

SAGA



Faction : Skraelings

Dans les Sagas Nordiques, le terme Skraeling est donné aux natifs du Vinland avec qui les Vikings entrèrent en contact lors de leur exploration de l'actuel continent nord-américain au 11^{ème} siècle.

Les Vikings partagèrent ces terres avec les Skraelings (ou Skraenlinjar en langue norroise) même si des tensions dégénérèrent bien souvent en conflits armés, notamment en raison du fait que les marchands Vikings avaient interdiction formelle d'échanger des armes avec les natifs et ce, quel que soit l'attrait des produits que ces derniers avaient à proposer aux Norrois.

Votre **Seigneur** est le chef d'une tribu Skraeling. C'est grâce à sa bravoure et sa force qu'il s'est élevé à ce rang. Étant un guerrier aguerri, il se rend au combat sans armure ni aucune autre protection que son courage et ses croyances animistes.

Les **Guerriers** de la tribu sont aux ordres de ce chef prestigieux. Ces indigènes du Vinland combattaient avec des armes que les Norrois jugeaient primitives et étaient revêtus de peaux d'animaux. Ils étaient connus pour leur sauvagerie et s'avérèrent être de terribles adversaires pour les aventuriers Norrois qui avaient débarqué sur leurs terres.

La majorité des membres de la tribu n'ont que peu d'expérience du combat, étant avant tout des chasseurs. Ces archers sont considérés comme étant des **Levées** en termes de jeu.

REGLES DE LA FACTION

Les Skraelings n'ont pas de Gardes.

Les Seigneurs et Guerriers Skraelings sont équipés de javelots. L'absence d'armures ou de boucliers fait que leur armure est réduite de 1, au tir comme au corps-à-corps. Un Seigneur Skraeling aura donc une armure de 4 et ses Guerriers une armure de 3.

Les Levées Skraelings sont armées d'arcs.

DESCRIPTION DES CAPACITES SAGA

Les Skraelings ne disposent d'aucun set de dés Saga spécifique, et vous pourrez donc utiliser n'importe quel set à votre disposition.

Le coût des capacités Saga (en termes de dés Saga) est différent de celui des autres factions, comme illustré ci-dessous.

Plusieurs capacités Skraelings permettent de copier les effets des capacités d'un plateau de combat adverse. Voici quelques points à garder en mémoire lorsque vous copiez une capacité :

- Quand vous copiez une capacité adverse, considérez que le texte de la capacité copiée remplace temporairement le texte de la capacité qui a servi à la copier. Comme les dés ont déjà été défaussés pour payer cette capacité, ignorez la première phrase qui demande de défausser un ou plusieurs dés.

- Si les effets d'une capacité copiée peuvent varier en fonction des symboles des dés défaussés (comme avec certaines capacités Anglo-danoises qui sont plus puissantes si un casque est défaussé) ignorez cette partie de la description de la capacité. En utilisant des capacités copiées, le joueur Skraeling ne gagnera donc jamais d'avantages en défaussant un certain type de dés plutôt qu'un autre.

- Vous pouvez copier toute capacité pouvant être utilisée une fois par tour, sauf indication contraire. Les capacités pouvant être utilisées un nombre quelconque de fois par tour ne peuvent pas être copiées. Il n'est pas nécessaire que la capacité que vous copiez ait des dés Saga sur sa case au moment où vous la copiez.

- Si la capacité copiée a des effets variables du fait d'une règle que les Skraelings n'utilisent pas (comme la Colère des Jomsvikings), elle ne peut pas être copiée.

- Vous ne pouvez jamais copier de capacités de type : Activation/Réaction ; Ordres/Réaction ou Mêlée/Réaction.



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



Cette capacité nécessite 2 dés Saga et ces dés doivent avoir le même symbole, et ce quel que soit le symbole en question.



Cette capacité nécessite 2 dés Saga dont les symboles doivent être différents, et ce quels que soient les symboles en question.



Cette capacité nécessite 3 dés Saga et chacun de ces dés doit faire apparaître un symbole différent. Pour activer cette capacité, vous devez placer sur sa case les 3 symboles que comporte votre set de dés.



Skraelings / Chasseurs / Vinland

Utilisable durant votre phase d'activation

Toutes ces capacités sont utilisées pour activer vos unités. Vous pouvez ainsi activer vos Guerriers et votre Seigneur avec un seul dé, mais les Levées nécessitent deux dés avec le même symbole pour être activées.

Vous avez également accès à la capacité d'activation la plus efficace sous la forme de Vinland qui, même si elle est onéreuse (trois dés avec des symboles différents) active toutes vos unités.

Réserve d'Activation

Utilisable durant votre phase d'ordres

La réserve d'activation des Skraelings fonctionne différemment de celle des autres factions. Vous pouvez défausser un dé de cette capacité pour lancer un dé Saga.

Vous ne trouvez pas cette capacité particulièrement intéressante, n'est-ce pas ? Mais si vous prenez en compte le fait que les dés sur cette capacité ne sont pas déduits des dés Saga que vous pouvez lancer au début de votre tour, cela prend un tout autre sens.

Regardons de plus près comment cela fonctionne.

Vous débutez votre tour en comptant vos dés Saga. Disons que vous en avez 6. Vous utilisez 4 d'entre eux pour vos activations et pour diverses fourberies, et placez les 2 restants sur votre Réserve d'activation.

Au début de votre prochain tour, vous avez toujours 6 dés Saga à lancer. Toute autre bande devrait déduire les dés lui restant sur le plateau de ces six dés, mais puisque vos dés placés sur votre Réserve d'activation ne comptent pas, ils ne se déduisent pas et vous lancez donc 6 dés Saga. Vous pouvez donc lancer 6 dés Saga, et utiliser votre Réserve d'activation pour en lancer deux de plus durant votre phase d'ordres.

Vous aurez noté que le fond de la case de cette capacité indique qu'elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Réserve de combat

Utilisable durant un corps-à-corps ou un tir

La réserve de combat Skraeling est similaire aux autres réserves de combat. Les lecteurs attentifs auront cependant remarqué qu'elle ne peut pas fournir de dés de défense contre les tirs. C'est ainsi, et seule votre bravoure peut vous protéger des tirs ennemis !

Terre Vierge / Comme un aigle / Esprit Ancestral

Toutes ces capacités sont similaires. Elles copient les effets de capacités Saga ennemies (respectivement Corps-à-corps, Tir et Activation). Ces capacités ne peuvent coûter qu'un dé Saga. Une fois copiée, la capacité est résolue comme si vous l'aviez déclenchée vous-même en respectant les conditions dictées par celle-ci : ainsi une capacité qui n'affecte que des Levées ne pourra pas être utilisée sur votre Seigneur par exemple.

Liens Sacrés

Utilisable durant votre phase d'ordres

Liens Sacrés est une capacité puissante mais à double tranchant. Vous défaussez les dés (deux dés avec des symboles différents) et vous désignez l'une de vos unités. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque figurine de cette unité génère un dé d'attaque supplémentaire, mais ne peut pas tirer avec ses javalots, et chaque effet de jeu lui infligeant une ou plusieurs FATIGUES lui inflige une FATIGUE supplémentaire.

Pour l'exemple, si cette unité est activée pour bouger deux fois consécutivement, elle subit 2 FATIGUES à l'issue du second mouvement et non pas une seule. Si elle combat en corps-à-corps, elle subit deux FATIGUES et non une seule, etc...

Animal Totem

Utilisable durant votre phase d'ordres

Les Seigneurs Skraelings ont tendance à être un peu fragiles et cette capacité compense partiellement cette faiblesse.

Vous défaussez les dés requis durant votre phase d'ordres et votre Seigneur génère alors trois dés d'attaque supplémentaires au corps-à-corps, annule les touches qu'il subit comme s'il se trouvait derrière un couvert solide et ce, jusqu'au début de votre prochain tour de jeu.

En contrepartie de quoi et durant tout ce temps, il ne peut pas utiliser ses règles spéciales « Nous sommes à vos ordres » et « Côte à côte ».

Sauvages / Une meute de loups / Parle aux esprits

Ces capacités sont similaires. Elles copient les effets de capacités Saga ennemies (respectivement Corps-à-corps ou Tir, Activation et Ordres). Une fois copiée, la capacité est résolue comme si vous l'aviez déclenchée vous-même en respectant les conditions dictées par celle-ci : ainsi une capacité qui n'affecte que des Levées ne peut pas être utilisée sur votre Seigneur par exemple.

Mangeurs d'âmes

Utilisable durant votre phase d'ordres

Cette capacité est réellement terrifiante et en appelle aux forces les plus sombres qui sommeillent dans le Vinland. Elle coûte 3 dés Saga, tous différents. Une fois activée, elle permet au joueur Skraeling de choisir une capacité Saga du plateau de combat d'un adversaire et de lui interdire de placer des dés dessus, et ce jusqu'à la fin de la partie. Cela signifie qu'à moins qu'il ne dispose déjà de dés sur cette capacité, il ne peut plus l'utiliser de la partie. Seules les capacités utilisables une seule fois par tour sont concernées par les Mangeurs d'Âmes. Notez que cela n'empêche évidemment pas le joueur Skraeling de copier cette capacité !

Eclaireurs

Utilisable durant la phase d'ordres d'un ennemi

Cette capacité est un autre exemple de capacité puissante. Une fois les dés défaussés, le joueur Skraeling peut prendre de 4 à 6 figurines de Guerriers ou de Levées et former avec ces dernières une nouvelle unité déployée immédiatement à C ou moins d'un bord de table de son choix.

Toutes les figurines de cette nouvelle unité doivent être de la même classe. Ces figurines préalablement éliminées comptent toujours comme ayant été tuées, rapport aux points de victoire. Il est par conséquent indispensable de noter qu'elles ont été réintroduites en cours de partie.



Ragnar parle...

Je pensais avoir à peu près déjà tout enduré, mais c'était sans compter sur ces sauvages qui vivent au bord du monde connu et qui pourraient vous faire penser que les Gallois sont des ennemis dignes d'être affrontés !

Les Skraelings te font subir les tourments que tu souhaiterais leur infliger toi-même. Pire que tout, ils t'interdisent carrément de leur faire subir tes meilleures capacités ! Et quand tu parviens finalement à en tuer une pleine

brouette, il en surgit de nouveaux, venus de nulle part...

Mon meilleur conseil reste donc de ne pas les affronter. Après tout, ils vivent sur un continent qui n'intéressera jamais personne et qui a même été oublié par les dieux.

La bonne nouvelle, c'est que nous connaissons maintenant un endroit où envoyer ces maudits Gallois et leurs bâtons pointus...



SKRAELINGS

SKRAELINGS

Activation

Défaussez un dé pour activer une unité de Guerriers ou un Seigneur.



TERRE VIERGE

Corps-à-corps

Défaussez ce dé et choisissez une capacité **Corps-à-Corps** sur un plateau de combat ennemi, qui ne coûte qu'un seul dé. Cette capacité devient une copie exacte de la capacité ennemie sélectionnée et produit les mêmes effets.



SAUVAGES

Corps-à-corps ou Tir

Défaussez ce dé et choisissez une capacité **Corps-à-Corps** ou **Tir** sur un plateau de combat ennemi. Cette capacité devient une copie exacte de la capacité ennemie sélectionnée et produit les mêmes effets.



CHASSEURS

Activation

Défaussez deux dés pour activer une unité de Levées.



COMME UN AIGLE

Tir

Défaussez ce dé et choisissez une capacité **Tir** sur un plateau de combat ennemi, qui ne coûte qu'un seul dé. Cette capacité devient une copie exacte de la capacité ennemie sélectionnée et produit les mêmes effets.



UNE MEUTE DE LOUPS

Activation

Défaussez ce dé et choisissez une capacité **Activation** sur un plateau de combat ennemi. Cette capacité devient une copie exacte de la capacité ennemie sélectionnée et produit les mêmes effets.



VINLAND

Activation

Défaussez trois dés pour activer toutes vos unités.



ESPRIT ENCESTRAL

Activation

Défaussez ce dé et choisissez une capacité **Activation** qui ne coûte qu'un seul dé sur un plateau de combat ennemi. Cette capacité devient une copie exacte de la capacité ennemie sélectionnée et produit les mêmes effets.



PARLE AUX ESPRITS

Ordres

Défaussez ce dé et choisissez une capacité **Ordres** sur un plateau de combat ennemi. Cette capacité devient une copie exacte de la capacité ennemie sélectionnée et produit les mêmes effets.



RESERVE D'ACTIVATION

Ordres

Défaussez autant de dés que désiré de manière à lancer autant de dés Saga. Les dés placés sur cette capacité ne sont pas déduits du nombre de dés Saga que vous pouvez lancer au début de votre tour.



LIENS SACRÉS

Ordres

Défaussez ces dés et désignez l'une de vos unités. Jusqu'au début de votre prochain tour, toutes les figurines de cette unité génèrent un dé d'attaque supplémentaire au corps-à-corps et peuvent se déplacer en terrain accidenté comme en terrain dégagé. Cette unité ne peut pas tirer avec ses javalots et subit une **FATIGUE** supplémentaire à chaque fois qu'elle subit une ou plusieurs **FATIGUES**.



MANGEURS D'ÂMES

Ordres

Défaussez ces dés et choisissez une capacité **Saga** sur le plateau de combat d'un adversaire. Le propriétaire de ce plateau ne peut plus placer de dés sur cette capacité jusqu'à la fin de la partie. Seules les capacités ne pouvant être utilisées qu'une fois par tour peuvent être choisies.



RESERVE DE COMBAT

Corps-à-corps ou Tir

Défaussez un dé pour gagner un dé d'attaque ou un dé de défense.



ANIMAL TOTEM

Ordres

Défaussez ces dés. Votre Seigneur génère 3 dés d'attaque supplémentaires et annule toutes les touches subies comme s'il était derrière un couvert solide jusqu'au début de votre prochain tour. Votre Seigneur ne peut pas utiliser ses capacités **Nous sommes à vos ordres** et **Côte à côte** jusqu'au début de votre prochain tour.



ECLAIREURS

Ordres / Réaction

Défaussez ces dés et prenez de 4 à 6 de vos figurines de Guerriers ou de Levées qui ont été éliminées depuis le début de la partie (toutes les figurines choisies doivent être des Guerriers ou des Levées).

Formez une nouvelle unité avec ces figurines et déployez la à **C** ou moins de n'importe quel bord de table.

