

Saga – Le Manuel du Seigneur

Version 2 - juillet 2026

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, ruses, 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 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 ou règles différentes (*l'ambition chez les Successeurs, le type de seigneur pour la République de Rome...*) 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.

Méthode de classement

- 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
- Égalité : 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).

Calcul du goal-average :

Différence de points	Vainqueur	Perdant
+0	10	10
+1 à +3	11	9
+4 à +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 le joueur sorti victorieux de l'affrontement qui est placé au-dessus.

Si les deux joueurs ne se sont pas rencontrés ou qu'ils ont fait une égalité, 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 les disqualifier 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 Querelleur si le scénario est choisi et un stylo.

REGLES DE SCENARIOS

Les scénarios du livret 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).

Liste à 7 points :

Si l'organisateur souhaite faire un tournoi où les joueurs font une liste à 7 points mais n'en jouent que 6, les règles suivantes s'appliquent.

La liste à 7 points n'est pas obligée de respecter les contraintes de recrutement, seul les 6 points choisis et joués à chaque partie devront les respecter.

Avant le début de la partie, les deux joueurs devront révéler simultanément les 6 points joués. Ainsi la liste présentée devra respecter toutes les règles de recrutement d'une bande.

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 générant un dé SAGA, non épuisées et non mercenaires, qui sont prises en compte dans certains scénarios.

Contrôle et contestation d'un objectif :

Lorsque le scénario implique un contrôle d'objectif (ou de terrain), une unité ne peut contrôler ou contester qu'un seul 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 (ou contester) plusieurs objectifs, il choisit alors quels objectifs ses unités contrôlent (ou contestent), 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 et transporter 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.

Notez que les règles, capacités Saga et effets de jeu permettant d'ignorer ou d'outrepasser les pénalités de déplacement ne s'appliquent jamais à une unité transportant un objectif. Elle subit donc toujours cette pénalité.

En outre, une unité transportant un objectif ne peut pas être la cible d'un effet de jeu (capacité Saga, règle spéciale ou autre) qui viserait à redéployer l'unité ou la faire changer de position hors du cadre d'un déplacement normal (c'est le cas de tous les effets indiquant que vous retirez l'unité de la table, puis la replacez à un endroit du champ de bataille), que cet effet soit initié par le propriétaire de l'unité ou un adversaire.

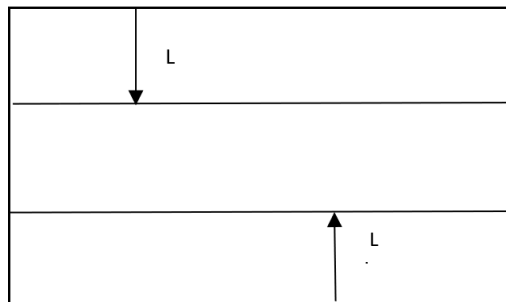
De plus, une unité transportant un objectif ne peut jamais être activée durant un tour adverse, quel que soit la raison. Elle ne peut s'activer que durant son propre tour.

LES BATAILLES

Liste des scénarios :

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. Le choc des bandes | 6. Brandissez vos bannières |
| 2. Prendre et tenir | 7. Aube et crépuscule |
| 3. Terre sacrée | 8. Nouvelle querelle |
| 4. La Chasse | 9. Pillage et saccage |
| 5. Régnez sur le champ de bataille | 10. La lutte des corps |

1. Le choc des bandes



Mise en place

Placez les décors selon la Méthode universelle.

Déploiement et début de partie

En commençant par le premier joueur et alternativement, chaque joueur déploie une unité intégralement à **L** de son bord de table.

Une fois qu'un joueur a déployé toutes ses unités, son adversaire place une unité puis à chaque fois qu'il déploie une autre unité, il peut lancer un dé Saga et le placer sur son plateau de combat.

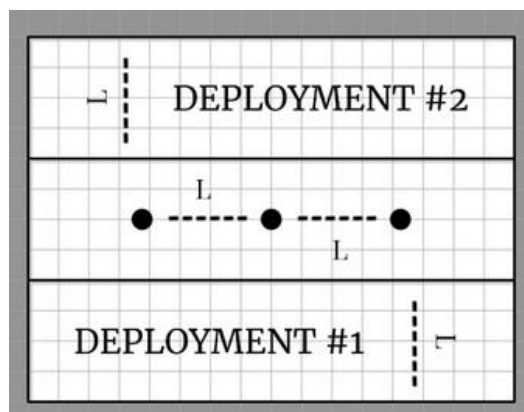
Le premier joueur commence la partie. Lors du premier tour, avant la phase d'ordres du premier joueur, son adversaire lance **3 dés SAGA** et les place sur son plateau.

Fin de la partie

A l'issue de la partie, toutes les unités ayant au moins une figurine à **M** du bord de table du joueur à qui elles appartiennent sont éliminées.

Les joueurs déterminent le vainqueur en comptant **les points de massacre**. Si l'un d'eux a au moins 8 points de massacre et 3 points de plus que l'adversaire, il gagne. Sinon, c'est un match nul.

2. Prendre et tenir



Mise en place

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**.

Le placement du terrain se fait selon la Méthode universelle.

Déploiement et début de la partie

Le premier joueur déploie la moitié de ses unités intégralement à **L** de son bord de table. Puis le deuxième joueur déploie toute sa bande intégralement à **L** de son bord de table. Enfin le premier joueur déploie le reste de ses unités intégralement à **L** de son bord de table.

Lors du premier tour, avant la phase d'ordres du premier joueur, son adversaire lance **3 dés SAGA** et les place sur son plateau. Le premier joueur débute la partie.

Capture

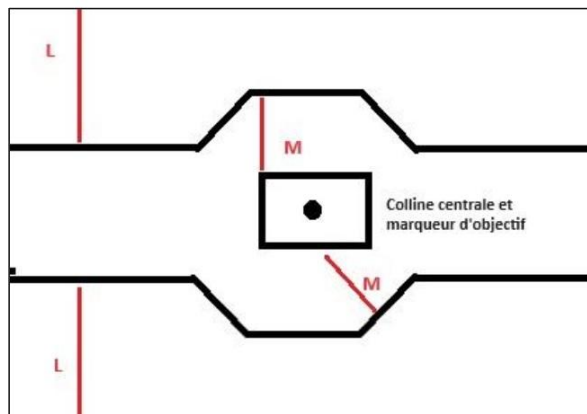
A la fin de chacun des tours de son adversaire, à l'exception du 1er, le joueur marque **3 points de victoire** par objectif contrôlé. Pour contrôler un objectif, il faut avoir au moins une **Unité de contrôle** à **TC** du marqueur, et qu'aucune unité ennemie générant un dé SAGA et non épuisée ne soit à **C** du marqueur.

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.

3. Terre sacrée



Mise en place

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.

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

Le premier joueur déploie une unité intégralement à **L** de son bord de table et à plus de **M** de l'élévation centrale. Ensuite, le deuxième joueur déploie une unité intégralement à **L** de son bord de table et à plus de **M** de l'élévation centrale. Continuez d'alterner le déploiement des unités jusqu'à que toutes les unités soient déployées.

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

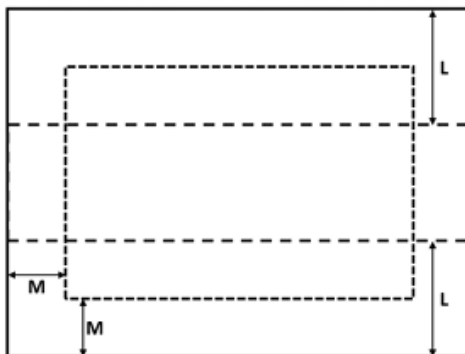
Un joueur contrôle le **marqueur objectif central** ou le **terrain sacré** placé par son adversaire s'il a plus d'**Unité de contrôle** que son adversaire à **TC** du marqueur d'objectif ou du terrain sacré.

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.

4. La Chasse



Mise en place

Procédez à la mise en place du terrain selon la méthode universelle. Aucun grand élément de terrain ne peut être placé ou déplacé à moins de **C** du centre de la table.

Déploiement et début de partie

Le premier joueur déploie la moitié de ses unités intégralement à **L** de son bord de table. Puis le deuxième joueur déploie toute sa bande intégralement à **L** de son bord de table. Enfin le premier joueur déploie le reste de ses unités intégralement à **L** de son bord de table.

Après le déploiement, les joueurs doivent secrètement désigner une unité amie comme Chasseurs et une unité ennemie comme Proie. Les héros ne peuvent pas être des proies et les mercenaires ne peuvent pas être des chasseurs. Les éléphants et chars ne peuvent être ni l'un ni l'autre. Les joueurs révèlent simultanément leur choix.

Le premier joueur commence la partie. Lors du premier tour, avant la phase d'ordres du premier joueur, son adversaire lance **3 dés SAGA** et les place sur son plateau.

La chasse

Les deux joueurs marquent immédiatement des points de victoire lorsqu'ils réalisent les actions suivantes :

- 1 point : gagner un corps-à-corps ;
- 2 points : éliminer un Héros ennemi au corps-à-corps ;
- 2 points : éliminer une unité mercenaire ennemie au corps-à-corps ;
- 3 points : éliminer 10 figurines ennemies ou plus lors d'un seul corps-à-corps ;
- 4 points : éliminer la Proie adverse avec son unité de Chasseurs au corps-à-corps.

Si plusieurs conditions sont remplies lors du même corps-à-corps, le joueur marque les points pour chacune d'elles.

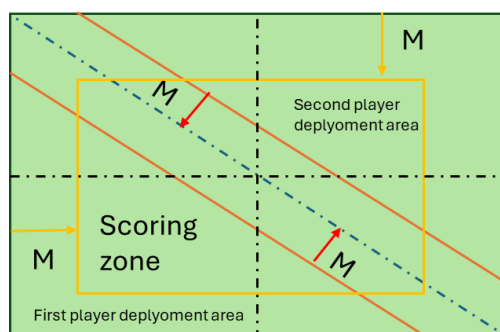
Le chaos de la bataille

À partir du 3^{ème} tour, chaque unité qui termine n'importe quelle phase d'activation à **M** d'un bord de table subit 1 perte (2 si l'unité est une Levées) **OU** reçoit une fatigue, au choix du joueur adverse.

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 3 points de plus que l'adversaire, il gagne. Sinon, c'est un match nul.

5. Dominer le champ de bataille



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

Le premier joueur déploie la moitié de sa bande à plus de **M** de la ligne diagonale. Puis le deuxième joueur déploie l'intégralité de sa bande à plus de **M** de la ligne diagonale. Enfin, le premier joueur déploie le second groupe à plus de **M** de la ligne diagonale.

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.

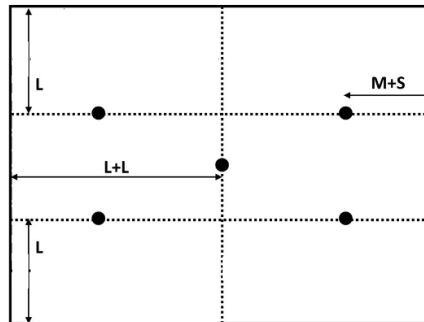
A la fin de chacun des tours de son adversaire, à l'exception du 1er, le joueur marque pour chacun des quarts de table qu'il contrôle :

- **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 contrôlé 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.

6. Brandissez vos bannières



Mise en place

Placez 5 marqueurs d'objectifs en suivant le schéma ci-dessus. Placez le terrain selon la Méthode universelle

Déploiement et début de la partie

Le premier joueur déploie la moitié de ses unités intégralement à **L** de son bord de table. Puis le deuxième joueur déploie toute sa bande intégralement à **L** de son bord de table. Enfin le premier joueur déploie le reste de ses unités intégralement à **L** de son bord de table.

Au premier tour, avant la phase d'ordres du premier joueur, son adversaire lance **3 dés SAGA** et les place sur son plateau. 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 si une unité ennemie générant un dé SAGA est au contact du marqueur **ou** avec une activation de manœuvre.

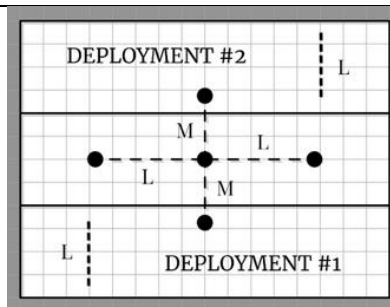
Les **mercenaires** ne peuvent pas planter de bannière, mais peuvent retirer celle de l'adversaire en terminant une activation de mouvement au contact du marqueur. L'objectif devient alors neutre.

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.

7. Aube et crépuscule



Mise en place

Placez 5 marqueurs d'objectifs en suivant le schéma ci-dessus.

Placez le terrain selon la Méthode universelle. 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

Le premier joueur déploie la moitié de ses unités intégralement à **L** de son bord de table. Puis le deuxième joueur déploie toute sa bande intégralement à **L** de son bord de table. Enfin le premier joueur déploie le reste de ses unités intégralement à **L** de son bord de table.

Au premier tour, avant la phase d'ordres du premier joueur, son adversaire lance **3 dés SAGA** et les place sur son plateau. Le premier joueur débute la partie.

L'aube et le crépuscule

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

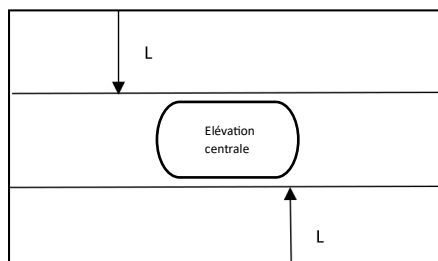
Le contrôle des objectifs est influencé par les effets de l'Aube ou du Crépuscule :

- **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.

8. Nouvelle querelle



Mise en place

Placez une élévation au centre de la table. Puis placez les décors en utilisant la Méthode universelle. L'élévation ne peut pas être déplacée et ne compte pas dans le minimum d'éléments de terrain à placer (mais elle compte dans la limite, donc il n'est pas possible de placer une deuxième élévation).

Déploiement et début de partie

En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit un Querelleur différent et l'ajoute à sa bande. Il compte comme **une unité héros amie et mercenaire**.

Le premier joueur déploie la moitié de ses unités intégralement à **L** de son bord de table. Puis le deuxième joueur déploie toute sa bande intégralement à **L** de son bord de table. Enfin le premier joueur déploie le reste de ses unités intégralement à **L** de son bord de table.

Le premier joueur commence la partie. Pendant le premier tour de chaque joueur, aucune unité ne peut être activée plus d'une fois.

La querelle

À partir du deuxième tour, le joueur actif marque des points de victoire à la fin de son tour si son Querelleur est entièrement situé sur l'élévation.

Le nombre de points de victoire gagnés dépend du type du héros :

- 2 points : pour le Traître, la Princesse et le Mystique
- 1 point : pour le Soldat et le Conseiller
- 0 point : pour la Brute

Fin de la partie

À la fin de la partie, tout Querelleur qui n'est pas entièrement situé sur l'élévation est considéré comme éliminé.

Un Querelleur éliminé rapporte 4 points de massacre en plus des points de massacre normalement attribués (soit un total de 10 points de massacre, car héros mercenaire).

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.

Les Querelleurs

La Brute

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
0	5 (5)	8	Arme lourde (la réduction d'armure est déjà incluse)

Règles spéciales : Fierté, Détermination, Résistance (1)

Le Conseiller

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
1	3 (4)	2	Désarmé

Règles spéciales : Gardes du corps, Résistance (1), Nous sommes à vos ordres

Le Traître

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
0	5 (5)	2	—

Règles spéciales : Résistance (1)

Lors d'une activation de repos, le Traître peut infliger une fatigue à une unité ennemie située à M.

Le Soldat

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
0	5 (6)	4	—

Règles spéciales : Gardes du corps, Détermination, Fierté, Résistance (1)

Le Soldat ne peut pas être activé pour un mouvement s'il se trouve à **M** et en ligne de vue d'une unité ennemie qu'il pourrait charger.

La Princesse

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
1	3 (3)	1	Désarmé

Règles spéciales : Gardes du corps

Lors de l'utilisation de la règle Garde du corps, n'importe quelle figurine amie peut être retirée comme perte, et pas uniquement les Gardes.

Le Mystique

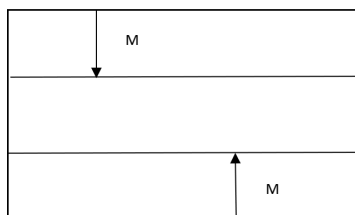
Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
*	4 (5)	3	—

Règles spéciales : Résistance (2)

* Pouvoir spécial : Immédiatement après avoir lancé vos dés Saga, lancez 1D6 et soustrayez les fatigues du Mystique au résultat.

- 1–2 : prenez un dé Saga inactif et ajoutez-le à vos dés Saga disponibles.
- 3–4 : prenez un dé Saga disponible, lancez-le, puis ajoutez-le à vos dés Saga inactifs.
- 5–6 : prenez deux dés Saga disponibles, lancez-les, puis ajoutez-les à vos dés Saga inactifs.

9. Pillage et saccage



Mise en place

Le placement des décors se fait selon la Méthode universelle.

Une fois les éléments de terrains mis en place, 5 marqueurs objectifs sont placés. Les marqueurs doivent être placés à plus de **M** de tout bord de table et à plus de **TC** de tous éléments de terrain accidenté ou dangereux. Un marqueur qui ne peut pas être placé ainsi est retiré du jeu.

Le deuxième joueur place le premier marqueur objectif n'importe où sur la ligne médiane. Le centre du marqueur doit se trouver sur cette ligne. Puis en commençant par le premier joueur et alternativement, chaque joueur place un marqueur objectif à plus de **L** de son bord de table, jusqu'à ce qu'il y ait 5 marqueurs sur la table.

Déploiement et début de la partie

Le premier joueur déploie la moitié de ses unités intégralement à **M** de son bord de table. Puis le deuxième joueur déploie toute sa bande intégralement à **M** de son bord de table. Enfin le premier joueur déploie le reste de ses unités intégralement à **M** de son bord de table.

Au premier tour, avant la phase d'ordres du premier joueur, le second joueur lance **3 dés SAGA** et les place sur son plateau.

Piller ou saccager ?

A la fin de chacun de ses tours et à partir du deuxième tour, le joueur actif peut prendre des ressources d'un objectif s'il le contrôle.

Pour contrôler un objectif, le joueur doit 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 joueur actif contrôlant un objectif doit décider à la fin du tour s'il le pille ou le saccage :

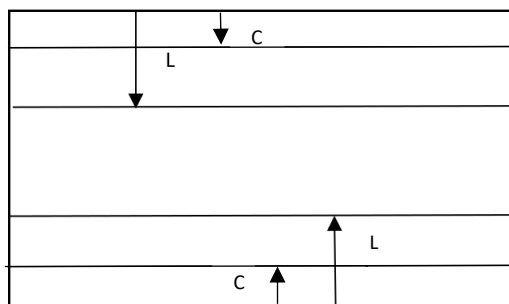
- **Pillage** : Marquez 1 point de victoire
- **Saccage** : Marquez 2 points de victoire et retirez le marqueur objectif de la table

Fin de la partie

La partie dure 6 tours.

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 3 points de plus que l'adversaire, il gagne. Sinon, c'est un match nul.

10. La lutte des corps



Mise en place

Placez les décors selon la Méthode universelle.

Déploiement et début de partie

Le premier joueur déploie la moitié de sa bande entre **C** et **L** de son bord de table. Puis le deuxième joueur déploie toute sa bande entre **C** et **L** de son bord de table. Enfin le premier joueur déploie le reste de sa bande entre **C** et **L** de son bord de table.

Le premier joueur commence la partie. Lors du premier tour, avant la phase d'ordres du premier joueur, son adversaire lance **3 dés SAGA** et les place sur son plateau.

Ramener les corps

Après un corps-à-corps dans lequel le camp vainqueur a infligé au moins une perte, le joueur victorieux peut déclarer qu'il capture un corps. Un marqueur est alors placé sur l'unité pour indiquer qu'elle possède un corps.

L'unité est alors soumise aux règles spéciales suivantes :

- Chaque unité ne peut capturer qu'un seul corps.
- L'unité est considérée comme transportant un marqueur d'objectif.
- Si l'unité perd un corps-à-corps ou si la dernière figurine de l'unité est retirée, le corps est perdu. Il n'est pas donné à l'unité victorieuse et n'est pas placé sur la table.

Fin de la partie

A la fin de partie, les joueurs déterminent le vainqueur en comptant les points de massacre et en ajoutant les points de victoire.

Chaque joueur calcule ses **points de victoire** comme ceci :

- **3 points de victoire** pour chacune de ses unités possédant un corps
- **8 points de victoire** si une de ses unités possède le corps du Seigneur adverse

Si l'un d'eux a au moins 3 points de plus que son adversaire, il gagne. Sinon, c'est un match nul.