

PLATEAU - CAPACITES BASIQUES

Three (Trois)

Activation

Activez trois unités pour un Mouvement de C.

En outre, vous pouvez dépenser un Jeton d'Effroi pour un Mouvement M au lieu de C.

Two (Deux)

Activation

Activez deux unités pour un Mouvement de C.

En outre, vous pouvez dépenser un Jeton d'Effroi pour un Mouvement M au lieu de C.

One (Un)

Activation

Activez une unité pour un Mouvement de C.

En outre, vous pouvez dépenser un Jeton d'Effroi pour un Mouvement M au lieu de C.

Mounting Dread (Effroi Grandissant)

Ordres

Défaussez ce dé et gagnez deux Jetons d'Effroi.

Unholy Vim (Élan Impie)

Mêlée/Tir/Réaction

Gagnez deux dés qui peuvent être des dés d'Attaque ou de Défense. En outre, dépensez un Jeton d'Effroi pour gagner deux dés supplémentaires.

CAPACITES AVANCEES

Bowl Loosening Terror (Terreur Qui Glace les Tripes)

Activation/Réaction

Une fois que l'unité ennemie ciblée a terminé son Activation, soit elle subit deux Fatigues, soit vous gagnez deux Jeton d'Effroi.

Unholy Vigour (Vigueur Impie)

Activation

Retirez deux Fatigues de n'importe quelle unité de votre bande. En outre, vous pouvez dépenser un Jeton d'Effroi pour retirer deux Fatigues supplémentaires.

Overwhelm (Submerger)

Mêlée

Gagnez un dé d'Attaque supplémentaire pour chaque figurine que vous avez au-delà du nombre de figurines dans l'unité avec laquelle vous êtes en Mêlée.

Why Wont They Die? (Pourquoi Ne Meurent-Ils Pas ?)

Ordres

Ajoutez trois figurines à vos unités existantes. En outre, vous pouvez dépenser un Jeton d'Effroi pour ajouter trois figurines supplémentaires. L'ajout de figurines ne peut pas amener une unité au-delà du nombre de figurines qui la compose initialement.

What Lies Beneath? (Que Cache le Sol ?)

Activation

L'adversaire choisit : soit vous déplacez deux marqueurs de Grave Pit différents jusqu'à M dans n'importe quelle direction, soit vous gagnez deux Jetons d'Effroi.

Relentless (Implacable)

Mêlée

Défaussez deux Jetons d'Effroi. Lancez 2D6 et ajoutez ce nombre de dés à votre pool de dés d'Attaque ou à vos jets de Défense. Les dés peuvent être répartis entre les deux.

Winged Death (Mort Ailée)

Activation

Défaussez deux Jetons d'Effroi. Deux unités de Revenants peuvent s'activer pour un mouvement de 2xC.

Gates of Hell (Portes de l'Enfer)

Activation

Défaussez deux Jetons d'Effroi. Remplacez un marqueur de Grave Pit par une unité de Revenants.

Voir les Règles pour les détails complets.

Dead Flesh (Chair Morte)

Ordres/Ordres/Réaction

Défaussez deux Jetons d'Effroi. Désignez un nombre d'unités égal à votre nombre actuel de Jetons d'Effroi. Ces unités gagnent +1 Armure pour le reste du tour.

De Profundis (Des Profondeurs)

Ordres

Défaussez jusqu'à quatre Jetons d'Effroi. Pour chaque jeton dépensé, désignez une unité de Revenants. Cette unité compte comme étant des guerriers jusqu'au début de votre prochain tour.

BIENVENUE DANS SAGA : REVENANTS

SAGA : Revenants est une nouvelle Faction pour le système de jeu SAGA à utiliser avec les règles principales de SAGA et contre n'importe quel faction des Ages de Saga.

Veuillez noter que cette faction ne fait pas officiellement partie de SAGA et n'est pas destinée au jeu en tournoi. Elle est conçue pour vous offrir quelque chose de différent et amusant à jouer entre amis ou lors de réunions de club amicales. Nous espérons que vous l'apprécierez !

Cette faction trouve sa base dans les mythes, légendes, sagas et superstitions de la Terre, du Moyen Âge et au-delà, et donne forme à une croyance au surnaturel, en particulier à l'art de la Nécromancie, que dans nos temps plus "éclairés" nous pourrions appeler fantastique.

Mais pas tant que ça pour l'Europe occidentale du Moyen Âge. Le terme Revenant aurait été largement connu à travers l'Europe occidentale de notre période et est un terme générique pour les fantômes et les morts-vivants animés qui viennent terroriser les vivants. Le mot "revenant" est dérivé du latin reveniens, "revenir.

Nous n'avons pas délibérément pas écrit beaucoup par voie de "fluff" pour la faction, donc avec un peu de recherche, vous pouvez l'adapter pour une utilisation dans des jeux contre n'importe laquelle des factions de Saga.

Par exemple, la tradition nordique de la sorcellerie Seidr présente de nombreux exemples de nécromancie et de Draugar. Dans la saga de King Hrolf Kraki, la sorcière mi-troll Skuld était si puissante que, pendant la bataille, lorsque ses guerriers dévoués étaient abattus, elle les relevait pour continuer le combat. En pratique, la mythologie irlandaise a le "Neamh Mairbh" (Marcheur de la Vie), revenant des morts, et le Mabinogion gallois raconte le Chaudron de Rebirth dans lequel des guerriers morts pouvaient être placés et être ramenés à la vie, sans voix et sans âme, pour combattre à nouveau.

Les contes ramenés par les Croisés étaient remplis d'histoires de Sorciers Sarrasins avec pouvoir sur les morts et évidemment, les Templiers étaient souvent accusés de pratiquer les arts sombres.

TYPES D'UNITÉS DANS UNE BANDE REVENANT :

Nécromancien

Votre seigneur représente le nécromancien/sorcier/chaman qui a le pouvoir de relever les morts. Il peut même être un revenant lui-même. En tant que personnage si inhabituel, ses règles sont quelque peu différentes du seigneur standard :

- Le Nécromancien a une Armure de 6 contre le Tir et 5 en Mêlée.
- Le Nécromancien génère trois dés SAGA.
- Le Nécromancien peut dépenser des Jetons d'Effroi pour lancer des dés SAGA supplémentaires (un par Jeton d'Effroi) jusqu'au nombre maximum de huit dés autorisés.
- Les Nécromanciens ont un pouvoir sur leurs sbires à L. C'est ce qu'on appelle la Zone de Contrôle du Nécromancien. Les unités de Revenants en dehors de cette portée sont soumises à certaines restrictions (voir ci-dessous)
- Les Nécromanciens peuvent utiliser des Jetons d'Effroi pour absorber les blessures.
- Les Nécromanciens ne génèrent que deux dés en Mêlée mais ont une attaque de Tir à quatre dés avec une portée de L, représentant toutes sortes de magies noires à leur disposition.
- Les Nécromanciens sont mauvais, avides, traîtres et méprisables sorciers qui certainement NE respectent PAS les règles de décence commune et l'honorabilité du Seigneur. Ils ne sont pas liés par la règle spéciale Fierté.
- Le Nécromancien a les règles spéciales suivantes : Résistance, Détermination, Nous sommes à vos ordres

Revenants

À part le Seigneur, les Revenants sont les seules unités de la Bande et sont considérés comme des Levées avec les ajustements suivants :

- En terrain découvert, le mouvement pour une figurine Revenant est C.
- Les Revenants génèrent un dé d'Attaque pour deux figurines.
- Au début de la Phase d'Ordres, lorsque le Nécromancien génère ses trois dés SAGA, chaque unité de Revenants de dix figurines ou plus génère un Jeton d'Effroi.

Fosses Communes

Lorsqu'ils "lèvent" leur Bande au début du jeu, au lieu d'acheter des unités de Revenants, le joueur Revenant achète des marqueurs de Grave Pit. Chaque Grave Pit permet au joueur Revenant d'invoquer les morts. Une Grave Pit est représentée par un marqueur approprié de 40mm ou 50mm de diamètre – quelque chose qui suggère de vieilles tombes ou un cimetière avec des os éparpillés autour sera idéal. Les Fosses communes ont les règles suivantes :

- Les Fosses communes ne sont pas des éléments de terrain et ne bloquent pas la ligne de vue et n'affectent pas le mouvement ou la charge.
- Les figurines peuvent se déplacer sur ou à travers les Fosses communes.
- Les Fosses communes peuvent être activées comme des figurines de revenants et peuvent être déplacées de C dans n'importe quelle direction (elles peuvent aussi se déplacer dans les terrain).
- Les Fosses communes ne peuvent pas être retirées du jeu par un adversaire (sauf via un scénario spécifique).

RÈGLES SPÉCIALES DES REVENANTS

Les bandes de Revenants génèrent des dés SAGA différemment des autres bandes de Saga.

Au lieu de générer des dés comme les autres factions, les Revenants génèrent trois dés avec le Nécromancien et un dé supplémentaire de chaque unité de dix Revenants ou plus.

Les Revenants ont également accès aux Jetons d'Effroi.

Les Jetons d'Effroi sont au cœur du jeu des Revenants. Ils représentent la peur croissante que les ennemis ressentent face aux horreurs mortes-vivantes. Les Jetons d'Effroi sont gagnés de plusieurs façons :

- Certaines capacités du plateau génèrent des Jetons d'Effroi.
- Lorsqu'une unité ennemie termine son activation à L ou moins d'une unité de Revenants, le joueur Revenant gagne un Jeton d'Effroi.
- Lorsqu'une unité de Revenants tue une figurine ennemie au corps-à-corps, le joueur Revenant gagne un Jeton d'Effroi par figurine tuée.

Les Jetons d'Effroi peuvent être dépensés pour :

- Lancer des dés SAGA supplémentaires (un token = un dé).
- Activer certaines capacités du plateau qui nécessitent des Jetons d'Effroi.
- Absorber des blessures sur le Nécromancien (un token = une blessure absorbée).

Attention : Il y a un maximum de 12 Jetons d'Effroi disponibles dans le jeu. Une fois cette limite atteinte, aucun nouveau Jeton d'Effroi ne peut être gagné tant que certains n'ont pas été dépensés.

INVOQUER LES MORTS (GATES OF HELL)

La capacité Gates of Hell permet au joueur Revenant de remplacer un marqueur de Grave Pit par une unité de Revenants. Voici comment cela fonctionne :

- Dépensez les dés SAGA et les Jetons d'Effroi requis.
- Retirez un marqueur de Grave Pit de la table
- Placez immédiatement une nouvelle unité de Revenants (jusqu'à 12 figurines) là où se trouvait le marqueur de Grave Pit.
- Cette unité peut être activée normalement lors du prochain tour.

Restrictions :

Aucune figurine de la nouvelle unité ne peut être placée à TC d'une figurine ennemie.

Vous devez avoir des figurines disponibles dans votre réserve pour invoquer une unité.

LIMITATIONS HORS DE LA ZONE DE CONTRÔLE

Les unités de Revenants qui sont hors de la Zone de Contrôle du Nécromancien (L) subissent les restrictions suivantes :

- Elles ne peuvent pas effectuer de mouvement volontaire (sauf si activées par une capacité qui le permet spécifiquement).
- Elles ne peuvent pas effectuer de Charge.
- Elles peuvent toujours se défendre si attaquées.