

Les

# SKRATIELINGS



**D**ans les sagas nordiques, le terme *Skræling* correspond aux natifs du Vinland avec qui les Vikings entrèrent en contact lors de leur exploration de l'actuel continent nord-américain au XI<sup>ème</sup> siècle.

Les Vikings partagèrent ces terres avec les *Skrælinjar* (comme ils étaient nommés en norrois). Rapidement, des conflits éclatèrent entre les deux peuples notamment en raison du refus des marchands vikings d'échanger des armes contre des biens.



## LES TROUPES SKRÆLINGS

Votre **Seigneur** est un chef de tribu, élevé à ce statut par sa force et son courage. Il se bat sans armure et a tissé un lien étroit avec les esprits de ses ancêtres.

Sous ses ordres, ses **Guerriers** sont équipés d'armes primitives et vêtus de peaux. Leur armement sommaire est compensé par leur sauvagerie et ils se révéleront de redoutables ennemis pour les Norrois.

Enfin, la culture primitive des Skrælings repose sur la chasse et la cueillette comme moyen essentiel de subsistance. Cette tâche incombe aux plus jeunes chasseurs, les **Levées** de votre bande.

## RÈGLES DE FACTION

Votre **Seigneur** n'a pas d'option d'équipement particulière. Néanmoins, son absence d'armure lui vaut une armure de 4 au corps-à-corps et au tir.

Vos **Guerriers** sont équipés de javelots.

Vos **Levées** sont équipées d'arcs.

Les Skrælings ne peuvent pas recruter de mercenaires, et n'ont pas d'unité légendaire.

## UNITÉS SKRÆLINGS

Unité	Options d'équipement	Armure Corps-à-corps (Tir)	Agressivité Corps-à-corps (Tir)	Spécial
Seigneur	-	4 (4)	8 (-)	-
Guerriers	Javelot	3 (4)	1 (1/2)	-
Levées	Arc	3 (3)	1/3 (1/2)	-

## TOTEMS



### Règle spéciale de faction

## Combinaison de dés

Les Skrælings ne disposent d'aucune série de dés Saga. Vous pourrez donc utiliser la série de dés Saga de votre choix.

Le coût d'activation des capacités est illustré ci-après.

N'importe quel dé Saga peut être utilisé pour activer cette capacité et cela, quel que soit son symbole

+ Cette capacité nécessite deux dés pour être activée. Ces dés doivent afficher le même symbole et cela, quel que soit ce symbole.

+ Cette capacité nécessite deux dés pour être activée. Ces dés doivent afficher des symboles différents et cela, quels que soient ces symboles.

+ + Cette capacité nécessite trois dés pour être activée. Chacun de ces dés doit afficher un symbole différent. Ainsi, pour activer cette capacité, il faudra y placer les trois symboles différents que comporte votre série de dés.

### Règle spéciale de faction

## Totems

Plusieurs des capacités Saga du plateau Skrælings sont des **Totems**, indiqués par le mot Totem dans le titre de la capacité.

Lorsque vous déclenchez une capacité Totem, désignez l'une de vos unités ne bénéficiant pas déjà d'un Totem pour bénéficier de cette capacité. Il n'y a pas de restriction sur le bénéficiaire de cette capacité, tant qu'il s'agit d'une unité de Skræling de votre bande.

Une fois la capacité déclenchée, indiquez que l'unité bénéficie du Totem, en utilisant par exemple les marqueurs fournis ci-contre.

Le Totem est actif et continue à produire ses effets jusqu'à l'élimination de l'unité. Aucune autre unité ne pourra bénéficier de ce Totem tant que le bénéficiaire n'a pas été éliminé.

*Exemple : Fred déclenche le Totem de l'ours et désigne son Seigneur Skræling comme bénéficiaire. Tant que le Totem est actif, son Seigneur aura une armure augmentée de 1 et bénéficiera de Résistance (2).*

*Ce Totem restera actif tant que le Seigneur est en vie !*

Vous n'aurez pas manqué de relever que chaque Totem ne peut donc bénéficier qu'à une seule unité de la bande Skræling en même temps. Comme le plateau Skræling présente 5 Totems différents, seules 5 unités d'une bande Skræling peuvent bénéficier simultanément de Totems (et chacune aura un Totem différent).

# Les Skrælings

vus par Ragnar



**Ragnar, que peux-tu me dire au sujet de ces mystérieux Skrælings ?**

Les sauvages qui vivent dans ces terres du bord du monde connu sont parmi les pires ennemis que mes frères aient eu à affronter ! Ils semblent avoir tissé un lien particulier avec les esprits de leurs ancêtres et les forces animales qu'ils invoquent avant de se jeter dans la mêlée. Leur force, leur ardeur et leur agilité s'en trouvent décuplés, et de simples sauvages avec des armes primitives se transforment en redoutables adversaires ! Nous avons retenu la leçon, et il se passera bien des lunes avant que nous ne remettions les pieds sur leur terre à nouveau.

**Les combinaisons de dés des Skrælings sont très particulières. Que peux-tu m'en dire ?**

C'est le moins que l'on puisse dire ! Il existe 4 combinaisons : celle qui nécessite un seul dé (quel que soit son symbole), celle nécessitant deux dés avec un symbole identique (quel que soit ledit symbole) ; celle nécessitant deux symboles différents (à nouveau, les symboles en question n'ont pas d'importance, tant qu'ils sont différents) et enfin celle nécessitant les trois symboles différents d'un dé Saga. Ils ne font vraiment rien comme les autres !

**La capacité Esprits ancestraux permet-elle de changer la face de n'importe quel dé ?**

Oui. En défaussant un dé (quel qu'en soit son symbole), le Skræling pourra changer la face d'un autre dé. Cela l'assure, en général, de pouvoir déclencher les combinaisons dont il a besoin.

**Comment fonctionnent les Totems ?**

Les Totems sont des outils puissants à la disposition des Skrælings. Ce sont des capacités Saga assez uniques, puisqu'une fois qu'elles ont été déclenchées, elles vont avoir un effet permanent qui ne cesse que lorsque l'unité en bénéficiant est éliminée. En d'autres termes, le Totem, une fois attribué à une unité, devient comme une règle spéciale pour l'unité concernée.

**Une unité peut-elle avoir plusieurs Totems à la fois ?**

Non.

**Comment fonctionne Possession ?**

Possession nécessite que tu désignes l'une de tes unités bénéficiant d'un Totem. Tu choisis alors un autre Totem, et cette unité gagnera les bonus octroyés par ce Totem, mais uniquement jusqu'à la fin du tour.

**Puis-je choisir un Totem qu'une autre unité possède déjà ?**

Oui, tu peux choisir un Totem déjà utilisé par une autre unité. Et n'oublie pas que les bénéfices de ce Totem sont temporaires : ils prennent fin à l'issue du tour.

**Un Seigneur bénéficiant du Totem de l'ours conserve-t-il sa Résistance (1) ?**

Non, elle est remplacée par une Résistance (2) tant que le Totem est actif.

**Si je déclenche Tactiques tribales sur une unité avec des javelots, peut-elle, après le mouvement, s'activer à nouveau pour un tir (gratuitement et sans fatigue) selon les règles de javelots ? Dites oui, s'il vous plaît Ragnar...**

J'ai bien peur que oui, effectivement. Ces tactiques tribales ont coûté à notre équipage bien des hommes valeureux.

**Comment fonctionne Agilité ?**

Au moment du déclenchement, tu soustrais à la valeur d'armure (au corps-à-corps) de l'unité adverse ta propre valeur d'armure. Le résultat est le nombre de pertes qui seront annulées par ton unité après les jets de défense. Il conviendra de noter ce résultat pour s'en souvenir le cas échéant, car les armures pourront changer après cela, sans modifier le nombre de pertes à annuler (elles sont calculées au moment du déclenchement de la capacité). Ainsi, si tu as une armure de 3 et que l'ennemi a une armure de 5, tu annuleras 2 pertes après tes jets de défense.

