

# REVENANTS - SAGA

## Faction Fan-Made (Traduction Française)

---

### PLATEAU DES REVENANTS

#### Three (Trois)

Activation ✂️ 🦋 ✂️

Activez trois unités pour un Mouvement de C.

En outre, vous pouvez dépenser un Dread Token pour rendre le Mouvement M.

---

#### Bowl Loosening Terror (Terreur Qui Glace les Tripes)

Activation/Réaction ✂️ 🦋

Une fois que l'unité ennemie ciblée a terminé son Activation, elle doit soit subir deux Fatigues, soit vous gagnez deux Dread Tokens.



#### Relentless (Implacable)

Mêlée 🦋

En outre, défaussez deux Dread Tokens. Lancez 2D6 et ajoutez ce nombre de dés à votre Attaque ou à vos réserves de Défense. Les dés peuvent être répartis entre les deux réserves.



#### Two (Deux)

Activation 🦋

Activez deux unités pour un Mouvement de C.

En outre, vous pouvez dépenser un Dread Token pour rendre le Mouvement M.

---

#### Unholy Vigour (Vigueur Impie)

Activation ✂️ 🦋

Retirez deux Fatigues de n'importe quelle unité de votre Warband. En outre, vous pouvez dépenser un Dread Token pour retirer deux Fatigues supplémentaires.



### Winged Death (Mort Ailée)

Activation ✂️🦋

En outre, défaussez deux Dread Tokens. Deux unités de Revenants peuvent augmenter un Mouvement d'une bande.



### One (Un)

Activation 🧠

Activez une unité pour un Mouvement de C.

En outre, vous pouvez dépenser un Dread Token pour rendre le Mouvement M.

---

### Overwhelm (Submerger)

Mêlée ✂️🦋

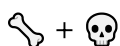
Gagnez un dé d'Attaque supplémentaire pour chaque figurine que vous avez au-delà du nombre de figurines dans l'unité avec laquelle vous êtes en Mêlée.



### Gates of Hell (Portes de l'Enfer)

Activation ✂️🦋

En outre, défaussez deux Dread Tokens. Remplacez un marqueur de Grave Pit par une unité de Revenants. Voir les Règles pour les détails complets.



### Mounting Dread (Effroi Grandissant)

Ordres ✂️🦋

Défaussez ce dé et gagnez deux Dread Tokens.

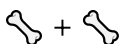


---

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

Ordres   + 

Ajoutez trois figurines à vos unités existantes. En outre, vous pouvez dépenser un Dread Token pour ajouter trois figurines supplémentaires. L'ajout de figurines ne peut pas porter une unité au-dessus de 12 figurines.



---

### Dead Flesh (Chair Morte)

Ordres et Ordres/Réaction   

En outre, défaussez deux Dread Tokens. Désignez un nombre d'unités égal à votre nombre actuel de Dread Tokens. Ces unités gagnent +1 Armure pour le reste du tour.



---

### Unholy Vim (Élan Impie)

Mêlée/Tir/Réaction   

Gagnez deux dés qui peuvent être répartis en dés d'Attaque ou de Défense. En outre, dépensez un Dread Token pour gagner deux dés supplémentaires.



---

### 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 Dread Tokens.



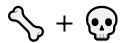
---

### De Profundis (Des Profondeurs)

Ordres   

En outre, défaussez jusqu'à quatre Dread Tokens. Pour chaque token dépensé, désignez une unité de Revenants comme une unité Guerrière jusqu'au début de votre prochain tour. Cette unité

compte comme Guerrière jusqu'au début de votre prochain tour.



---

## GET TO THE LONGSHIP!

### Un Scénario pour SAGA Revenants

Gunnar Egilsson poussa ses hommes en portant le dernier du butin vers le long navire ; ces prêtres du Dieu Cloué n'étaient pas de vrais guerriers. Ils étaient maigres, certes, toujours jacassant sur leurs misérables dieux, mais ils étaient faibles. Mais sur cette île désolée, la dernière escale avant la mer sans fin, quelque chose se sentait différent. Juste alors que le soleil était considéré dans le ciel gris fer, perçant à peine l'obscurité, un scintillement aqueux. Gunnar n'était pas un homme superstitieux, mais il était impatient de quitter cet endroit rapidement.

Des yeux malveillants regardaient les Hommes du Nord remplir leur navire d'or volé. Ils venaient du Nord gelé, ces pillards et raiders, massacrant les prêtres du Dieu Cloué. Ce qu'ils ne pouvaient pas savoir, c'est qu'ici les gros prêtres avaient construit leur refuge dans un lieu beaucoup plus ancien et plus profond qu'eux. Un lieu dédié à Domn, Seigneur des Morts. Le Nécromancien gloussa sans joie. Avec les prêtres partis, il pouvait sentir l'ancien pouvoir à nouveau couler ; il enseignerait à ces "Vikings" une leçon de massacre et ils paieraient le prix du sang pour leur intrusion. L'abattage s'élèverait et, par les mains des morts, ces Hommes du Nord périraient !

Ce scénario peut être joué avec les SAGA Revenants comme défenseurs et n'importe quelle faction que vous aimez comme attaquants. Nous avons mis notre version de ce scénario en Irlande de l'Ouest et avons utilisé les Vikings comme attaquants, mais vous pouvez placer le vôtre dans n'importe quel cadre approprié - écrire une histoire d'arrière-plan aide certainement à créer l'ambiance !

---

## DISPOSITION

Le jeu se joue sur une table de 48" x 36". L'attaquant place un bâtiment touchant un bord court de la table au point central du bord. Ceci représente le monastère qui vient d'être pillé. Jusqu'à quatre zones de terrain accidenté sont ensuite placées, chacune à L de la ligne centrale. Le joueur Revenant lance un d6+1 pour le montant à placer. En commençant par le joueur Revenant, chaque joueur place une zone de terrain accidenté en alternance. Le décor restant est placé selon les règles standard.

---

## DURÉE DU JEU

Le jeu dure jusqu'à ce que l'attaquant ait déplacé toutes ses figurines hors du bord de table opposé ou que les Revenants parviennent à tuer tous les attaquants.

---

## DÉPLOIEMENT

Le joueur attaquant déploie toute sa Warband à M du bâtiment du monastère, puis distribue quatre Loot Tokens à travers la Warband selon les règles de la section Règles Spéciales ci-dessous. Le joueur Revenant déploie ensuite toute sa Warband, y compris les marqueurs de Grave Pit, à L du bord opposé au monastère. Si la Warband attaquante contient des figurines montées, le joueur Revenant peut placer n'importe quel marqueur de Grave Pit n'importe où sur le plateau. Le joueur Revenant a le premier mouvement.

---

## RÈGLES SPÉCIALES

### Les Loot Tokens du Monastère

Le butin du monastère est représenté par quatre Loot Tokens. Une unité peut transporter des Loot Tokens selon le tableau suivant :

Nombre de figurines dans l'unité	1 à 4	5 à 8	9 à 12
1 Loot Token	Aucune pénalité	Aucune pénalité	Aucune pénalité
2 Loot Tokens	Première Activation génère Fatigue	Aucune pénalité	Aucune pénalité
3 Loot Tokens	Tout Mouvement réduit d'une bande	Première Activation génère Fatigue	Aucune pénalité
4 Loot Tokens	Ne peut pas bouger	Tout Mouvement réduit d'une bande	Première Activation génère Fatigue

---

Une unité peut lâcher n'importe quel nombre de Loot Tokens dans le cadre d'une activation de mouvement. Une unité terminant une activation de mouvement avec au moins une figurine sur un socle avec un loot token lâché peut le récupérer. Toutes les pénalités pour transporter des Loot Tokens sont appliquées au début de l'activation d'une unité.

---

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Calculez la valeur en points de victoire des attaquants qui s'échappent de la table. Ajoutez trois points de victoire pour chaque Loot Token qui quitte la table avec eux. Le joueur Revenant marque des points de victoire en fonction du taux décrit dans le livre de règles principal pour avoir massacré les figurines ennemies.

---

## BIENVENUE DANS SAGA : REVENANTS

SAGA : Revenants est une nouvelle Faction pour le système de jeu SAGA à utiliser avec les règles principales de SAGA Age of Vikings, SAGA Âge des Croisades et SAGA Le Croissant & La Croix. Veuillez noter que cette faction ne fait pas partie du canon SAGA principal 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" (le verbe français *revenir*, signifie "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 Dark Age ou Croisades. Par exemple, la tradition nordique de la sorcellerie Seidr présente de nombreux exemples de nécromancie et de Draugar (Marcheurs-Encore). 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 WARBAND REVENANT :

### Nécromancien (Necromancer)

Votre Warlord 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 Warlord standard :

1. Le Nécromancien a une Armure de 6 contre le Tir et 5 en Mêlée.
2. Le Nécromancien génère trois dés SAGA.
3. Le Nécromancien peut dépenser des Dread Tokens pour lancer des dés SAGA supplémentaires (un par Dread Token) jusqu'au nombre maximum de huit dés autorisés (huit).
4. 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).

5. Les Nécromanciens peuvent utiliser des Dread Tokens pour absorber les blessures.
  6. 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.
  7. Les Nécromanciens sont mauvais, avides, traîtres et méprisables sorciers qui certainement NE respectent PAS les règles de décence commune et l'honorabilité du Warlord. Ils ne sont pas liés par la règle spéciale *Warlord's Pride*.
  8. Le Nécromancien a les règles spéciales de Warlord : *Resilience*, *Determination*, *We Obey* et *Side By Side*.
- 

## Revenants

À part le Warlord, les Revenants sont les seules unités de la Warband et sont classés comme 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 Dread Token.
- 

## Grave Pits (Fosses Communes)

Lorsqu'ils "lèvent" leur Warband 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 Grave Pits ont les règles suivantes :

- Les Grave Pits sont des éléments de terrain et ne bloquent pas la ligne de vue et n'affectent pas le mouvement.
  - Les figurines peuvent se déplacer sur ou à travers les Grave Pits.
  - Les Grave Pits peuvent être activées avec une activation d'Ordres normale et peuvent être déplacées de C dans n'importe quelle direction (elles peuvent aussi se déplacer sur le terrain).
  - Les Grave Pits ne peuvent pas être retirées du jeu par un adversaire (sauf via un scénario spécifique).
-

# RÈGLES SPÉCIALES DES REVENANTS

## Warband de Revenants

Les Warbands de Revenants génèrent des dés SAGA différemment des autres Warbands. Reportez-vous aux règles ci-dessus.

## Battle Board des Revenants

Le Battle Board des Revenants fonctionne de la manière suivante :

- Au lieu de générer des dés comme les autres factions, les Revenants tirent trois dés depuis le Nécromancien et un dé supplémentaire de chaque unité de dix Revenants ou plus.
- Les Revenants ont également accès aux Dread Tokens.

## Dread Tokens (Jetons d'Effroi)

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

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

Les Dread Tokens peuvent être dépensés pour :

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

**Limite :** Il y a un maximum de 12 Dread Tokens disponibles dans le jeu. Une fois cette limite atteinte, aucun nouveau Dread Token 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 :

1. Dépensez les dés SAGA et les Dread Tokens requis.
2. Retirez un marqueur de Grave Pit de la table.

3. Placez immédiatement une nouvelle unité de Revenants (jusqu'à 12 figurines) là où se trouvait le marqueur de Grave Pit.
4. 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.

**Conseil tactique :** Gardez vos unités de Revenants à portée du Nécromancien autant que possible pour maximiser leur efficacité !

---

### **NOTES DE JEU**

Cette faction est conçue pour être **thématique et amusante**, pas nécessairement parfaitement équilibrée pour le jeu en tournoi. Elle fonctionne mieux dans :

- Jeux narratifs entre amis
- Campagnes thématiques
- Soirées jeux en club

#### **Conseils pour les adversaires :**

- Ciblez le Nécromancien en priorité (mais attention à sa Zone de Contrôle !)
- Évitez de donner trop de Dread Tokens (ne restez pas trop près des Revenants)
- Détruisez les Grave Pits si le scénario le permet

#### **Conseils pour les joueurs Revenants :**

- Accumulez des Dread Tokens au début du jeu
- Utilisez *Gates of Hell* pour créer des surprises tactiques

- Protégez votre Nécromancien - sans lui, vos Revenants sont très limités!
- 

**Traduction française par Grich Ka - Avril 2026 Document original : SAGA Revenants (fan-made faction) Crédits originaux : [À compléter si vous avez l'info]**

---

## **LÉGENDE DES SYMBOLES**

✂ = Symbole commun (épée) ✂✂ = Symbole moyen (deux épées croisées)  
☠ = Symbole rare (os/crâne) ☠ = Dread Token TC = Très Courte distance C = Courte distance  
M = Moyenne distance L = Longue distance