SAGA FAQ 2026

L'Âge d'Hannibal

Clarification des capacités

• GUÉRILLA (P. 54)

Diodore précise qu'une limitation existe afin de de pouvoir se reposer via l'utilisation de la Guérilla mais cette note fait référence à une précédente version et a été laissée par erreur. Vous pouvez utiliser la Guérilla pour reposer une de vos unités, même si elle a été activée durant votre tour.

• POLEMOS (P. 48)

Notez que c'est le résultat des dés modifié qui est pris en compte. Donc c'est un résultat de 1 exactement, après application des modificateurs.

• MERCENAIRES (P.66)

Chaque unité de Mercenaires ne peut être recrutée qu'une seule fois dans une même bande.

Corrections

CHAR GAULOIS(P. 13)

Les nobles gaulois prenaient souvent place sur des chars pour partir au combat, et les Romains en rencontrèrent encore lors de la Guerre des Gaules. Les chars gaulois sont un nouveau type de troupe.

Les unités de Chars peuvent être composées de 2 à 6 Chars. Lors du recrutement de votre bande, un point SAGA vous permettra de recruter 2 chars gaulois. Alternativement, vous pouvez retirer 4 Guerriers ou 6 Levées de votre bande pour ajouter 1 char à une unité de chars gaulois.

Chaque figurine de Char compte comme 2 figurines de Gardes pour ce qui concerne les points de massacre et les points de survie.

Un char gaulois doit être monté sur un socle pouvant être contenu dans un cercle de 100 mm de diamètre.

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
1	5 (4)	4	Monture (cheval)*
Règles spéciales			
Présence, Résistance (1), Chariot			

* Pénalité d'armure déjà intégrée au profil.

Chariot : un chariot ne peut jamais entrer, traverser ou être déployé dans une zone de terrain accidentée ou dangereuse (ils considèrent ces terrains comme infranchissables).

Seigneur : Si votre bande comporte au moins une unité de Chars Gaulois, votre seigneur peut prendre place sur un char. Dans ce cas, il bénéficiera du profil et des règles ci-dessous :

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
1	5 (4)	8	Char Gaulois, Monture (cheval)*
Règles spéciales			
Détermination, Présence, Résistance (1), Nous sommes à vos ordres, Gardes du corps, Fierté, Chariot			

Il sera en outre considéré comme étant une unité de chars en plus d'être considéré comme un Seigneur pour ce qui concerne les capacités Saga.

CHAR LOURD CARTHAGINOIS(P. 13)

Phéniciens d'origine, les Carthaginois ont hérité de leurs ancêtres l'utilisation de lourds chars de guerre généralement tirés par quatre chevaux. Toujours présents au début de la première guerre punique, ils vont cependant progressivement disparaître, remplacés par les éléphants.

Une bande carthaginoise peut inclure une seule et unique unité de Chars lourds et ne peut pas dans ce cas inclure d'Éléphants. Une unité de chars lourds est composée de 2 à 6 Chars. Lors du recrutement de votre bande, un point SAGA vous permettra de recruter 2 chars lourds. Alternativement, vous pouvez retirer 4 Guerriers ou 6 Levées de votre bande pour ajouter 1 char à une unité de chars lourds carthaginois.

Une unité de chars lourds carthaginois s'active comme des Citoyens.

Chaque figurine de Char compte comme 2 figurines de Gardes pour ce qui concerne les points de massacre et les points de survie.

Un char lourd carthaginois doit être monté sur un socle pouvant être contenu dans un cercle de 120 mm de diamètre.

Dés Saga	Armure	Agressivité	Équipement
1	5 (5)	6/2	-
Règles spéciales			
Présence, Résistance (1), Monture (Cheval), Impact, Chariot			

Impact : L'agressivité d'un Char lourd est de 6 lorsqu'il est l'attaquant durant un corps-à-corps, de 2 s'il est le défenseur. Si l'unité de Char a chargé, elle inflige une touche automatique à l'unité adverse par Char dans l'unité. Ces touches s'ajoutent à celles obtenues sur ses dés d'attaque.

Chariot : un chariot ne peut jamais entrer, traverser ou être déployer dans une zone de terrain accidentée ou dangereuse (ils considèrent ces terrains comme infranchissables).

• SARISSES (P. 13)

Remplacez par :

Seules les figurines de piétons peuvent être équipées de Sarisses.

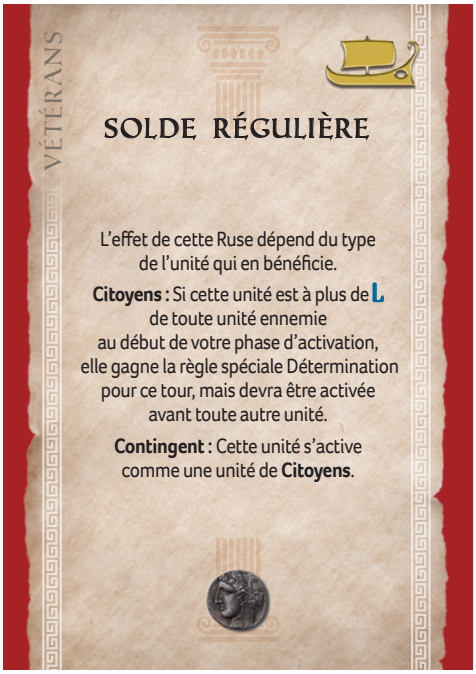
Une unité équipée de Sarisses voit sa distance de mouvement réduite à C bien que sa distance de charge reste de M. Une Sarisse amène les deux bénéfices suivants tant que l'unité qui en est équipée ne se trouve pas (même partiellement) dans un terrain accidenté ou dangereux.

- Une seule fois par tour, une unité équipée de Sarisses peut être activée gratuitement pour un tir qui ne génère pas de fatigue, avec une portée de C. Notez bien qu'une Sarisse n'est pas considérée comme une arme de tir, et à l'exception de cette activation spéciale, une unité équipée de Sarisses ne peut être activée pour un tir.
- Tant qu'elle n'a pas de fatigue, une unité équipée de Sarisses dispose d'un bonus de +1 à ses dés d'attaque lors d'un corps-à-corps contre les figurines d'Éléphant ou disposant de la règle Monture (X).

Une unité équipée de Sarisses ne peut Serrer les Rangs que si elle se trouve intégralement en terrain dégagé. Si une figurine de l'unité se trouve (même partiellement) en terrain accidenté ou dangereux, l'unité ne pourra pas Serrer les rangs.

• RUSES (P. 25)

Remplacer la ruse par :



• LES MANIPULES (P. 28)

Composée de 8 figurines au maximum lors du déploiement de la bande (ainsi si vous déployez une unité de 10 Guerriers, elle ne gagnera pas la règle Manipule si elle est réduite à 8 figurines ou moins à cause des pertes).

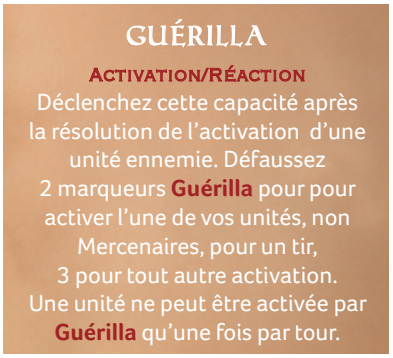
• L'EXALTATION (P. 36) X

Remplacer le dernier point par :

- Une unité épuisée ne peut pas acquérir de nouveaux marqueurs d'exaltation, mais conserve les marqueurs qu'elle avait déjà.

• PLATEAU DE COMBAT IBÈRES

Remplacez ls capacités par :



APPÂTS

Activation

Gagnez 1 marqueur **Guerilla**, puis désignez l'une de vos unités générant un dé Saga. Pour chaque unité ennemie à C d'elle, gagnez 1 marqueur **Guérilla** (avec un maximum de 4).

COORDINATION

Activation

Désignez une unité de Guerriers ou de Gardes montés et une unité de piétons situées à C l'une de l'autre. Le nombre de figurines dans l'unité de piétons ne doit pas excéder le double du nombre de figurines dans l'unité montée.
Activez ces deux unités pour un mouvement en commençant par l'unité montée.

Lors de ce mouvement, l'unité de piéton gagne la règle Monture (cheval) mais doit finir ce mouvement à C de l'unité montée.
À l'issue de ces activations, gagnez 1 marqueur **Guérilla**

• PLATEAU DE COMBAT NUMIDES

Remplacez les capacités par :

HARCÈLEMENT

Activation

Activez tout ou partie de vos unités montées pour un mouvement.

PLUIE DE PROJECTILES

Tir + Montés

Gagnez 2 dés d'attaque (4 si vous utilisez).

Vous pouvez défausser une fatigue de la cible du tir pour réduire de 1 son armure.
Après la résolution du tir, vous pouvez activer cette unité pour un mouvement.

TIR INCAPACITANT

Tir

Relancez vos dés d'attaque obtenant un résultat de 1 ou 2.

Si votre unité inflige au moins 2 pertes, la cible subit une fatigue après la résolution du tir.

• PLATEAU DE COMBAT GAULOIS

Remplacez ls capacités par :

ASDGENIOS

Activation

Activez une unité de Gardes, Chars gaulois ou un Héros.

AVANT LA VAGUE

Activation + Piétons sans arme de tir

Activez une de vos unités pour un mouvement.
Elle est considérée comme équipée de javelots jusqu'à la fin du tour.

Ajoutez une touche automatique aux touches obtenus sur les dés d'attaque lors de son prochain tir.

FORCE DES ANCIENS DIEUX

Corps-à-corps + Guerriers, Chars ou Gardes

Gagnez 2 dés d'attaques (4 s'il s'agit de gardes),
Votre unité gagne Résistance (1)
jusqu'à la fin du corps-à-corps.

Vous pouvez relancer jusqu'à 2 de vos dés d'attaque ou de défense.

DÉFI RITUEL

Corps-à-corps + Guerriers, Chars ou Gardes

Lancez 1 dé : sur résultat de 3 ou plus (2 ou plus si votre unité est composée de Gardes ou de Chars), infligez une perte à l'unité adverse.
Si vous obtenez 1, subissez une perte.

TUMULTUS GALLICUS

Ordres

Retirez un marqueur Exaltation à 3 de vos unités.

Si vous utilisez un retirez tous les marqueurs restant à une de ces unités.

• PLATEAU DE COMBAT CARTHAGINOIS New

Remplacez les capacités par :

ÉLÈVE DE XANTHIPPE

ORDRES

Jusqu'au début de votre prochain tour, au début de chaque corps-à-corps impliquant une unité amie à M de votre Seigneur, choisissez entre dés d'attaque et dés de défense.

L'unité pourra, après avoir lancé les dés du type choisi, augmenter le résultat de 2 dés de +1 **ou** d'un dé de +2.

COORDINATION

CORPS-À-CORPS

Si votre unité est une unité de **Citoyens**, chaque dé d'attaque avec un résultat de 6 infligera 2 touches au lieu d'une seule.

Si votre unité est une unité du **Contingent**, chaque dé de défense avec un résultat de 6 annulera 2 touches au lieu d'une seule.

• PLATEAU DE COMBAT ROMAINS

Remplacez les capacités par :

QUINCUNX

ACTIVATION

PIÉTONS

Désignez jusqu'à deux de vos unités à M l'une de l'autre.

Activez ces unités pour un mouvement ou une charge qui s'effectue avec un bonus de C. Lors de ce déplacement, ces unités peuvent librement traverser les unités amies de piétons.

SCUTA

ORDRES/RÉACTION

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois que l'une de vos unités de **Manipule** est la cible d'un tir, elle annulera la première perte subie.

• PLATEAU DE COMBAT GRAECULI

Remplacez les capacités par :

POLEMOS

CORPS-À-CORPS

Pour chaque 1 obtenu par votre adversaire sur ses dés d'attaque, infligez-lui une touche automatique additionnelle (1 ou 2 si vous utilisez ✳).

Le nombre de touches automatiques ainsi infligées ne peut pas dépasser 3 ou le nombre de figurines de votre unité si ce dernier est inférieur à 3.

HUBRIS

CORPS-À-CORPS

Si votre unité force son adversaire à se désengager et après la résolution de ce corps à corps, vous pouvez:
Retirer deux fatigues à cette unité

OU

Retirer une fatigue à deux autres unités amies à M.

MUR DE PIQUES

CORPS-À-CORPS OU TIR/RÉACTION

Annulez autant de pertes que le nombre d'autres unités amies de **Phalange** à TC de votre unité.

Mercenaires

• SAMNITES (P.69)

Remplacer le texte de A travers bois par :

Les Samnites ignorent les malus de déplacement liés aux terrains accidentés (mais pas dangereux). Lorsqu'ils sont activés pour un mouvement, s'ils n'ont pas effectué de tir durant cette phase, les Samnites peuvent augmenter leur distance de mouvement de C. S'ils le font, ils ne pourront plus s'activer pour un tir durant cette phase.

Note : cette modification a été rendue nécessaire afin de mettre cette capacité en accord avec les nouvelles règles du Javelot.

• ARCHERS CRÉTOIS (P.67)

Remplacez la règle spéciale Flèches de Bronze par :

Flèches de bronze

Si leur première activation du tour est un tir, les archers crétois bénéficient des bonus suivants.

• 2 dés d'attaque bonus

• +1 à leurs dés d'attaque si l'unité ciblée est à M de l'unité d'archers crétois (il suffit qu'une figurine de la cible soit à M d'une figurine crétoise pour que ce bonus s'applique).

En outre, les archers crétois ne peuvent jamais gagner de dés d'attaque additionnels autres que ceux mentionnés ci-dessus.

• CAVALIERS TARENTINS (P.67)

Remplacez la règle spéciale Précurseurs par :

Précurseurs

Chaque fois qu'une unité ennemie est activée pour un mouvement ou une charge à M d'une unité de Cavaliers Tarentins, cette dernière **doit** s'activer gratuitement pour un mouvement qui sera résolu avant la résolution de l'activation de l'unité ennemie. Ce mouvement ne peut pas finir à C d'une unité ennemie (dans le cas contraire, l'activation est annulée). Aucun adversaire ne peut déclencher de capacité d'Activation/Réaction suite à cette activation.

Un merci à la communauté et tout particulièrement
Andy Lyon, au podcast Northern Tempest
et à la chaîne Youtube «Rodge Rules» et son émission «Saga Thorsday».
Remerciements tout particuliers à John «Ducat»Fry,
dont l'aide est comme toujours inestimable.