



SAGA

L'Âge des Vikings

LIVRET DE SCÉNARIOS

Studio Pomahawk

Livret de scénarios

Dans ce fascicule, nous allons vous présenter sept scénarios alternatifs, qui compléteront ceux fournis dans vos règles de Saga - **Le Croissant et la Croix**, ainsi qu'une manière optionnelle de mettre en place les décors sur votre table de jeu (le choix de la méthode utilisée est laissé à l'appréciation des joueurs, selon leurs inclinaisons. Il est aussi possible de la déterminer au hasard entre les deux options offertes). Toutes les autres règles de base demeurent applicables (Voir Les scénarios, p. 106 et suivantes – sauf exception dûment mentionnée, les renvois visent l'ouvrage Saga - **Le Croissant et la Croix**).

INSTALLATION DU TERRAIN

(Si vous reprenez cette option, cette section remplace « Mettre en place le décor », « Types de terrains » et « Résumé » (p. 106 et 107). En revanche, les autres règles demeurent inchangées).

Le terrain sera installé de la manière suivante.

- Chaque joueur choisit son bord de table et cela, conformément à la description du scénario retenu.
- Chaque joueur choisit secrètement un nombre d'éléments de terrain compris entre 1 et 5. Vous pouvez écrire le nombre choisi sur un bout de papier, ou utiliser un dé dissimulé à votre adversaire.
- Les joueurs révèlent simultanément le nombre qu'ils ont choisi. Ces nombres sont additionnés puis divisés par deux (arrondi à l'entier supérieur, comme d'habitude). Ce résultat indique le nombre d'éléments de terrain qui seront disposés sur la table.
- Le joueur qui a choisi le plus d'éléments de terrain (jetez un dé en cas d'égalité), place en premier la moitié (arrondi au supérieur) des éléments de terrain à disposer sur la table. Ensuite son adversaire place les éléments restants.

Les éléments de terrain à placer sont choisis dans le tableau ci-dessous.

Élément de terrain	Hauteur, Difficulté et Couvert	Nombre maximal	Taille
Bois	Terrain haut, Accidenté, Couvert léger	3	L
Broussailles et champs	Terrain bas, Accidenté, Couvert léger	2	L*
Sol rocailleux ou cercle de pierres	Terrain bas, Accidenté, Couvert solide	2	L*
Bâtiment	Terrain haut, Accidenté, Couvert solide	2	M
Grand bâtiment	Terrain haut, Accidenté, Couvert solide	1	L
Élévation	Terrain haut, Ouvert, pas de couvert	1	L
Élévation abrupte	Terrain haut, Accidenté, pas de couvert	1	L
Marais	Terrain bas, Accidenté, pas de couvert	2	M

* Si plus d'un élément de ce type est placé sur la table, le second verra sa taille réduite à M.

Pour chaque élément, le tableau indique sa Hauteur, sa Difficulté et son Couvert (voir Le terrain, p. 40). Le nombre maximal correspond au nombre maximal d'éléments de ce type qui peuvent être utilisés par tous les joueurs. La taille correspond à la taille maximale de l'élément de terrain. Un terrain doit pouvoir entrer intégralement dans un carré virtuel dont les côtés mesurent la taille maximale de l'élément de décor.

Aucune distance mesurée entre deux points opposés d'un terrain ne doit être inférieure à C pour les terrains de taille maximale M et M pour les terrains de taille maximale L.

Une fois le décor choisi, le joueur concerné doit lancer un dé sur la table ci-dessous, afin de déterminer les contraintes de placement.

D6	Contrainte
1	Une partie du décor doit être placée en contact avec un bord de table.
2-3	Au moins la moitié de la surface du terrain doit être placée à moins de L d'un des quatre coins de la table.
4-5	Aucune partie du terrain ne peut être placée à moins de M d'un des quatre coins de table.
6	Aucune contrainte ne s'applique.

En outre, un élément de terrain doit être placé à plus de M d'un élément déjà placé.

Si un élément de décor ne peut pas être placé sur la table en raison du résultat sur la table des contraintes, relancez le D6. Dans le cas où, à nouveau, l'élément ne peut pas être placé, il est défaussé, mais reste déduit du nombre d'éléments à déployer.

Une fois l'élément de terrain placé, le joueur répète ce processus pour l'élément suivant et cela, jusqu'à ce qu'il ait placé tous ses éléments puis l'autre joueur fait de même.

Le combat des chefs

Un champ de bataille... Deux puissantes bandes rivales désireuses de régler leurs différents les armes à la main. Rivalité, honneur, cupidité ou vengeance, les raisons de cette querelle se perdent dans la nuit des temps. Mais qui s'en soucie réellement ? Les Sagas sont écrites par les vainqueurs après tout...

MISE EN PLACE

La partie est jouée sur une table de 120 cm sur 90 cm.

Le décor est placé selon les règles communes (voir Mettre en place le décor, p. 106 ou Installation du terrain dans ce fascicule).

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure 6 tours.

DÉPLOIEMENT

Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé sur un D6 (en cas d'égalité, le joueur avec les cheveux les plus longs ou la barbe la plus impressionnante) déploie son Seigneur à moins de **L** d'un grand bord de table de son choix. Son adversaire déploie ensuite son propre Seigneur à moins de **L** du bord de table opposé.

Le joueur qui a déployé son Seigneur en dernier déploie ensuite ses unités de Levées, chacune d'entre elles devant se trouver à moins de **L** de son bord de table. C'est ensuite au tour de son adversaire d'en faire de même.

Puis, le joueur qui a déployé ses Levées en dernier déploie ses unités de Guerriers, chacune d'entre elles devant se trouver à moins de **L** de son bord de table. Son adversaire procède de la même manière.

Le joueur qui a déployé ses Guerriers en dernier déploie finalement toutes ses unités de Gardes, chacune d'entre elles devant se trouver à moins de **L** de son bord de table. Son adversaire termine son déploiement en procédant de la même manière.

Lorsque le déploiement est terminé, déterminez aléatoirement le premier joueur (voir Déterminer le premier joueur, p. 108).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur remporte la partie lorsqu'il tue le Seigneur ennemi. Si les deux Seigneurs sont tués en même temps (ce qui peut survenir lors d'une mêlée), le combat se termine par une égalité. Le cas échéant, à la fin du sixième tour, comptez les Points de Massacre (voir Points de Massacre, p. 108). Si un joueur obtient au moins 3 Pv de plus que son adversaire, il gagne la partie. Sinon la partie se solde par une égalité.



Bataille pour le pont

Entre les deux bandes, une rivière... Les combats pour le contrôle de gués ou de ponts sont très fréquents dans les Sagas. Une fois encore, le sang des vaincus s'écoulera dans la rivière...

MISE EN PLACE

La partie est jouée sur une table de 120 cm sur 90 cm.

Au milieu de la table, et courant d'un petit bord de table à l'autre, une rivière dont la largeur soit être comprise entre **C** et **M**.

À droite et à **L** du centre de la rivière, un pont ou un gué dont la largeur doit être comprise entre **C** et **M**.

À gauche et à **L** du centre de la rivière, un second pont ou un gué dont la largeur doit être comprise entre **C** et **M**.

La rivière est infranchissable sauf au niveau des gués/ponts qui comptent comme des terrains ouverts.

En commençant par un joueur déterminé aléatoirement, chaque joueur place un seul élément de terrain, à plus de **M** de tout pont ou gué, et dans sa moitié de table.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure 6 tours.

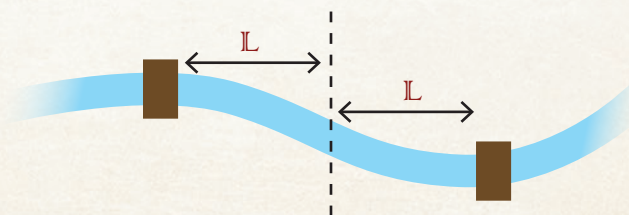
DÉPLOIEMENT

Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé sur un D6 (en cas d'égalité, le joueur avec les cheveux les plus longs ou la barbe la plus impressionnante) choisit l'un des deux grands bords de table et déploie au moins la moitié de ses figurines à moins de **L** de son bord de table. Son adversaire déploie ensuite toute sa bande à moins de **L** de l'autre grand bord de table.

Le premier joueur déploie enfin le reste de sa bande à moins de **L** de son propre bord de table.

Lorsque le déploiement est terminé, déterminez aléatoirement le premier joueur (Voir Déterminer le premier joueur, p. 108).

Les unités hors-table entreront en jeu dans leur moitié de table et sur un point du bord de table (donc elles ne peuvent pas venir en jeu depuis un point situé de l'autre côté de la rivière).



CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, mais à la différence des autres scénarios, les Points de victoire ne sont pas obtenus en tuant des adversaires, mais en faisant traverser vos figurines sur la rive opposée de la rivière. Chaque joueur compte ses Pv selon le barème fixé pour les Points de Massacre (voir Points de Massacre, p. 108).

Chaque figurine présente sur l'autre rive (dans la moitié de table adverse donc) en fin de partie rapporte sa valeur en Points de Victoire (votre Seigneur rapporte 3 ou 7 Pv, vos Gardes 1 Pv, vos Guerriers 1 Pv par tranche de 2 figurines, vos Levées 1 Pv par tranche de 3 figurines). Le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie.

Terre sacrée

Les Seigneurs se tiennent sur une Terre Sacrée. Peu importe le coût, une démonstration de force aura lieu en ce jour et le vainqueur sera le Seigneur incontesté de cette terre aride.

MISE EN PLACE

La partie est jouée sur une table de 120 cm sur 90 cm.

Installez une colline au centre de la table (celle-ci ne doit pas excéder **L** en longueur ou en largeur).

Chaque joueur choisit ensuite un élément de terrain qui ne peut être un bâtiment (voir p. 107 ou p. 2 du présent fascicule) et le place entre **L** et 2 x **L** de n'importe quel grand bord de table (chaque joueur doit choisir un bord de table différent).

Cet élément de terrain doit être complètement déployé entre **L** et 2 x **L** du bord de table.

Aucun autre élément de terrain ne peut être installé dans ce scénario.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure 6 tours.

DÉPLOIEMENT

Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé sur un D6 (en cas d'égalité, le joueur avec les cheveux les plus longs ou la barbe la plus impressionnante) déploie une unité à moins de **M** de son bord de table. Son adversaire déploie ensuite une unité à moins de **M** de son bord de table. Les joueurs déploient, alternativement, une par une toutes leurs unités jusqu'à ce que les deux bandes soient complètement déployées.

Le joueur qui a terminé son déploiement en premier commence la partie.

Les unités hors-table ne pourront pas entrer en jeu depuis le bord de table de l'adversaire.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A partir du deuxième tour, et à la fin du tour de chaque joueur, l'adversaire compte le nombre de Pv qu'il gagne lors de ce tour. Le nombre de Pv est calculé en fonction des figurines présentes dans l'un des trois éléments de terrain selon le barème de Points de Massacre (voir Points de Massacre, p. 108). Les fractions ne sont pas prises en compte (de ce fait un seul Guerrier dans l'un des terrains ne rapporte aucun point). Notez que si par exemple vous avez un Guerrier dans l'un des trois terrains, et un autre dans l'un des deux autres, ils vous rapporteront un point de victoire. Ces deux Guerriers n'ont pas besoin d'appartenir à la même unité ou se trouver dans le même terrain. Notez qu'un joueur ne peut pas gagner plus de 4 Points de victoire pour un élément de terrain donné (le maximum de points que vous pouvez gagner est donc 12).

Le nombre de Pv obtenu chaque tour est ajouté aux Pv remportés lors des tours précédents (notez les à la fin du tour de chaque joueur).

À la fin du 6^{ème} tour, le joueur qui a remporté le plus de Pv est le vainqueur de la partie. En cas d'égalité, il s'agit d'un match nul.



Le dêpi

L'heure du jugement a sonné et l'acier va parler. Les Seigneurs ne se cachent plus derrière leurs sbires mais ont décidé de s'affronter en combat dont ne ressortira qu'un seul vainqueur.

MISE EN PLACE

La partie est jouée sur une table de 120 cm sur 90 cm.

Le décor est placé selon les règles communes (voir Mettre en place le décor, p. 106 ou Installation du terrain dans ce fascicule).

Néanmoins, aucun décor ne peut être installé à moins de **M** du centre de la table. Tout élément de terrain qui devrait être installé au centre de la table est tout simplement ignoré.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure 6 tours.

RÈGLES SPÉCIALES

Dans ce scénario, les Seigneurs ne peuvent pas être éliminés ou retirés de la table. À chaque fois qu'un Seigneur devrait être éliminé, son adversaire marque un point. Si un Seigneur subit plus d'une touche non-annulée durant un tir ou un corps-à-corps, son adversaire marque un point pour chacune de ces touches. Les règles standard des Seigneurs s'appliquent, et la Résistance sera particulièrement utile durant ce scénario. Les unités (autres que le Seigneur) ne peuvent pas engager au corps-à-corps le Seigneur adverse sauf si l'adversaire a plus de points.

Les unités (autres que le Seigneur) ne peuvent pas bouger à **C** ou moins du Seigneur adverse sauf si :

- l'adversaire a plus de points

ou

- elles débutent un mouvement en étant déjà à **C** ou moins du Seigneur adverse.

Cette contrainte s'ajoute à celle concernant l'impossibilité d'engager le corps-à-corps.

DÉPLOIEMENT

Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé sur un D6 (en cas d'égalité, le joueur avec les cheveux les plus longs ou la barbe la plus impressionnante) choisit un grand bord de table (le bord opposé reviendra à son adversaire) et déploie son Seigneur au centre de la table. L'adversaire déploie son Seigneur à moins de **C** du seigneur adverse.

Puis, en commençant par le joueur ayant déployé en premier son Seigneur, les joueurs déploient alternativement leurs unités, une par une et cela, jusqu'à ce que toutes les unités soient déployées.

Les unités doivent être déployées à moins de **M** du bord de table choisi par leur joueur.

Le joueur qui termine son déploiement en premier commence la partie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si à la fin du tour d'un joueur, un joueur totalise au moins 10 points de plus que son adversaire, la partie s'arrête et ce joueur gagne (donc si Julie a marqué 20 points et que Fabien n'en a marqué que 10, elle gagne).

À la fin du 6^{ème} tour, le joueur avec le plus de points gagne la partie. Si les deux joueurs ont marqué le même nombre de points, il s'agit d'un match nul, à moins qu'aucun des deux n'ait marqué de points. Dans ce cas, les pauvres joueurs sont considérés comme ayant tous les deux perdus !

Terre natale

De fiers guerriers se dirigent vers le village de leurs ennemis. Ce soir, ils dîneront dans la grande salle, servis par leurs femmes, et buvant dans les crânes de leurs ennemis. Ou pas...

MISE EN PLACE

La partie est jouée sur une table de 120 cm sur 90 cm

Le Défenseur place trois bâtiments (un de ces bâtiments peut être un Grand Bâtiment) à plus de **C** et moins de **L** de son bord de table, et chacun situé entre **M** et **L** d'un autre bâtiment.

L'Attaquant déploie ensuite jusqu'à deux autres éléments de terrain qui ne peuvent pas être des bâtiments (voir p. 107 ou p. 2 du présent fascicule) et qui ne peuvent pas être installés à moins de **L** d'un bâtiment.

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure 7 tours.

RÈGLES SPÉCIALES

Dans ce scénario, l'un des joueurs défendra le village alors que l'autre l'attaquera. Chaque joueur inscrit secrètement combien de points il pense avoir besoin pour défendre le village (entre 2 et 6 points). Les deux joueurs révèlent simultanément leur enchère (qui si elle est égale, sera départagée par un jet de dé). Le joueur prêt à défendre le village avec le moins de points devient le défenseur (et l'adversaire devient évidemment l'attaquant).

Le défenseur jouera ce scénario uniquement avec le nombre de points écrit précédemment. Si le défenseur a déjà préparé sa bande, il doit tout simplement retirer le nombre de points en excès. L'attaquant dispose quant à lui des 6 points habituels pour assembler sa bande.

DÉPLOIEMENT

Le défenseur déploie toutes ses figurines à moins de **L** du bord de table où sont déployés les bâtiments. Ses unités peuvent être déployées à l'intérieur ou à l'extérieur des bâtiments.

L'Attaquant déploie ensuite toutes ses figurines sur la table et à plus **L** de tout bâtiment ou figurine ennemie.

L'Attaquant commence la partie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si le Seigneur de l'Attaquant est tué, la partie se termine immédiatement par une victoire du Défenseur.

Si à la fin du septième tour, au moins une unité du Défenseur se trouve dans un bâtiment, celui-ci remporte la partie.



L'escorte

Une bande escorte des biens précieux à travers un territoire ennemi. La perspective d'un butin facile, le pillage et les envies de carnage ont attiré un seigneur rival sur le champ de bataille.

MISE EN PLACE

La partie est jouée sur une table de 120 cm sur 90 cm.

Le décor est placé selon les règles communes (voir Mettre en place le décor, p. 106 ou Installation du terrain dans ce fascicule).

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure jusqu'à ce qu'au moins deux bagages aient quitté la table ou jusqu'à ce que tous les bagages soient détruits.

DÉPLOIEMENT

Chaque joueur lance un D6 et celui qui obtient le résultat le plus élevé se voit confier l'escorte des bagages (en cas d'égalité, cette tâche incombe au joueur le plus chevelu ou le plus barbu).

L'escorte déploie toutes ses figurines (3 bagages y compris) à moins de **L** de l'un des deux grands bords de table.

L'adversaire déploie ensuite toutes ses figurines sur la table, à moins de **L** du grand bord de table opposé.

Le joueur contrôlant l'escorte commence la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

Pour jouer ce scénario, vous aurez besoin de 3 bagages : chariots, troupeaux de moutons, civils, tonneaux de bière, ou n'importe quoi d'autre méritant d'être protégé de la cupidité ennemie. Chaque bagage doit être soclé individuellement, sur une base mesurant entre 4 x 4 cm et 5 x 10 cm.

Chaque bagage compte comme une unité et est soumis aux règles suivantes.

- Les bagages génèrent des dés Saga (un par unité de bagage), ont 5 en Armure (6 contre les tirs) et génèrent 3 dés d'attaque au corps-à-corps.
- Ils ignorent la première touche non annulée lors de chaque corps-à-corps ou tir de la même manière que les Seigneurs.
- Ils se déplacent comme des piétons et ne peuvent pas entrer dans un bâtiment.
- Ils sont activés comme des Gardes en utilisant la case d'activation des Gardes du plateau de combat du joueur les contrôlant. C'est le seul moyen de les activer et les autres capacités d'Activation ne fonctionneront pas sur des bagages. Ils peuvent cependant bénéficier de l'activation gratuite de la règle « Nous sommes à vos Ordres » de leur Seigneur.
- Ils ne peuvent jamais bénéficier des capacités Ordres, Corps-à-Corps, Tir ou Tir/Réaction. De même, l'adversaire ne peut pas les cibler avec des capacités Ordres, Corps-à-Corps, Tir, Tir/Réaction ou Activation/Réaction (dans ce dernier cas, elle est annulée uniquement si elle cible spécifiquement les bagages). En d'autres termes, si une capacité ennemie cible directement les bagages, celle-ci ne peut tout simplement pas être utilisée. En revanche, les ennemis contre lesquels sont engagés les bagages peuvent bénéficier de capacités Saga tant que ces dernières n'affectent pas (ou ne ciblent pas) les bagages. Par exemple, un Viking pourrait très bien utiliser « Ullr » et relancer ses propres dés d'attaque, mais pas « Thor », puisque les bagages seraient alors engagés dans le second round de corps-à-corps. Ce qui implique qu'ils seraient directement ciblés par cette capacité.
- On peut toujours exploiter la Fatigue des bagages.
- Les bagages peuvent engager le corps-à-corps, et même se sacrifier pour sauver leur Seigneur grâce à la règle « Résistance » de ce dernier.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si le joueur dirigeant l'escorte réussit à faire sortir de la table au moins 2 bagages par le grand bord de table opposé, il remporte la partie. Pour faire sortir un bagage, il suffit simplement de déplacer le bagage au contact du bord de table par lequel il souhaite sortir.

Si le joueur adverse réussit à détruire les 3 bagages, celui-ci remporte la partie. Tout autre résultat signifie que la partie se solde par une égalité.



Un festin pour les corbeaux

Ce scénario est conçu spécifiquement pour être joué par trois ou quatre joueurs. Attendez vous à du chaos, de la frustration mais aussi beaucoup d'amusement !

MISE EN PLACE

La partie est jouée sur une table de 120 cm sur 120 cm.

Jetez un D3 (un D6 divisé par deux et arrondi au supérieur) et ajoutez 3 au résultat. Cela correspond au nombre d'éléments de terrain qui seront installés sur la table. Pour chaque «décor» ainsi déterminé, chaque joueur lance 2D6 et celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit l'élément et le déploie selon les règles communes (voir Mettre en place le décor, p. 106 ou Installation du terrain dans ce fascicule).

DURÉE DE LA PARTIE

La partie dure 6 tours.

RÈGLES SPÉCIALES

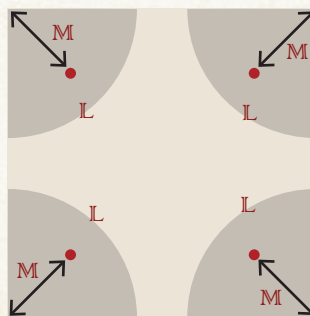
Au début de la partie, préparez un récipient opaque avec un pion par joueur. Ce pion indiquera clairement à quel joueur il est associé. Chaque joueur pioche secrètement un pion, qui indiquera sa Némésis. Les points de Massacre des figurines du Némésis compteront double pour le joueur ayant son pion !

Si un joueur pioche son propre pion, il semblerait que l'instinct de survie de son Seigneur ait pris le dessus ! Les points de victoire de ses figurines survivantes seront doublés !

DÉPLOIEMENT

Nous recommandons de jouer ce scénario avec des bandes de 4 points.

Chaque joueur lance un D6 et celui qui obtient le résultat le plus élevé (relancez en cas d'égalité) déploie son seigneur exactement à **M** de n'importe quel coin de la table et le près possible du centre de la table. Le joueur ayant obtenu le deuxième résultat le plus élevé choisit ensuite son propre coin de table et déploie son propre Seigneur de la même manière. Puis c'est au tour des autres joueurs, en suivant la même procédure. Ci-dessous, une illustration montrant la manière dont les Seigneurs doivent être déployés.



Une fois que tous les seigneurs sont déployés, le joueur qui a déployé son Seigneur en premier déploie toutes ses unités. Toutes les unités doivent avoir au moins une figurine à moins de **M** du seigneur et aucune figurine ne peut être déployée à plus de **L** de son coin de table. Les trois ou quatre autres joueurs procèdent de la même manière en suivant l'ordre dans lequel ont été déployés les Seigneurs.

Le joueur ayant fini son déploiement en premier débute la partie. Les tours vont s'enchaîner dans le sens horaire autour de la table.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Quand un joueur tue une figurine ennemie en cours de jeu, il la conserve précieusement à côté de lui (il existe des rumeurs persistantes faisant état de joueurs de SAGA psychotiques qui conservent toutes les figurines tuées ; nous vous suggérons donc de rendre les figurines à leur propriétaire à la fin de chaque partie). A la fin du sixième tour, chaque joueur calcule ses points de victoire en comptant les Points de Massacre (voir Points de Massacre, p. 108). Les points de Massacre des figurines du Némésis compte double (donc chaque figurine de Levée, Guerrier, Garde ou Seigneur comptent comme 2 figurines de ce type). Il ajoute à cela la valeur en Points de Massacre de ses figurines survivantes (si un joueur a pioché son propre pion, chacune de ses figurines de Levée, Guerrier, Garde ou Seigneur survivant comptent comme 2 figurines de ce type).

Le joueur avec le total le plus élevé gagne la partie !

