

SAGA

Soumis par perno

SAGA, c'est quoi ?

SAGA est un jeu de figurines historique créé par le Studio Tomahawk.

Il permet de jouer pendant la période de l'Âge sombre et plus particulièrement l'Âge des Vikings (entre le 6^e et le 11^e siècle environ) puisque le jeu propose de jouer l'une des 4 factions suivantes (sans compter les prochains suppléments) : Vikings, Normands, Anglo-Danois et Gallois.

Le jeu se veut de la grosse escarmouche, chaque armée regroupant environ une cinquantaine de figurines réparties entre une demi-douzaine d'unités.

A noter que le jeu est assez "heroic" avec des actions d'élite et des Seigneurs qui ne se contentent pas de regarder la bataille au loin, loin de là même... :)

Le système

Le système repose sur du tour par tour (chaque joueur joue tout son tour avant de passer la main à son adversaire) au lieu de la tris en vogue activation alternée. Cependant, le tour d'un joueur n'est pas découpé de la manière habituelle (phase de mouvement, puis tir, puis corps-à-corps par exemple).

En effet, la première étape du tour est la phase d'ordres au cours de laquelle le joueur va lancer un certain nombre de dés spéciaux (appelés dés SAGA) dépendant du nombre et de la nature des unités qu'il contrôle en jeu. Chaque dé a un devoir être placé sur l'une des cases du plateau de combat de son armée. Chaque case permettant d'activer certaines unités ou conférant des avantages souvent décisifs. Pour obtenir ces avantages ou activer une unité, il suffit donc de dépasser les dés correspondant du plateau.

Bien sûr, tout cela est également par un certain nombre de règles et de limitations.

Quand une unité est activée, elle peut soit se reposer, soit effectuer un mouvement, soit effectuer un tir. Si le mouvement l'amène au corps-à-corps, une phase de combat se rajoute automatiquement. Il est donc parfaitement possible de commencer un tour par un tir, d'effectuer un mouvement normal ensuite, de faire se reposer une autre unité et enfin d'activer une unité pour qu'elle charge l'ennemi. Chaque activation est entièrement résolue avant de passer à la suivante.

Quand le joueur n'a plus ou ne veut plus utiliser de dés SAGA, il passe la main à son adversaire qui relance ses dés SAGA pour commencer un nouveau tour.

Le reste des règles est assez classique : jet pour toucher suivi d'un jet pour sauvegarder pour résoudre tirs et corps-à-corps. A noter que le perdant d'un corps-à-corps doit forcément reculer ce qui a deux conséquences : 1^o une unité ne commence jamais une activation en étant engagée au corps-à-corps. 2^o les combats sont dynamiques et il est possible d'enfoncer les lignes ennemies en forçant l'adversaire à reculer.

Niveau moral, le jeu se passe du traditionnel test de commandement (caractéristique qui n'existe d'ailleurs pas). A la place, il bénéficie d'un ingénieux système de fatigue.

La fatigue représente aussi bien la fatigue physique des figurines que le moral de celles-ci. Une unité gagne de la fatigue quand elle s'active plusieurs fois par tour, quand elle voit ses amis se faire tuer au corps-à-corps ou quand elle participe au corps-à-corps (certaines capacités SAGA permettent de gagner ou de perdre de la fatigue...)

Une unité perd de la fatigue si elle se repose ou si son adversaire utilise ses points fatigues pour, au choix, la ralentir, la rendre plus vulnérable aux attaques ou rendre ses attaques plus efficaces. La fatigue est donc essentiellement gérée par l'adversaire.

Si une unité accumule trop de fatigue, elle s'épuise et doit donc se reposer pour pouvoir agir de nouveau. En attendant, elle est particulièrement vulnérable au corps-à-corps.

Les armées

Se faire une armée est particulièrement simple dans ce jeu.

Chaque joueur dispose automatiquement (et gratuitement) d'un seigneur.

Il peut ensuite acheter des soldats en dépensant des points d'armée. Pour un point d'armée, on peut acheter :

- 4 gardes (l'élite de l'élite)
 - 8 guerriers (un peu moins bien)
 - 12 levées (généralement les seules troupes équipées pour le tir... mais difficiles à activer et tris faibles au corps-à-corps)
- Une fois le budget dépensé (on joue normalement en 6 points), les troupes peuvent être réparties en unités de 4 à 12 figurines (ne regroupant que des soldats de la même classe).

Tous les gardes ont les mêmes caractéristiques, quelle que soit l'armée. Idem pour les guerriers et pour les levées.

Seules quelques règles spéciales et options permettent de distinguer des gardes Vikings de gardes Normands.

La différence entre deux armées vient donc principalement des plateaux de combat utilisés, tris différents d'une armée

l'autre.

Sur le jeu en g n ral

Pour une trentaine d'euros, vous avez le livre de r gles plus 4 plateaux de combat en carton plastifi  (un pour chaque peuple). Il vous faudra acheter les d s sp ciaux   part ou vous les fabriquer vous-m me (ce qui n'est pas difficile mais long).

Les r gles sont tr s plaisantes   lire m me si elles souffrent de quelques coquilles et/ou erreurs dans les exemples...

Par contre, elles sont tr s bien pens es avec plein de gardes fous pour  viter les abus en tous genre. Un tr s bon point   -dessus.

A noter que le jeu propose 7 sc narios plus ou moins originaux mais dans l'ensemble bien pens s et agr ables   jouer.

Niveau figs, les fabricants ne manquent pas pour cette p riode (un autre sujet est ouvert dans cette section   ce propos :<http://www.warmaniaf...showtopic=48436>) mais l' diteur propose une gamme de figurines en conditionnement adapt  dont des starters bien pratiques pour commencer une arm e puisqu'ils contiennent 4 points chacun. A vous de voir donc.

Les factions

Le jeu propose donc 4 factions de base. Les images sont celles des starters de la faction correspondante.   Les Vikings :   Comme vous pouvez vous y attendre, les vikings sont sauvages et b n ficiant de nombreuses capacit s SAGA leur permettant d' tre plus efficaces au corps   corps ou d'ignorer la fatigue. Ils ont acc s   une unit  de berserks : des gardes encore plus forts mais bien plus fragiles.

Les Normands :

Ils disposent d'une bonne cavalerie et peuvent avoir une unit  de guerriers  quip s d'arbal tes. Bref... Du tir et de la cavalerie, une arm e tr s polyvalente donc.

Les Anglo-Danois :     Ils disposent de gardes  quip s d'armes lourdes tr s efficaces (mais assez fragiles). Les Anglo-Danois sont tr s forts pour g rer la fatigue : la leur et celle de l'adversaire. Les affronter est souvent synonyme de guerre d'usure.

Les Gallois :  

  Les Gallois disposent de troupes faiblement prot g es mais rapides, avec de plus de la cavalerie. Ayant acc s au javelot permettant de tirer en mouvement, les arm es galloises sont les reines du harc lement.

A noter que SAGA est un jeu assez h ro que et qu'il est donc assez tentant d'utiliser ses r gles pour jouer avec des figurines m di vales fantastiques. Si  sa vous int resse, vous pouvez voir par exemple mon adaptation   l'univers d'Aarklash ici :   <http://www.warmaniaf...showtopic=48669>  

Liens utiles

Le site de l' diteur :   <http://www.studio-to...=saga&langue=fr>

Le forum officiel :   <http://studio-tomaha...orumgratuit.fr/>

Le blog de l' diteur :   <http://mousquetstoma...s.blogspot.com/>

La FAQ :   http://sd-2.archive-..._franc-aise.pdf

La fiche de r f rence :   http://sd-2.archive-...ille_de_ref.pdf

Les symboles des d s   d couper/coller sur des d s vierges :   http://sd-2.archive-...ymbole_saga.pdf

Les r glettes de d placement :   <http://sd-2.archive-...0/reglettes.pdf>

Les pions fatigues :   http://sd-2.archive-...ons_FATIGUE.pdf

Ma fiche de r f rence pour les diff rentes arm es :   <http://perno.perso.n...sArmeesSAGA.pdf>

Ma version en couleur des symboles des d s SAGA :   <http://2.bp.blogspot...mboles+saga.bmp>  