



SAGA

Feuille de références



Tour de jeu d'un joueur

1. Phase d'ordres
2. Phase d'activation

Génération des dés Saga (page 10)

- Seigneur : 1**
Héros : voir profil
Gardes : 1
Guerriers (4 figs ou plus) : 1
Levées (6 figs ou plus) : 1

Procédure de tir (page 22)

1. L'attaquant rassemble sa réserve de combat, en fonction de son agressivité et du nombre de figurines de son unité (max. 8 dés).
2. En commençant par l'attaquant, chaque joueur peut déclencher une capacité Saga (le défenseur peut également utiliser une fatigue). Cette étape s'arrête après que les deux joueurs aient passé consécutivement.
3. L'attaquant lance ses dés d'attaque (max : le double de sa réserve de combat). Chaque résultat égal ou supérieur à l'armure de la cible est une touche.
4. Le défenseur lance ses dés de défense (autant que de touches, plus les dés de bonus). Chaque 4+ annule une touche (3+ si le défenseur est à couvert).
5. Le défenseur retire une figurine par touche qui n'a pas été annulée.

Procédure de corps-à-corps (page 26)

1. Le défenseur choisit de serrer les rangs ou non.
2. Les deux unités rassemblent leur réserve de combat, en fonction de leur agressivité et du nombre de figurines de leur unité (max. 16 dés).
3. En commençant par l'attaquant, chaque joueur peut déclencher une capacité ou utiliser une fatigue. Cette étape s'arrête après que les deux joueurs aient passé consécutivement.
4. Les deux unités lancent leurs dés d'attaque (max : le double de leur réserve de combat). Chaque résultat égal ou supérieur à l'armure de l'adversaire est une touche.
5. Chaque unité lance ses dés de défense (autant que de touches subies, plus les dés de bonus). Chaque 5+ annule une touche (4+ si l'unité a serré les rangs ou est dans un couvert solide).
6. Chaque unité retire une figurine par touche subie qui n'a pas été annulée.
7. Chaque unité subit une fatigue. Le perdant doit se désengager.

Armure & agressivité

	Corps-à-corps	Tir	Armure
Seigneur	8	4	5
Héros	Voir profil du Héros		
Gardes	2	1	5
Guerriers	1	1/2	4
Levées (sans armes de tir)	1/2	-	4
Levées (armes de tir)	1/3	1/2	4

Équipement (page 37)

Une unité avec l'un des équipements suivants ne peut pas serrer les rangs.

Arc et Frondes : Portée **L**, réduit l'armure de 1 (tir et corps-à-corps).

Javelots : Portée **M**, réduit l'armure au corps-à-corps de 1. +1 sur chaque dé d'attaque durant les corps-à-corps (unité ayant chargé uniquement).

Arbalètes : Portée **L**, réduit l'armure de 1 (tir et corps-à-corps). +1 sur chaque dé d'attaque durant les tirs. Ne peut résoudre deux activations de tir consécutives.

Cheval : Mouvement et charge de **L** (durant un mouvement peut remplacer **L** par **M+M**). Subit une fatigue si un mouvement ou une charge amène l'unité en terrain accidenté. Réduit l'armure de contre les tirs de 1.

Arme lourde : Réduit l'armure au corps-à-corps de 1. +1 sur chaque dé d'attaque durant les corps-à-corps.

Projectiles improvisés : Portée **C**. +1 sur les dés de défense lancés par la cible durant un tir.

Désarmé : +1 sur les dés de défense lancés par l'adversaire durant un corps-à-corps.

Exploitation de la fatigue (page 31)

Retirez 1 fatigue de la cible pour

- ⊙ Augmenter votre armure de 1 (corps-à-corps).
- ⊙ Augmenter votre armure de 1 (tir, défenseur uniquement).
- ⊙ Réduire l'armure adverse de 1 (corps-à-corps).
- ⊙ Remplacer sa (ses) réglette(s) de mouvement ou de charge par une unique réglette de **C**.

Retirez 2 fatigues de la cible pour

- ⊙ Annuler une activation avant qu'elle ne soit résolue.

Une unité est **épuisée** lorsqu'elle a 3 fatigues. Dès lors, elle ne peut plus s'activer pour autre chose qu'un repos, et subit un malus de -1 à tous ses dés d'attaque durant les corps-à-corps. **Une fois qu'une unité est épuisée, elle ne peut plus subir de fatigue.**