire, rapportée sur 20 (cf. tableau en bas).

Calcul du goal-average :

Différence de points	Vainqueur	Perdant
+0	10	10
+1 à +3	11	9
+4-+6	12	8
+7 à +10	13	7
+11 à +15	14	6
+16 à +20	15	5
+21 à +25	16	4
+26 à +30	17	3
+31 à +35	18	2
+36 ou supérieur	19	1

- Si l'égalité persiste malgré le goal-average, c'est la **résistance** qui départagera les joueurs. La résistance correspond à la somme des points de tournoi obtenus par les adversaires rencontrés.

Code de conduite

Un tournoi est un moment de convivialité et de fair-play. Il est attendu de chaque joueur qu'il adopte une attitude respectueuse et courtoise tout au long du tournoi.

L'organisateur peut, en cas de comportement inapproprié, déduire des points de tournoi des joueurs, voire disqualifier des joueurs de l'événement.

Assurez-vous de connaître les scénarios et de maintenir un rythme de jeu approprié pour que les parties se terminent à temps.

Ce que je dois apporter

- Livre de règle SAGA incluant les dernières FAQ et livre de l'âge joué incluant les dernières FAQ
- Votre bande composée de figurines appropriées à votre faction, représentant clairement les options d'équipement et le type de troupe choisi (entièrement peinte)
- Votre plateau de combat, des règles, des marqueurs fatigue, les dés SAGA de votre faction, des D6 et tout type de marqueurs dont vous aurez besoin.
- Trois marqueurs d'objectif.
- Un stylo et un papier.
- Vos terrains (si vous en avez).

SCENARIOS

Le présent livret propose deux modes de jeu, avec des expériences de jeu différentes :

- **Les batailles**, 6 scénarios qui présentent des intérêts tactiques différents et permettant de faire parler vos talents dans des parties équilibrées (p.4).

- **L'expédition**, un système de scénario qui demande à chaque joueur de devoir faire des choix tout au long du tournoi, donnant lieux à des parties uniques (p. 11).

L'organisateur du tournoi peut choisir de panacher les deux systèmes de scénarios. Par exemple, il peut choisir deux scénarios des batailles, et composer son propre scénario à partir de l'expédition pour la 3ème ronde.

REGLES DE SCENARIOS

Les scénarios du livre partagent des règles communes présentes ici.

REGLES DE PARTIE

Durée, bord de table et premier joueur :

Chaque partie se termine après que chaque joueur a joué 5 tours exactement.

Avant la mise en place du scénario, chaque joueur choisit un long bord de table différent pour la partie.

Pour déterminer le premier joueur, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé devient le premier joueur (relancez en cas d'égalité).

Plus de dés SAGA :

Le fait qu'un joueur ne génère plus de dés Saga ne met pas automatiquement fin à la partie. Jouez les tours suivants et comptez les points normalement.

Méthode universelle et table des terrains :

Le placement des décors de certains scénarios suit les règles de Mise en place du Combat des chefs (p48 du livre de règle).

Les décors doivent toujours être placés ou déplacés à plus de **C** de tout autre décor ou marqueur objectif.

Points de massacre :

On procède au calcul des Points de massacre conformément au Choc des héros (p49 du livre de règle).

REGLES D'OBJECTIFS

Unité de contrôle :

Ce terme désigne les unités amies <u>générant un dé SAGA, non épuisées et non mercenaires</u>, qui sont prises en compte dans les conditions de victoire de certains scénarios.

Lorsque le scénario implique un contrôle d'objectif ou de terrain, une unité ne peut contrôler qu'un seul marqueur objectif à la fois.

Ainsi lors du décompte des points de victoire (souvent à la fin d'un tour), si une ou plusieurs unités du joueur actif peuvent contrôler plusieurs objectifs, il choisit alors quels objectifs ses unités contrôlent, puis son adversaire fait de même.

Marqueurs d'objectifs :

Un marqueur d'objectif prend la forme d'un cercle de 3 à 4cm de diamètre qui doivent tous être de la même taille.
Ils sont placés selon les instructions des scénarios.

Il ne s'agit pas de figurines : ils ne bloquent pas le mouvement, n'entravent pas les déplacements. Cependant, une figurine ne peut jamais finir son déplacement sur un objectif.

Ils ne peuvent pas être affectés par n'importe quelle capacité Saga et règle spéciale.

Lorsque le scénario le précise, il est possible de capturer un objectif en suivant les règles décrites ci-dessous :

- Capturer un objectif

Pour capturer un objectif, une unité doit finir une activation de mouvement (durant son tour) avec au moins une figurine au contact de cet objectif. Une unité ne peut que transporter un seul marqueur objectif à la fois

Une unité transportant un objectif est considérée comme débutant et finissant tous ses déplacements en terrain accidenté.

Les unités avec la règle Monture (Cheval) subiront donc une fatigue supplémentaire à la fin de chaque mouvement.

Les unités ne pouvant entrer dans des éléments de terrain ne peuvent pas se déplacer lorsqu'elles transportent un objectif.

Si une unité est vaincue au corps-à-corps, alors l'unité adverse peut décider de s'emparer du marqueur objectif.

Quand une unité est entièrement éliminée, on place le marqueur sur la table à l'endroit où la dernière figurine a été retirée. Si cela arrive pendant un corps-à-corps, l'unité adverse peut récupérer l'objectif.

LES BATAILLES

Le présent mode de jeu est composé d'un pool de 6 scénarios :

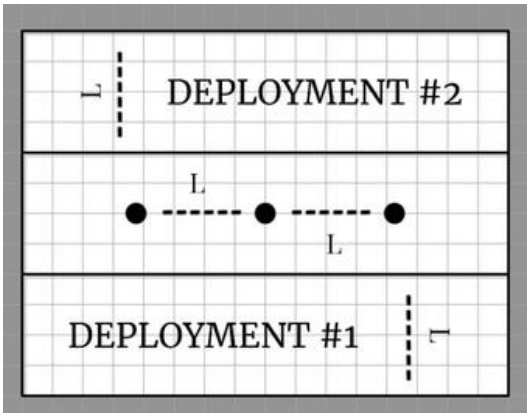
1. **Prendre et tenir**
2. **Terre sacrée**
3. **Colère des seigneurs de guerre**
4. **Régnez sur le champ de bataille**
5. **Brandissez vos bannières**
6. **Aube et crépuscule**

L'ordre des scénarios joués est tiré aléatoirement, avant chaque ronde.

Si un scénario déjà tiré est désigné, un nouveau tirage aura lieu afin de ne pas jouer 2 fois le même lors du tournoi.

1. Prendre et tenir

Crédits au concepteur du scénario original : Jan Raszyński



Mise en place

1) Placez 3 marqueurs d'objectifs le long de la ligne médiane, le premier au centre, et les deux autres à droite et à gauche de ce marqueur et à **L**.
2) Le placement du terrain se fait selon la méthode universelle.

Déploiement et début de la partie

1) Le premier joueur divise sa bande en deux groupes avec un nombre d'unités aussi égal que possible. Il place ensuite le groupe contenant son Seigneur intégralement à **L** de son bord de table.
2) Le deuxième joueur déploie toute sa bande intégralement à **L** de son bord de table.
3) Le premier joueur déploie son groupe restant intégralement à **L** de son bord de table.
4) Lors du premier tour, avant la phase d'ordres du premier joueur, son adversaire lance **3 dés SAGA** et les place sur son plateau.
5) Le premier joueur débute la partie.

Capture

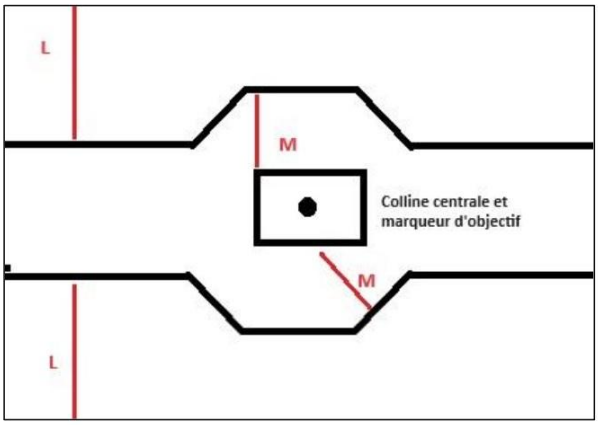
1) A la fin de chacun des tours de son adversaire, à l'exception du 1er, le joueur marque **3 points de victoire** par objectif contrôlé.
   Pour contrôler un objectif, il faut avoir au moins une **Unité de contrôle** à **TC** du marqueur, et qu'aucune unité ennemie générant un dé SAGA et non épuisée ne soit à **C** du marqueur
2) Un joueur marque **1 point de victoire** lorsqu'une de ses unités attaquantes remporte un corps-à-corps, à condition qu'au moins une figurine de l'unité perdante se soit trouvée à **C** d'un marqueur d'objectif avant le retrait des pertes.

Fin de la partie

Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les points de massacre et en ajoutant les points de victoire accumulés durant la partie. Si l'un d'eux a au moins 12 points et 3 points de plus que l'adversaire, il gagne. Sinon, c'est un match nul.

2. Terre sacrée

Version du Manuel du Seigneur



Mise en place

1) Placez une élévation (grand, dégagé, haut, pas de couvert) au centre du terrain. Puis, placez un marqueur objectif sur l'élévation, au centre de la table.
2) Chaque joueur sélectionne un élément de terrain dans la Table universelle (excepté l'élévation ou l'élévation abrupte) et le place intégralement entre **L** et **2x L** de son bord de table, et à plus de **C** de tout autres éléments de terrain. L'élément de terrain placé par chaque joueur constitue ainsi son **terrain sacré.**
   Aucun autre élément de terrain ne peut être placé ou déplacé (même par des règles spéciales).

Déploiement et début de la partie

1) Le premier joueur déploie une unité intégralement à **L** de son bord de table et à plus de **M** de l'élévation centrale.
2) Ensuite, le deuxième joueur déploie une unité intégralement à **L** de son bord de table et à plus de **M** de l'élévation centrale.
3) Continuez d'alterner le déploiement des unités jusqu'à que toutes les unités soient déployées.
4) Le joueur qui finit son déploiement en premier débute la partie. Il ne dispose alors que de 3 dés SAGA lors de son premier tour (les dés restants sont retirés pour ce tour). Le deuxième joueur ne dispose que de 5 dés SAGA lors de son premier tour (les dés restants sont retirés pour ce tour).

Terre sacrée

Un joueur contrôle le **marqueur objectif central** ou le **terrain sacré** placé par son adversaire s'il a plus **d'Unité de contrôle** que son adversaire à **TC** du marqueur d'objectif ou du terrain sacré.

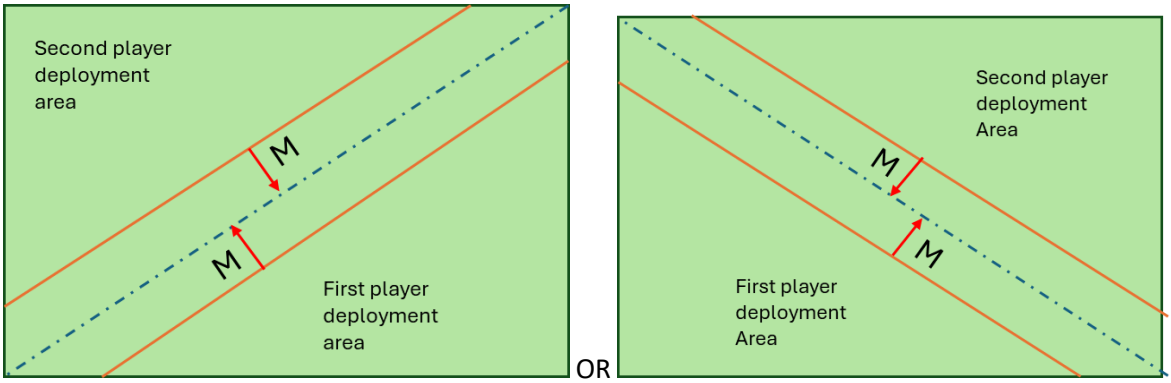
À partir du 2ème tour, à la fin du tour de son adversaire, un joueur marque **3 points de victoire** s'il contrôle le terrain sacré placé par son adversaire, et **4 points de victoire** s'il contrôle le marqueur objectif de l'élévation centrale.

Fin de la partie

Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les points de massacre et en ajoutant les points de victoire accumulés durant la partie. Si l'un d'eux a au moins 12 points et 3 points de plus que l'adversaire, il gagne. Sinon, c'est un match nul.

3. La colère des seigneurs

Crédits au concepteur du scénario original : Mirco Wenning



Mise en place

Le terrain est mis en place selon la Méthode universelle.

Déploiement et début de partie

1) Une fois le terrain placé, divisez la table en diagonale. Les coins de la ligne sont déterminés par le premier joueur. Chaque joueur place ses unités dans la zone de déploiement qui comprend son bord de table, à plus de **M** de la ligne diagonale.
2) Le premier joueur place la moitié de ses unités dans sa zone de déploiement. Le deuxième joueur place toutes ses unités, puis le premier joueur place le reste de ses unités.
3) Le premier joueur débute la partie mais ne dispose que de **3 dés SAGA** lors de son premier tour (les dés restants sont retirés pour ce tour). Le deuxième joueur ne dispose que de **5 dés SAGA** lors de son premier tour (les dés restants sont retirés pour ce tour).

Règles spéciales

Mettez de côté toutes les pertes qui ne se produisent pas durant la phase 6 d'une mêlée. Ces figurines sont considérées comme des levées, au lieu de leur type de troupe pour le calcul des points de victoire.

Ainsi le Seigneur ou tout autre figurine individuelle sont considérés dans ce cas comme une unique figurine de levée (*par exemple, une figurine d'éléphant éliminée de cette manière ne comptera que pour une figurine de levée*).

Fin de la partie

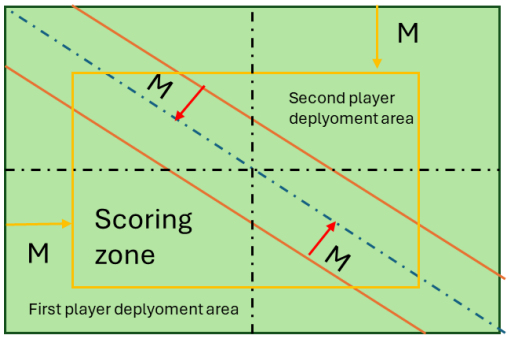
Les joueurs comptent des points de massacre.

Les figurines situées (même partiellement) dans la propre zone de déploiement d'un joueur comptent comme éliminées. Cependant, ces figurines sont considérées comme des levées au lieu de leur type de troupe pour le calcul des points de victoire.

Si l'un des joueurs a au moins 10 points et 3 de plus que son adversaire, il gagne. Sinon, c'est un match nul.

4. Dominer le champ de bataille

Crédits au concepteur du scénario original : Jan Raszyński



Mise en place

Avant le placement des décors, divisez la table en deux parties égales, en traçant une ligne imaginaire reliant deux coins de la table diagonalement opposés (le premier joueur choisit les coins utilisés).

Placez le terrain selon la Méthode universelle. Les éléments de terrain doivent être placés ou déplacés à plus de **C** de la ligne diagonale.

Déploiement et début du jeu

1) Le premier joueur divise sa bande en deux groupes avec un nombre d'unités aussi égal que possible. Il place ensuite le groupe contenant son Seigneur à plus de **M** de la ligne diagonale.
2) Ensuite, le deuxième joueur déploie l'intégralité de sa bande à plus de **M** de la ligne diagonale.
3) Enfin, le premier joueur déploie le second groupe à plus de **M** de la ligne diagonale.
4) Au premier tour, avant la phase d'ordres du premier joueur, son adversaire lance **3 dés SAGA** et les place sur son plateau.

Domination du champ de bataille

Pour contrôler un quart de table, il faut avoir plus **d'Unités de contrôle** intégralement dans ce quart que son adversaire. Seules les unités à plus de **M** des bords de table sont prises en compte.

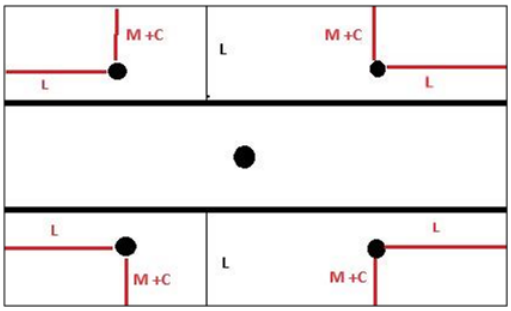
A la fin de chacun des tours de son adversaire, à l'exception du 1er, le joueur marque pour chacun des quarts de table qu'il contrôle :
- **1 point de victoire** pour les quarts contenant sa zone de déploiement.
- **2 points de victoire** pour les quarts contenant les deux zones de déploiement ou celle de son adversaire.
- **1 point de victoire supplémentaire** pour chaque quart où au moins la moitié de ses **Unités de contrôle** ne bénéficient pas de la règle Monture (X).

Fin de la partie

Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les points de massacre et en ajoutant les points de victoire accumulés durant la partie. Si l'un d'eux a au moins 12 points et 3 points de plus que l'adversaire, il gagne. Sinon, c'est un match nul.

5. Brandissez vos bannières

Crédits au concepteur du scénario original : Jan Raszyński



Mise en place

1) Placez 5 marqueurs d'objectifs. Le premier est placé au centre de la table, les 4 autres sont placés dans chacun des quarts de table à **L** des petits bords de table et à **M + C** des longs bords de table.
2) Le placement des décors se fait selon la Méthode universelle.

Déploiement et début de la partie

1) Le premier joueur divise sa bande en deux groupes avec un nombre d'unités aussi égal que possible. Il place ensuite le groupe contenant son Seigneur intégralement à **L** de son bord de table.
2) Le deuxième joueur déploie toute sa bande intégralement à **L** de son bord de table.
3) Le premier joueur déploie son groupe restant intégralement à **L** de son bord de table.
4) Au premier tour, avant la phase d'ordres du premier joueur, son adversaire lance **3 dés SAGA** et les place sur son plateau.
5) Le premier joueur débute la partie.

Brandir sa bannière

Au début de la partie, chaque joueur plante automatiquement sa bannière sur les objectifs dans sa zone de déploiement. L'objectif central est neutre.

A l'exception du premier tour, le joueur actif peut **planter sa bannière sur un objectif neutre ou remplacer celle de l'adversaire** lorsqu'une de ses unités termine **une activation de mouvement** avec au moins une figurine au contact du marqueur.

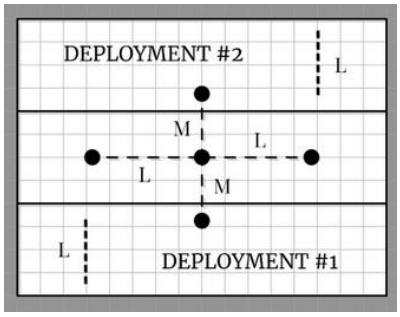
Il n'est pas possible de planter ou retirer une bannière avec une activation de manœuvre **ou** si une unité ennemie générant un dé SAGA est **au contact** du marqueur.
Les **mercenaires** ne peuvent pas planter de bannière, mais peuvent retirer celle de l'adversaire en terminant une activation de mouvement au contact du marqueur. L'objectif devient alors neutre.

Fin de la partie

Le nombre de **points de massacre** qu'un joueur peut marquer est limité par le **nombre d'objectifs sur** lesquels sa bannière est plantée à la fin de la partie.

Chaque joueur peut marquer au maximum **5 points de massacre**, plus **5 points supplémentaires** par objectif avec sa bannière. Par exemple, un joueur ayant sa bannière sur 2 objectifs pourra marquer jusqu'à 15 points de massacre au maximum.
Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les points de massacre. Si l'un d'eux a au moins 3 points de plus que l'adversaire, il gagne. Sinon, c'est un match nul.

6. Aube et crépuscule



Mise en place

1) Placez 5 marqueurs d'objectifs. Le premier est placé au centre de la table, deux autres à droite et à gauche de ce marqueur à L et sur la ligne médiane. Les deux derniers marqueurs sont placés à gauche et à droite du marqueur central, à M de celui-ci, le long de la ligne centrale dans le sens de la largeur du champ de bataille
2) Le placement des décors se fait selon la Méthode universelle.
3) Puis lancez 1d6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, la partie se joue à **l'Aube**, et sur un résultat de 4+, elle se joue au **Crépuscule**.

Déploiement et début de la partie

1) Le premier joueur divise sa bande en deux groupes avec un nombre d'unités aussi égal que possible. Il place ensuite le groupe contenant son Seigneur intégralement à **L** de son bord de table.
2) Le deuxième joueur déploie toute sa bande intégralement à **L** de son bord de table.
3) Le premier joueur déploie son groupe restant intégralement à **L** de son bord de table.
4) Au premier tour, avant la phase d'ordres du premier joueur, son adversaire lance **3 dés SAGA** et les place sur son plateau.
5) Le premier joueur débute la partie.

Briser le mur de boucliers

A la fin de chacun des tours de son adversaire, à l'exception du 1er, le joueur marque **3 points de victoire** par objectif contrôlé en dehors de sa zone de déploiement.

Pour contrôler un objectif, il faut avoir au moins une **Unité de contrôle** à **TC** du marqueur, et qu'aucune unité ennemie générant un dé SAGA et non épuisée ne soit à **C** du marqueur

Le contrôle des objectifs est influencé par les effets de l'Aube ou du Crépuscule :

- **Aube :** Au deuxième tour, les joueurs ne peuvent pas marquer de points pour les deux marqueurs situés le plus près des bords latéraux du champ de bataille.
- **Crépuscule :** Au début du quatrième tour du premier joueur, les deux marqueurs placés le plus près des bords latéraux sont retirés du jeu.

Fin de la partie

Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les points de massacre et en ajoutant les points de victoire accumulés durant la partie. Si l'un d'eux a au moins 12 points et 3 points de plus que l'adversaire, il gagne. Sinon, c'est un match nul.

L'EXPEDITION

Les scénarios seront déterminés par des cartes que les joueurs choisissent. Les scénarios sont divisés en 5 domaines qui contenant chacun 6 cartes. Les domaines sont déterminés avant le commencement de la partie. Chaque partie est donc unique et impose aux joueurs des choix stratégiques tout au long du tournoi.

Début de partie :

Après avoir déterminé le premier joueur, les joueurs vont sélectionner les cartes en alternance, domaine par domaine.

Le premier joueur sélectionne un domaine du scénario parmi les cinq disponibles : Conditions de victoire, Décors, Déploiement, Durée et Règle spéciale. Il choisit ensuite une carte pour le domaine sélectionné.

Puis le second joueur choisit une carte dans un domaine différent. Ensuite c'est au tour du premier joueur de choisir une carte dans un des trois domaines restants. Enfin, le second joueur choisit les cartes des deux derniers domaines.

Par exemple, le joueur 1 choisit la carte X pour les conditions de victoire. Puis le joueur 2 choisit la carte Y pour le déploiement. Ensuite le joueur 1 choisit la carte Z pour la durée, et enfin le joueur 2 décidera pour les décors et règles spéciales.

Après avoir choisi les cartes, les joueurs placent les décors puis se déploient selon les conditions déterminées par les cartes.

Lors d'un tournoi, chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par joueur. Par exemple, si le joueur utilise la carte X, il ne pourra plus l'utiliser jusqu'à la fin du tournoi. Ses adversaires restent libres de jouer cette carte s'ils le peuvent.

Fin de partie :

Les joueurs doivent avoir 3 points de victoire d'écart pour pouvoir gagner, sinon la partie est un match nul.

CONDITIONS DE VICTOIRE	DECORS	DEPLOIEMENT	DUREE	REGLE SPECIALE
Conquête	Terrain maudit	Confusion	Bataille rangée	Mauvais réveil
Contrôle	Contrée marécageuse	Flanc refusé	Temps couvert	Belle journée
Invasion	Terre inconnue	Ligne de bataille	Régicide	Achever les fuyards
Pillage	Région frontalière	Colonne de marche	Précaution	Loyauté
La cible	Morne plaine	Tenaille	Sous pression	Contournement
Terre sacrée	Dense contrée	Avant-garde	Rencontre amicale	Visionnaire

CONDITIONS DE VICTOIRE	CONDITIONS DE VICTOIRE
Conquête Pour contrôler un quart de table, il faut avoir plus d'Unités de contrôle intégralement dans ce quart que son adversaire. Seules les unités à plus de M des bords de table sont prises en compte. A la fin de chacun des tours de son adversaire, à l'exception du 1er, le joueur marque pour chacun des quarts de table qu'il contrôle : - **1 point** pour les quarts contenant sa zone de déploiement. - **2 points** pour les quarts contenant les deux zones de déploiement ou celle de son adversaire. - **1 point supplémentaire** pour chaque quart où au moins la moitié de ses Unités de contrôle ne bénéficient pas de la règle Monture (X). Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les points de massacre et en ajoutant les points de victoire accumulés durant la partie.	**Contrôle** Placez 3 marqueurs d'objectifs le long de la ligne médiane, le premier au centre, et les deux autres à droite et à gauche de ce marqueur, à L du premier objectif. A la fin de chacun de ses tours, à l'exception du 1er, le joueur actif marque 3 **points** par objectif contrôlé. Pour contrôler un objectif, il faut avoir au moins une Unité de contrôle à TC du marqueur, et qu'aucune unité ennemie générant un dé SAGA et non épuisée ne soit à C du marqueur. Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les points de massacre et en ajoutant les points de victoire accumulés durant la partie.
CONDITIONS DE VICTOIRE	CONDITIONS DE VICTOIRE
Invasion Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les points de massacre. A la fin de la partie, chaque **Unité de contrôle** dans la moitié de table adverse rapporte **2 points supplémentaires**.	**Pillage** Placez 3 marqueurs d'objectifs le long de la ligne médiane, le premier au centre et les deux autres à droite et à gauche de ce marqueur, à L du premier objectif. En plus des conditions de la carte Déploiement, les unités doivent se déployer à plus de L de chaque objectif. Les objectifs peuvent être capturés. Une unité qui capture un marqueur objectif ne peut plus s'activer durant ce tour. A la fin du tour de son adversaire, à l'exception du 1er, le joueur marque **1 point** pour chaque objectif transporté. A la fin de la partie, chaque joueur fait le total des points de massacre. A cela, les joueurs rajoutent les points accumulés : - **3 points** pour chaque marqueur objectif que transporte l'une de ses unités - **2 points supplémentaires** si l'unité est à TC d'un grand bord de table

CONDITIONS DE VICTOIRE	CONDITIONS DE VICTOIRE
La cible Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les points de massacre. Après le déploiement, chaque joueur désigne une unité ennemie. Chaque figurine de cette unité compte comme 2 figurines de son type lorsqu'il faut déterminer les points de massacre octroyés à l'adversaire.	**Terre sacrée** Placez un marqueur objectif au centre de la table. Le premier élément de terrain placé par chaque joueur constitue **son terrain sacré**. En plus des conditions de la carte Décors, il doit être placé intégralement à M de la ligne médiane et ne peut jamais être déplacé. Pour contrôler le marqueur central ou un terrain sacré, il faut avoir plus d'Unités de contrôle à TC du marqueur ou du terrain que son adversaire. A la fin du tour de son adversaire, à l'exception du 1er, le joueur marque : - **4 points** s'il contrôle le marqueur central - **3 points** s'il contrôle le terrain sacré adverse. Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les points de massacre et en ajoutant les points de victoire accumulés durant la partie.

DECORS	DECORS
Terrain maudit Le décor est mis en place selon la méthode universelle. Après le déploiement, en commençant par le second joueur, chaque joueur désigne un élément de terrain différent. Ils sont désormais considérés comme dangereux ou dégagé et pas de couvert, au choix du joueur désignant le décor.	**Contrée marécageuse** En commençant par le premier joueur, et en alternance, chaque joueur peut placer un élément de terrain, sélectionné dans la table universelle de terrain. Le premier élément de terrain placé par chaque joueur doit être un marécage. Après avoir placé un élément de terrain, le joueur lance un dé. Si le résultat est strictement inférieur au nombre d'éléments de terrain placés, la mise en place des décors s'achève immédiatement.

DECORS	DECORS
Terre inconnue Le second joueur choisit un élément de terrain de la table de terrain et le donne à son adversaire. Ce dernier va devoir le placer dans la moitié de table du second joueur, à plus de C de tout bord de table. Le premier joueur choisit ensuite un élément de terrain et le donne au second joueur. Ce dernier va devoir le placer dans la moitié de table du premier joueur en respectant les mêmes conditions et a plus de M du premier décor posé. On recommence une deuxième fois ce processus. Après le déploiement, en commençant par le second joueur, chaque joueur désigne un élément de terrain différent. Il peut alors le déplacer de M. Ce déplacement ne doit pas l'amener à moins de C d'un marqueur objectif ou d'un autre décor.	**Région frontalière** Le premier joueur place sur la table 4 éléments de terrain, sélectionnés dans la table universelle de terrain. Aucun élément de terrain ne peut être placé à moins de C d'un bord de table. Un seul grand élément de terrain peut être choisi. Après la mise en place, son adversaire peut choisir d'échanger son bord de table avec le premier joueur **ou** de déplacer deux éléments de terrain de M, en respectant les conditions précitées. *Dans le cas où les éléments de terrain placés sont également des objectifs de scénario, le premier joueur les désigne librement lors de la mise en place tout en respectant les conditions spécifiques de ces décors.*

DECORS	DECORS
Morne plaine Le décor est mis en place selon la méthode universelle. Cependant le premier décor est placé par le second joueur.	**Dense contrée** Le décor est mis en place selon la méthode universelle. Les joueurs ne peuvent passer lorsqu'il y a 5 éléments de terrain sur la table. Aucun terrain offrant un couvert lourd ne peut être placé sur la table.

DEPLOIEMENT	DEPLOIEMENT
Confusion Divisez la table en deux parties égales avant le placement des décors, en traçant une ligne imaginaire reliant deux coins de table diagonalement opposés (le premier joueur choisit les coins utilisés). Chaque joueur doit déployer ses unités dans la zone incluant son bord de table, à plus de M de la ligne médiane. Les éventuels objectifs sont placés selon cette ligne, donc diagonalement. Le premier joueur déploie la moitié de ses unités, puis son adversaire déploie toute sa bande, et enfin, le premier joueur déploie ses unités restantes.	**Flanc refusé** Les joueurs déploient leurs unités à L + M du petit bord de table latéral à droite du bord de table qui leur a été assigné. Les bandes se feront donc face dans le sens de la largeur, et non de la longueur comme d'habitude. Les éventuels objectifs seront placés sur la ligne médiane dans le sens de la largeur. Le premier joueur déploie la moitié de ses unités, puis son adversaire déploie toute sa bande, et enfin, le premier joueur déploie ses unités restantes.
DEPLOIEMENT	DEPLOIEMENT
Ligne de bataille Le premier joueur doit déployer la moitié des unités de sa bande, intégralement à L de son propre bord de table. Son adversaire déploie ensuite l'intégralité de sa bande et enfin, le premier joueur déploie ses unités restantes.	**Colonne de marche** En commençant par le premier joueur, chaque joueur déploie une unité à tour de rôle, intégralement à L de son propre bord de table. Une fois qu'un joueur a déployé toutes ses unités, son adversaire place une unité puis, à chaque unité suivante, il peut lancer un dé SAGA et le placer sur son plateau de combat.

DEPLOIEMENT	DEPLOIEMENT
Tenaille Chaque bande doit être divisée secrètement en deux détachements (A et B), avec un nombre d'unités aussi proche que possible. Le premier joueur déploie les unités du détachement A, à L de son grand bord de table et à L + M de son bord latéral à droite. Son adversaire fait ensuite de même avec son détachement A. Le premier joueur déploie ensuite son détachement B, à L de son grand bord de table et à L + M de son bord latéral à gauche. Enfin, son adversaire fait de même avec son détachement B.	**Avant-garde** Le premier joueur doit déployer l'intégralité de sa bande, intégralement à M de son propre bord de table. Son adversaire déploie ensuite l'intégralité de sa bande à M de son bord de table.

DUREE	DUREE
Bataille rangée Le premier joueur débute la partie. Au premier tour, avant la phase d'ordres du joueur débutant la partie, son adversaire lance 3 dés Saga et les place sur son plateau.	**Temps couvert** L'adversaire du premier joueur débute la partie Au premier tour, il ne peut pas activer de capacités Saga avancées

DUREE	DUREE
Régicide Le premier joueur débute la partie, mais ne dispose que de 3 dés Saga lors de son premier tour : ses autres dés Saga sont retirés du jeu pendant ce premier tour. Son adversaire ne dispose que de 5 dés Saga lors de son premier tour : ses autres dés Saga sont retirés du jeu pendant ce premier tour.	**Précaution** L'adversaire du premier joueur débute la partie, mais aucune unité ne peut être activée plus d'une fois durant son premier tour.

DUREE	DUREE
Sous pression Le premier joueur débute la partie. Au premier tour, il ne peut pas activer d'unité pour charger ou pour tirer, que ce soit par le biais de capacités Saga ou de règles spéciales	**Rencontre amicale** L'adversaire du premier joueur débute la partie. Au premier tour, avant la phase d'ordres du joueur débutant la partie, son adversaire lance 3 dés Saga et les place sur son plateau.

REGLE SPECIALE	REGLE SPECIALE
Mauvais réveil Durant le premier tour de chaque joueur, le déplacement de chaque unité s'effectue comme si l'adversaire avait exploité la fatigue (les unités se déplaceront de C uniquement).	**Belle journée** Cette carte ne produit aucun effet.
REGLE SPECIALE	REGLE SPECIALE
Achever les fuyards Une fois par partie et durant sa phase d'ordre, le joueur actif peut désigner une unité ennemie à C d'une unité amie et ne générant plus de dés SAGA. Celle-ci est alors retirée du jeu et compte comme étant éliminée. Son élimination ne génère pas de fatigue. Une unité qui ne génère pas de dés SAGA en début de partie ne peut donc pas être retirée de cette façon.	**Loyauté** Les Seigneurs de chaque joueur génèrent un dé Saga additionnel.

REGLE SPECIALE	REGLE SPECIALE
Contournement Au début de son déploiement, chaque joueur sélectionne l'une de ses unités et ne la déploie pas sur la table. Durant le second tour, cette unité devra entrer en jeu par une activation de mouvement gratuite, mesurée depuis n'importe quel point de table de l'un des deux bords de table qui n'a pas été attribué à un joueur. Si l'unité ne peut pas entrer ainsi sur la table, elle devra entrer sur la table par n'importe quel point.	**Visionnaire** Tant que son seigneur est en vie : - Chaque joueur peut relancer un de ses dés saga lors de sa phase d'ordre, à n'importe quel moment. - Une fois par partie (sauf durant le 5ème tour), chaque joueur peut, au lieu de relancer un dé, changer la face d'un de ses dés disponibles sur n'importe quelle face. Si le joueur utilise cet effet, alors il ne pourra plus bénéficier de l'effet de cette carte pour le reste de la partie.