



L'Âge des Croisades

🕒 Clarifications

Clarifications des factions et mercenaires

• LES PEUPLES PAÏENS (P. 39)

La référence qui est faite à Ümbeer Piraama date d'une version précédente. La capacité active bien 3 unités, comme indiqué sur le plateau de combat. La même erreur s'est glissée dans la réponse concernant la capacité Valenulik, qui s'applique à **C** et non à **M** comme le laisserait suggérer le texte.

• HONGROIS ARPAD (P. 65)

La restriction quant aux arcs composites équipant les guerriers s'applique nombre de figurines, pas au nombre d'unités.

• TURCOPOLES (. 73)

L'activation de tir gratuite représente l'utilisation ponctuelle des arcs dont pouvaient disposer certains de ces auxiliaires. C'est le seul moyen dont dispose l'unité pour tirer. Elle n'est donc pas équipée d'arcs, en termes de jeu en tout cas.

• VANEM LEMBITU (P. 38)

Si ce Héros a été éliminé, vous ne pouvez plus déclencher sa règle spéciale Le dernier assaut.

• LOYAL (P. 71)

Les unités avec la règle Loyal ne comptent comme Mercenaires que durant le recrutement de la bande lorsqu'il s'agit de déterminer combien de points au maximum vous pouvez dépenser en Mercenaires. Durant la partie et à l'issue de celle-ci (lors du décompte de points de victoire), elles comptent comme des unités de votre bande de leur classe de troupes.

Clarifications des capacités Saga

• MAURES : CAPACITÉ CHEVAUX DE BARBARIE

Pendant le tour durant lequel cette capacité est déclenchée, toutes les unités montées à cheval disposent d'un mouvement de **L+C**, même celles disposant normalement d'un mouvement supérieur (comme les Cavaliers Orientaux par exemple).

• MAURES : CAPACITÉ INSPIRATION

Une unité est toujours à **C** d'elle même et pourra bénéficier de cette capacité si elle n'a pas subi de perte. C'est notamment le cas des Héros qui, à moins d'être inclus dans une unité héroïque, sont considérés comme n'ayant pas subi de perte jusqu'à leur élimination pure et simple.

• PEUPLES PAÏENS : MEZA MATE

Vous pouvez résoudre une activation de repos même si vous n'avez pas de fatigue. La résolution de Meza Mate remplacera les effets du repos, mais il reste possible de déclencher cette capacité si votre unité n'a pas de fatigue.

🕒 Corrections

• CROISÉS (P. 15)

Remplacez le 3^{ème} paragraphe des options des Croisés de la Baltique par : Les Levées doivent être équipées d'arcs. Une unité peut être équipée d'arbalètes.

• PIERRE L'ERMITE (P. 16)

Remplacez le texte de Tonsures et gourdins par :

La bande de Pierre peut recruter jusqu'à deux unités de Pèlerins Fanatiques. Les unités de Pèlerins Fanatiques bénéficient alors de la règle spéciale Loyal (voir Loyal p. 71) tant qu'elles se trouvent à **C** de Pierre l'Ermite. Aucune autre unité de mercenaires ne peut être recrutée.

• CHARIOT (P. 47)

Remplacer le texte de la règle Civils par :

Vous pouvez recruter un, et un seul, chariot. Pour cela, retirez des effectifs de votre bande 2 figurines de Gardes ou 4 figurines de Guerriers ou 6 figurines de Levées. Les mercenaires ne peuvent pas être ainsi retirés. Le Chariot est une unité de Levées montée, considérée comme une unité de Mercenaires, ayant le profil suivant :

🕒 Chariot

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
1	6 (4)	4 (4)	Projectiles improvisés
Règles spéciales			
Détermination, Résistance (2), Désarmé, Monture (Cheval).			

Le socle d'un chariot doit pouvoir être contenu dans un cercle de 120 mm de diamètre et faire au moins 50x50mm.

• TAMBOUR DE GUERRE (P. 59)

Remplacez le deuxième paragraphe de Tambour de Guerre par :
Vous pouvez recruter un Tambour de Guerre en retirant 2 Gardes ou 4 Guerriers de vos effectifs. Vous ne pouvez recruter qu'un seul Tambour de Guerre.

Remplacez la règle Horde par :

Si le Tambour de guerre est à **C** de votre Seigneur, la portée de sa règle spéciale « Nous sommes à vos ordres » est de **L** au lieu de **C**.

• VIEUX AMIS, NOUVEAUX ENNEMIS (P. 64)

Les factions de Cumans et de Pillards Païens utilisent les règles présentées dans l'Âge des Invasions et non Aetius & Arthur.

Pour les Cumains, les unités de Levées ne sont pas considérées comme des Huns lorsque vous utilisez la faction de l'Âge des Invasions.

• MONTURES (CHAMEAUX) (P.68)

Ajouter au dernier point. Les unités montées sur chameaux ne peuvent pas serrer les rangs.

• MERCENAIRE : INCENDIAIRES (P. 70)

Ajoutez à la section "Individualistes" :

Les Incendiaires n'ont jamais d'options d'équipement, et ce même s'ils rejoignent une unité disposant d'un équipement particulier. Il leur est interdit de rejoindre une unité montée.

Remplacez la règle Incendiaires par :

Une fois par tour, immédiatement après la résolution d'un mouvement, (mais pas d'une charge), vous pouvez désigner une unité ennemie à **M** et lancer un dé par figurine d'incendiaire dans l'unité. Pour chaque résultat de 6, infligez une perte et une fatigue à l'unité ennemie. Pour chaque résultat de 4 ou 5 (3, 4 ou 5 si l'unité désignée est montée), infligez une fatigue à l'unité ennemie. Pour chaque résultat de 1, retirez comme perte une figurine d'incendiaire de l'unité.

• MERCENAIRE : PÈLERINS FANATIQUES (P. 70)

Remplacer la dernière phrase de la section "Enfants de Dieu" par :

Dans une bande de Croisés du Levant, ils seront considérés comme des Pèlerins pour les capacités Saga du plateau de combat.

Remplacez Martyrs par :

Après la résolution de chaque tir ou corps-à-corps durant lequel au moins un Pèlerin fanatique a été retiré comme perte, vous pouvez lancer un de vos dés Saga disponible et le placer sur votre plateau de combat. Vous pouvez en outre retirer une fatigue d'une unité amie à **C** de l'unité de Pèlerins fanatiques ayant subi la (ou les) perte(s).

• PRÊTRE (P. 71)

La caractéristique de "Dés Saga" est de 0 et non de 1 comme indiqué.

• CHEVALIERS OCCIDENTAUX (P. 72)

Complétez le texte de la règle spéciale Fantassins et cavaliers par le texte suivant.

En outre, les Chevaliers Occidentaux ne peuvent être activées qu'une seule fois par tour pour un Mouvement ou une Charge (l'un ou l'autre, pas les deux).

• GARDE RAPPROCHÉE (P. 72)

Ajoutez la nouvelle règle spéciale suivante.

⊙ *Loyaux*

La Garde rapprochée peut utiliser les capacités Saga avancées du plateau de combat de sa bande tant qu'elle constitue une unité héroïque avec le Seigneur. Ces figurines peuvent déclencher et bénéficier des capacités Saga avancées de leur plateau de combat, et sont en tous points considérées comme des membres normaux de leur bande.

• TROUBADOUR (P. 73)

Remplacez le texte de la règle Exploits par le texte suivant.

Tant que le Seigneur peut tracer une ligne de vue sur le Troubadour, ses activations de charge sont gratuites, son agressivité est augmentée de +2 et il bénéficie d'une Résistance (2) au lieu de Résistance (1).

• MERCENAIRE : MARINS (P. 73)

Remplacez la règle Pas de quartier ! par :

Durant leur premier tour de la partie, cette unité à la règle spéciale Détermination.

Une fois durant l'étape 3 de chaque corps-à-corps, à la place de déclencher une capacité Saga, cette unité peut réduire son armure de 1 pour bénéficier d'un bonus de +1 sur les résultats de ses dés d'attaque et gagner 2 dés d'attaque. Si elle le fait, l'armure de l'unité adverse ne pourra plus augmenter durant ce corps-à-corps.

Remplacez la règle Débarquement par :

Après le déploiement, mais avant le premier tour, l'unité de Marins peut être retirée de la table et déployée à nouveau, intégralement dans sa zone de déploiement.

• PLATEAU DE COMBAT SARRASINS



TIRS PERFORANTS
Tir
Si la cible du tir est à **C** de votre unité, vos dés d'attaque bénéficieront d'un bonus de +1.



TIRS MULTIPLES
Activation
Désignez l'une de vos unités composée d'au moins 4 figurines et équipée d'arcs composites.
Chaque unité ennemie à **M** de cette unité doit lancer un dé. Si le résultat est strictement supérieur à son armure contre les tirs, elle subit une perte.



PUR SANG

Activation

Activez jusqu'à 2 unités montées pour un mouvement ou une charge. A l'issue de la résolution de chacune ces activations, si l'unité activée n'a pas d'ennemi à **L**, elle peut retirer une fatigue.



APPEL AU PROPHÈTE

Ordres

Jusqu'à la fin du tour, lorsque vous activez une unité montée, vous pouvez désigner (avant la résolution de cette activation) une unité de piétons (non mercenaires) à **C** et l'activer pour un mouvement.



FORÊT DE LANCES

Corps-à-corps • Piétons

Gagnez 3 dés de défense.

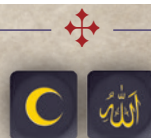


DISCORDE

Ordres

Désignez une unité amie et une unité ennemie, chacune sans fatigue (aucune ne peut être un Héros). Elles subissent chacune une fatigue.

• PLATEAU DE COMBAT MUTATAWWI'A



JAHANNAM

Ordres/Réaction

Désignez l'une de vos unités et lancez 2 dés (4 si vous utilisez الله).

Pour chaque résultat strictement supérieur à l'armure au corps-à-corps de l'unité désignée, rajoutez une figurine à l'unité désignée (à **TC** d'une autre figurine de l'unité) sans dépasser son effectif de départ.



TORRENT DE FER

Activation

Désignez jusqu'à 2 unités de Gardes montés. Retirez une fatigue à chacune d'entre elles.

Vous pouvez activer chacune de ces unités. Celles qui résolvent une activation de charge voient leurs armures augmentées de 1 durant le corps-à-corps qui suit.

• PLATEAU DE COMBAT MAURES



EN PLEIN CŒUR

Corps-à-corps

Gagnez 2 dés d'attaque par fatigue que possède l'unité adverse.

Gagnez 2 dés de défense par fatigue que possède votre unité.



INSPIRATION

Corps-à-corps

Si votre unité est à **C** d'une unité amie n'ayant pas subi de perte depuis le début de la partie, elle pourra relancer les 1 obtenus sur ses dés d'attaque et de défense (les résultats de 1 à 3 si vous utilisez الله).

• PLATEAU DE COMBAT BYZANTINS

- Note : BUCCELLARIUS remplace ACOLYTHUS.



BUCCELLARIUS

Activation

Activez une unité montée pour un mouvement qui ne génère pas de fatigue.



BOUCLIER AMIS

Corps-à-corps ou Tir/Réaction
Montées

Si votre unité est à **C** d'une unité amie sans arme de tir, ses dés de défense bénéficieront d'un bonus de +1.

Si vous utilisez , gagnez 2 dés de défense.



CONTRE LES BARBARES

Corps-à-corps

Votre unité gagne 1 dé d'attaque et 1 dé de défense pour chaque unité amie à **C** (avec un maximum de 3 dés de chaque).

Si vous utilisez , l'unité ennemie subit une fatigue.

• PLATEAU DE COMBAT MILITES CHRISTI



RÉSOLUTION

Corps-à-corps ou Tir/Réaction

Prenez 2 de vos dés Saga disponibles et placez-les sur votre capacité *Oraison* (avec  face visible).

New




LE SANG VERSÉ

Corps-à-corps

L'armure de l'unité adverse ne peut plus augmenter jusqu'à la fin du corps-à-corps. Placez un dés SAGA disponible sur votre capacité *Oraison* (avec  face visible).



DEUS VULT !

Corps-à-corps
Gardes ou Héros

Si l'unité adverse est une unité de Levées, vous infligerez 3 touches automatiques additionnelles (6 si votre unité contient au moins 6 figurines).



ASSISTANCE DIVINE

Corps-à-corps

L'unité ennemi subira une touche automatique additionnelle pour chaque dé sur la capacité *Oraison* (avec un maximum de 3 touches additionnelles).

• PLATEAU DE COMBAT ESPAGNOLS




IBERIA

Ordre/Réaction

Activez l'une de vos unités de Jinetes pour un mouvement.

• PLATEAU DE COMBAT POLONAIS



JINETES !

Ordres

Désignez jusqu'à 2 de vos unités de Jinetes. Jusqu'à la fin du tour, elles gagnent la règle spéciale Détermination, ne pourront pas déclarer de charge et bénéficieront d'un bonus de **C** à leur distance de mouvement.

A la fin du tour, chacune des unités désignées retirera une fatigue.



TENIR LA LIGNE

Ordres/Réaction

Désignez une unité de piétons non-mercenaires amis.

Jusqu'à la fin du tour, elle ne peut pas lancer de dés d'attaque, mais elle lancera 2 dés de défense pour chaque touche subie au corps-à-corps (ainsi qu'au tir si vous utilisez).

• PLATEAU DE COMBAT CROISÉS



CHERCHER LA FAIBLE

Corps-à-corps

Gagnez 4 dés d'attaque (6 si vous utilisez). Vous devrez relancer chaque dé d'attaque obtenant un 6.



SZLACHTA

Corps-à-corps

Garde

Si votre armure est supérieure à celle de l'unité adverse, vos dés d'attaque bénéficieront d'un bonus de +1 tandis que les dés d'attaque adverses subiront un malus de -1.



JÉRICHÔ

Corps-à-corps

Gagnez 2 dés d'attaque.

Gagnez 2 dés d'attaque supplémentaires si l'armure de l'unité adverse est supérieure à 4.



VOÏVODE

Activation

Retirez une fatigue à chaque unité de piétons à **M** de votre Seigneur. Celle qui n'ont pas retiré de fatigue ainsi peuvent d'activer pour une charge et bénéficieront de 2 dés d'attaque bonus dans le corps-à-corps qui suit.



LA CROISADE DES PAYSANS

Activation

Si vous avez une unité de Pèlerins dans votre bande, activez pour un mouvement ou une charge autant d'unités de Guerriers et de Levées que désiré. Ces activations ne génèrent pas de fatigue. Sinon, activez une unité de Héros ou de Gardes pour une charge. L'armure de l'unité est augmenté de 1 dans le corps-à-corps qui suit.



HEURT

Corps-à-corps

Votre adversaire ne pourra plus déclencher de capacités Saga durant ce corps-à-corps (il peut cependant exploiter votre fatigue). Gagnez 1 dé d'attaque et 1 dé de défense.



TERREUR DE L'EST

Activation/Réaction
Unité montée

Déclenchez cette capacité Saga après l'activation d'une unité ennemie, mais avant sa résolution. Activez l'une de vos unités pour une charge. Si votre unité est à plus de **M** de l'unité chargée, cette dernière gagnera 2 dés de défense bonus durant le corps-à-corps qui suit.

• PLATEAU DE COMBAT ORDENSTAAT

- *Servants de Dieu* remplace la réserve d'activation



SERVANTS DE DIEU

Ordres

Retirez de 1 à 3 figurines amies comme pertes. Lancez 1 dé Saga par perte retirée. Ajoutez ces dés à vos dés Saga inactifs.



FRACAS

Corps-à-corps
Attaquant

Placez une fatigue sur l'unité adverse, ainsi qu'une fatigue sur une autre unité à **M** de votre unité.

New



NACH OSTEN

Ordres

Activez n'importe quel nombre d'unités amies pour un mouvement qui ne génère pas de fatigue. Durant cette activation, leur distance de mouvement est de **C**, quelle que soit leur distance de mouvement normale. Cette activation est ignorée pour déterminer les fatigues des activations ultérieures.

New



CROIX NOIRES, CŒURS BLANCS

Corps-à-corps • Héros ou Gardes

Vous pouvez retirer comme perte jusqu'à 4 figurines amies à **M** de votre unité. Pour chaque figurine ainsi retirée, gagnez 2 dés d'attaque ou 2 dés de défense.



ENROLEMENT

Corps-à-corps • Héros ou Gardes

Si vous remportez ce corps-à-corps contre une unité de Guerriers ou de Levées, désignez une unité amie du même type de troupes que l'unité adverse, et se trouvant à **M** de votre unité. Ajoutez 2 figurines (3 dans le cas de Levées) à cette unité, sans excéder son effectif initial.

Si vous utilisez , augmentez de 1 ce nombre.

- *Enrolement* remplace *Servants de Dieu*

• PLATEAU DE COMBAT PRINCES DE L'EST



AD NAUSEAM

Corps-à-corps

Pour chaque dé d'attaque obtenant un 1 ou un 6, vous pourrez immédiatement relancer un dé n'ayant pas obtenu de touche (pour chaque 4 ou plus à la place si vous utilisez ).



DRUG

Corps-à-corps - Gardes ou Héros

Désignez une autre unité amie à **M** de votre unité et faites subir une fatigue à cette unité pour gagner autant de dés (d'attaque, de défense ou un mélange des deux) que son armure au corps-à-corps. Gagnez un dé supplémentaire si cette unité est composée d'au moins 6 figurines.



TAARA AVITA

Ordres ou Ordres/Réaction

Choisissez l'un des deux effets :
Vos unités bénéficient de 2 dés d'attaque bonus durant chaque corps-à-corps
OU
Vos unités bénéficient de 2 dés d'attaque bonus durant chaque tir.
L'effet cesse à la fin du tour.



AVANCE FÉBRILE

Ordres ou Ordres/Réaction

Désignez une unité ennemie se trouvant à plus de **C** d'un Héros ennemi. Jusqu'à la fin du tour, cette unité compte comme une unité de Mercenaires et subit une fatigue au début de chaque corps-à-corps dans laquelle elle est impliquée.



VAENULIK

Ordres/Réaction

Infligez une fatigue à l'une de vos unités situées intégralement dans une zone de terrain accidenté pour infliger une fatigue à une unité ennemi à **C** de ce terrain.



• PLATEAU DE COMBAT MONGOL



TIR DE PRÉPARATION

Corps-à-corps ou Tir

L'unité adverse devra relancer tous ses dés de défense ayant annulé une touche.



MAÎSSES D'ARMES

Corps-à-corps • Gardes ou Héros

Vos dés d'attaque bénéficient d'un bonus de +1
Si vous utilisez , relancer la moitié de vos dés n'obtenant pas de touche.



Note : Gardez à l'esprit qu'un Héros est toujours à **C** de lui-même et ne peut donc pas être ciblé par cette capacité.

• PLATEAU DE COMBAT PEUPLES PAÏENS



PÜHAJÄRV

Ordres

Vous pouvez lancer jusqu'à 8 dés Saga disponibles et les ajouter à vos dés Saga inactifs. Ce nombre de dés ne peut pas excéder le nombre d'unités amies de 6 figurines ou moins, en excluant les Mercenaires et les Héros.



New



HARCÈLEMENT

Activation

Vous pouvez activer pour un mouvement jusqu'à 3 unités de Guerriers montés ayant un Tambour de guerre à **L**. Ces mouvements ne génèrent pas de fatigue si à la fin du mouvement aucune figurine n'est à moins de **M** d'une unité ennemie.

Si vous n'avez pas de Tambour de guerre, activez une unité de Guerriers montés pour un mouvement qui ne génère pas de fatigue.



FLÉAUX DES STEPPES

Ordres

Jusqu'à la fin du tour, vos Guerriers sont considérés comme équipés de javelots et non d'arcs composites.

New



MAÎTRE DES HOMMES

Corps-à-corps • Unités sans arme de tir

Si votre unité est à **M** de votre Seigneur ou de votre Tambour, gagnez 4 dés d'attaque ou de défense, ou un mélange des deux.

Un merci à la communauté et tout particulièrement aux testeurs Français, à Timo et la communauté Saga allemande, Andy Lyon, Mirco Wenning, le podcast Northern Tempest et à la chaîne Youtube «Rodge Rules» et son émission «Saga Thursday».

Remerciements tout particuliers à John «Ducat» Fry, dont l'aide est comme toujours inestimable.