

# Présentation de la règle SAGA par J-P LE LAIN



Je vous ai présenté une liste de règles, il faut maintenant que je rentre dans le détail. Je souhaite commencer avec la règle SAGA du Studio Tomahawk.

Pourquoi ce choix ? Tout simplement parce que c'est la règle qui m'a amené au jeu d'histoire et que dans l'univers du wargame français, c'est une règle médiévale que vous pourrez trouver en magasin. Notre passion est ancienne et l'arrivée d'internet a grandement facilité l'accès aux règles et figurines historiques, mais il y a un certain plaisir à acheter en magasin ou en convention un vrai livre.



SAGA est une règle de pseudo-escarmouche initialement située sur la période de la conquête de l'Angleterre (1066). Un seigneur y dirige une bande de 24 à 72 combattants (soclés individuellement) répartis en unités de 4 à 12 figurines. On est donc sur une petite compagnie où les unités sont assez libre pour se déplacer sans réelle formation.

Chaque joueur utilise un plateau de faction, 8 dés spéciaux (Dés SAGA) et jusqu'à 32 dés à 6 faces. Des réglettes de 2, 4, 6 et 12 pouces permettent de mesurer les distances. Enfin des marqueurs servent à indiquer la fatigue des unités

On constitue sa bande avec un seigneur gratuit et de 4 à 8 points d'armée. Pour 1 point vous pouvez acheter 4 gardes, 8 guerriers ou 12 levées. Vous les répartissez ensuite en unité d'un même type selon vos envies et les besoins de votre faction (j'en parlerai plus tard). Cette répartition est loin des critères classiques qui sont imposés aux listes d'armées dans nombre de jeux.

Le seigneur est un champion aussi puissant qu'une unité de 8 guerriers. Il génère 1 dé SAGA (voir plus loin) et dispose aussi de capacités spéciales de commandement et de survie.

Les gardes sont des combattants professionnels. 4 gardes ont la même puissance que 8 guerriers et une meilleure armure. Une unité de garde génère 1 dé SAGA .



Les guerriers sont des combattants moyens. Une unité doit compter au moins 4 guerriers pour générer un dé SAGA.

Les levées sont bien souvent des esclaves ou des paysans obligés d'aller au combat. Piètres combattants, ils forment souvent les unités de tireurs des armées. Une unité doit compter au moins 6 levées pour générer un dé SAGA.



À son tour de jeu, le joueur va lancer les dés SAGA générés par ses unités et les répartir sur le tableau de sa faction. Ce tableau compte des capacités standards permettant d'activer ses unités (pour un mouvement, une charge, un tir...) et des capacités spéciales.

Cette phase d'ordre est une période d'anticipation où le joueur va déterminer ses actions et ses réactions à ce que va faire l'adversaire.

On passe ensuite à la phase d'activation où le joueur va consommer les dés placés sur son plateau pour faire agir ses unités. Il n'y a aucune obligation d'activer toutes ses unités

dans le tour et une même unité peut être activée plusieurs fois auquel cas elle gagne de la fatigue. Cette fatigue pourra ensuite être utilisée par l'adversaire pour modifier le mouvement de l'unité, les difficultés de combat, voir même d'annuler une activation.

Les dés non utilisés sur un tour peuvent être conservés pour le suivant.



Il n'y a pas de phase de combat ou de tir. Il s'agit d'une activation de tir ou de charge réalisée en dépensant un dé.

Lors d'un tir, le joueur génère ses dés d'attaque (en fonction du nombre de tireurs à portée). Les deux joueurs peuvent ensuite consommer les capacités disponibles sur leurs plateaux pour obtenir des bonus. Le défenseur peut aussi utiliser la fatigue de l'unité attaquante pour remonter son armure. Chaque dé d'attaque dont le résultat est supérieur ou égal à l'armure de la cible génère une touche que le défenseur peut annuler sur un jet de défense. Pour chaque touche non annulée, le défenseur retire une figurine de l'unité.



Lors d'un corps à corps les deux unités génèrent des dés d'attaque. Le défenseur à la possibilité de serrer les rangs pour gagner des bonus de sauvegarde en perdant des dés d'attaque. Ensuite comme pour le tir, les joueurs consomment des capacités et de la fatigue pour modifier leurs jets. Les jets d'attaque sont simultanés et celui qui a eu le plus de perte après le jet de défense (l'attaquant en cas d'égalité) doit reculer (sans poursuite). De ce fait, à la fin d'un combat, les unités ne sont plus en contact et il n'y a pas de combat multiple possible. Un combat étant fatiguant, les acteurs gagnent de la fatigue.

Voilà pour le corps des règles. Passons ensuite aux univers et factions. Si le corps des règles est le même pour tous les univers, les factions sont, selon le studio, équilibrées entre elles que dans un même univers. Les factions vont déterminer l'équipement de vos soldats et le style de jeu.



L'âge des vikings reprend les premiers suppléments de la V1 de SAGA (SAGA, l'ombre du corbeau, ...) pour la V2. Ce supplément couvre la période des âges sombres pendant laquelle les vikings terrorisaient l'Europe (790-1066). Les 12 factions sont orientés sur les territoires visités par les vikings : Europe de l'ouest, pays baltes et empire romain d'orient.

Les factions sont : Anglo-Danois, Anglo-Saxons, Gallois, Scotts, Normand, Francs, Vikings, Joms-vikings, Hiberno-nordiques, Irlandais, derniers Romains et Rus païens.

Certaines factions peuvent être utilisées de différentes manières pour représenter différentes peuplades ayant des façons de combattre similaires.



L'âge des croisades reprend le supplément du « Croissant et la Croix » et y ajoute des factions pour les croisades baltiques. On couvre donc ici une période allant de 1096 à à la fin du 14<sup>ème</sup> siècle. Si l'âge des viking est plutôt centré sur la grande Bretagne, ce supplément lui est orienté sur la Turquie, l'Espagne, la Pologne et l'Ukraine.

Vous y trouverez les factions suivantes : Maures, Sarrasins, Mutatawwi'a (ancêtres des Talibans), Croisés, Milites Christies (ordres militaires), Espagnols, Byzantins pour les croisades et la reconquista. Ordenstaat, Polonais, Prince de l'est, peuples païens et Mongols pour les croisades en Ukraine et en terres baltes.



Aetius et Arthur ou l'âge des invasions traite de la période de la chute de l'empire romain où les populations du nord est de l'Europe fuient devant les Huns. Vous y trouverez 6 factions de cette période contrairement aux 12 factions des autres suppléments. L'invasion des Huns et la chute de l'empire romain ont radicalement transformé l'Europe occidentale de l'époque.

Les Romains, les Goths et les Huns vont plutôt représenter ce qui se passe sur le continent alors que les Britons, les Saxons et les Pictes vont représenter la transformation de l'île de Bretagne.

Ce supplément propose aussi un système de campagne pour 2 joueurs appelé Limes. L'un des joueurs gère une garnison romaine (ou britonne) alors que son adversaire prépare l'assaut d'envahisseurs (Pictes ou autre). Ce système est très intéressant et mérite d'être essayé.

Le prochain supplément du jeu traitera de la fantaisie, je n'en parlerai donc pas. Des infos qui fuient laisse présager un supplément sur la guerre de 100 ans. En attendant, un fan art sur cette période est disponible auprès de certains joueurs.



En parlant de fan-art, il existe un groupe facebook pour les créations de factions. Vous en trouverez aussi sur le [forum du studio](#).

Celui de Michel Gauthey (je vais passer pour une groupie) sur la [Grèce antique](#) est particulièrement réussi.

N'oublions pas non plus les [ludiques troupiers](#) qui proposent eux des tableaux dans des univers fantastiques. L'un d'entre eux est connu sous le nom SAGA Samourais. Il s'agit en fait d'un univers inspiré de L5R mais qui peut servir en historique.

Voilà pour la règle SAGA. Que vous la considériez comme appartenant au jeu d'histoire ou non, elle a le mérite d'avoir fait découvrir le jeu d'histoire à de nombreux wargamers venant du fantastique.

Ludiquement.