

# SAGA

L'Âge des Invasions

## Feuille de campagne ROMAINE

### MORAL

--

### TABLE DE VICTOIRE

DIFFERENTIEL	IMPACT
+1 à +3	1
+4 à +6	2
+7 à +9	3
+10 à +12	4
+13 et plus	5

### RENFORCER LA GARNISON

Tableau de recrutement	
UT dépensées	Points de recrutement
1	2
3	3
6	4
10	5
15	6

### UN POINT DE RECRUTEMENT PERMET D'AVOIR AU CHOIX...

1 Garde *
2 Guerriers
4 Levées **
1 Guerrier et 2 Levées **

\* Entraînement intensif est nécessaire.

\*\* Armurerie est nécessaire.

### OUVRAGES FRONTALIERS

<b>Grenier</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Donne immédiatement 1 point de recrutement. Augmente le coût de certains stratagèmes barbares.
<b>Baraquements</b> Nb <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Augmente la limite de figurines que vous pouvez recruter.
<b>Hôpital</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Permet de relancer jusqu'à 6 dés de perte (8 dés avec un Medicus)
<b>Déboisement</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Placez trois petits terrains accidentés, couvert léger, sur la table.
<b>Armurerie</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Permet de recruter des Levées et de placer un petit bâtiment dans votre zone de déploiement.
<b>Tour de guet</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Permet de connaître à l'avance les options choisies par le barbare et de placer un petit bâtiment dans votre zone de déploiement.
<b>Feux d'alarme</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ne peut être construit que si avez achevé la Tour de guet. Permet d'annuler stratagème du joueur barbare.
<b>Écuries</b> Nb <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Avec une Écurie, les Gardes et le Seigneur peuvent être montés. Avec deux, les Guerriers peuvent aussi l'être. Vous pouvez placer un petit bâtiment sur la table.
<b>Machines de guerre</b> Nb <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Permet de déployer une manubaliste.
<b>Chapelle</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Augmentez votre moral de 1 après chaque bataille. Permet de déployer un petit bâtiment.
<b>Résidence</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Gagnez 2 UT par an pour construire des ouvrages frontaliers.
<b>Champs</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ne peuvent être construits que si vous avez achevé l'Armurerie. Recrutez 4 Levées chaque année.
<b>Rivière</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Une rivière qui compte comme un terrain accidenté est placée sur la table.
<b>Salle de banquet</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Si les Romains ont remporté la partie, augmentez l'impact de +1.

### COMPOSITION DE LA GARNISON

<b>Gardes</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	05
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	10
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	15
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	20
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	25
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	30
<b>Guerriers</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	05
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	10
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	15
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	20
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	25
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	30
<b>Levées</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	05
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	10
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	15
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	20
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	25
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	30
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	35	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	40	

### PRÉPARATIFS DE LA BATAILLE

<b>Grande Messe</b>	2/1	Relancez un dé Saga à chaque phase d'ordres.
<b>Motivation</b>	2	Votre moral augmente de 1 (s'il est égal ou inférieur à 5).
<b>Réserve</b>	1	Gardez une unité hors-table qui rentrera par votre bord de table.
<b>Embuscade</b>	2	Gardez une unité hors-table qui rentrera par un bord de table latéral.
<b>Auxiliaires</b>	4/2	Un point de Mercenaires se joint à la bande.
<b>Appel à l'aide</b>	0	Gagnez 2 points de recrutement. Perdez 2 points de moral.
<b>Chasse-trappes</b>	2	Placez 3 zones de terrain bas accidenté de taille <b>M</b> maximum. Infligent 1 fatigue aux unités qui les traversent.
<b>Medicus</b>	2	3 points pour modifier les dés de perte en fin de partie.
<b>Entraînement intensif</b>	1	Permet de recruter des Gardes.
<b>Dur labeur</b>	1	Cochez jusqu'à 4 cases de construction d'ouvrage frontalier. Éliminez autant de vos figurines de Levées.
<b>Palissades</b>	3	Désignez jusqu'à 3 unités à pied. Tant qu'elles ne se déplacent pas, elles bénéficient d'un couvert solide (tir et corps-à-corps).

Total de la garnison : / 50

# SAGA

L'Âge des Invasions



## Feuille de campagne BARBARE

### DETERMINATION

### TABLE DE VICTOIRE

DIFFERENTIEL	IMPACT
+1 à +3	1
+4 à +6	2
+7 à +9	3
+10 à +12	4
+13 et plus	5

	DÉFI	OBLIGATION	RÉUSSI	RATÉ
1	Je tuerai leur chef!	Le Seigneur romain doit être éliminé.		
2	J'égorgerai leurs meilleurs hommes comme de vulgaires moutons.	La plus grande unité de Gardes ennemis doit être éliminée. Si l'adversaire n'a pas de Gardes, la plus grande unité ennemie doit être éliminée. Si plusieurs unités sont de taille identique, l'unité à éliminer doit être choisie secrètement après le déploiement.		
3	Ce soir, les charognards feront un véritable festin de leurs corps.	Plus de la moitié des figurines adverses doivent être éliminées.		
4	Vous allez tous en revenir.	Plus de la moitié des figurines de votre bande doivent survivre.		
5	Je paverai la route de cadavres pour vous mener à la victoire.	Votre Seigneur doit éliminer au corps-à-corps au moins 6 points de massacre de figurines ennemies.		
6	Nous festoierons ensemble de l'autre côté, dans les demeures de nos ennemis.	À la fin de la partie, toutes les figurines de votre bande encore en vie doivent être sorties de la table ou se trouver à <b>L</b> du bord de table romain.		
7	Nous les briserons, et ils perdront tout espoir.	Vous devez gagner la partie avec un différentiel d'au moins 8 points de massacre.		

### LE CAMP D'HIVER

<input type="checkbox"/>	Trouver le chef	1	Votre bande est commandée par un Seigneur.
<input type="checkbox"/>	Recruter l'élite	1	Permet de recruter des Gardes.
<input type="checkbox"/>	Rassembler les tribus	4	Vous disposez de 2 points d'armée supplémentaires.
<input type="checkbox"/>	Furor barbaricus	3	Vous disposez d'1 point d'armée supplémentaire.
<input type="checkbox"/>	Soutien divin	2	Bénéficiez de 2 dés d'attaque bonus jusqu'à ce que vous perdiez un corps-à-corps.
<input type="checkbox"/>	L'Élu	3	Votre Seigneur devient l'Élu.
<input type="checkbox"/>	Mercenaires	3	Votre bande peut inclure un point de Mercenaires.
<input type="checkbox"/>	Alliance	4	Votre bande peut inclure un point de Mercenaires.
<input type="checkbox"/>	Peuple en armes	2	Vos Levées génèrent des dés Saga.
<input type="checkbox"/>	Renversement	3	Si votre Détermination est de 6 ou moins, augmentez-la de +1. Si votre Détermination est de 3 ou moins, augmentez-la de +2.

### STRATAGÈMES

<input type="checkbox"/>	Attaque à l'aube	1	Portée des armes de tir réduite ( <b>M</b> au 1 <sup>er</sup> tour, <b>L</b> au 2 <sup>e</sup> tour).
<input type="checkbox"/>	Attaque surprise	2	Le joueur romain doit déployer toute son armée en premier.
<input type="checkbox"/>	Harcèlement	3	Placez une fatigue sur 1D6 unités ennemies.
<input type="checkbox"/>	Brouillard	2	Votre zone de déploiement est étendue de <b>M</b> .
<input type="checkbox"/>	Passage en force	1	Vous jouez automatiquement en premier.
<input type="checkbox"/>	Planification	1	Placez huit dés Saga sur votre plateau au début de la partie.
<input type="checkbox"/>	Assaut majeur	1	Le vainqueur augmente son impact de 2 au moment des conséquences du raid.
<input type="checkbox"/>	Raid hivernal	4	Tous les déplacements sont limités à <b>C</b> durant la partie. Le romain ne peut dépenser que la moitié des UT octroyées.
<input type="checkbox"/>	Coup de main	1	Votre adversaire ne peut lancer que 4 dés Saga lors de son premier tour.
<input type="checkbox"/>	Sabotage	3	Annule les effets d'un bâtiment pour cette année.
<input type="checkbox"/>	Vol de chevaux	1	Une unité de 8 Gardes ou de 8 Guerriers peut être montée.
<input type="checkbox"/>	Raid vengeur	8	Les deux joueurs marquent des Points de Victoire pour l'élimination des figurines adverses.
<input type="checkbox"/>	Approvisionnements coupés	6	Réduit le nombre de points de recrutement que les UT peuvent acheter.
<input type="checkbox"/>	Terre brûlée	2	Une fois le terrain placé, retirez un élément de décor de votre choix.
<input type="checkbox"/>	Longue journée	1	Après cinq tours, la partie durera encore un tour sur un résultat de 2 ou plus (au lieu de 5 ou plus).
<input type="checkbox"/>	Désinformation	2	Après le déploiement, désignez une unité ennemie (Guerriers ou Gardes) et retirez-la de la table. Le Romain doit la redéployer à <b>TC</b> de son bord de table et à <b>L</b> d'un bord de table latéral.