

LE BUTIN DU JARL WENNINGSON

DISPOSITION:

Pour ce scénario, en plus du matériel habituel, vous aurez besoin d'un **marais de $M+TC \times M+TC$ maximum ($M \times M$ minimum)**, et de **5 pions butins (ce peut être des trésors, du bétail ou des femmes) soclés sur des rondelles de 25mm de diamètre**.

L'un deux devra être **différent des autres, clairement identifiable comme le plus précieux**.

Chaque joueur choisit un long bord de table, qui devient son bord de table pour le reste de la partie.

Chaque joueur lance un dé. Le joueur qui obtient le plus haut (celui qui a la plus belle barbe en cas d'égalité) est le premier joueur tout au long du scénario.

Placez un marais au milieu de la table. Placez des éléments de décors supplémentaires selon les règles de SAGA v2 pages 48-49). Le marais ne compte pas pour le nombre minimum de 3 éléments de décors. Le marécage ne peut pas être déplacé.

Maintenant, placez les jetons de butin. Le premier, celui qui est le plus précieux au milieu du marais, exactement au centre de la table. Après cela, placez les jetons de butin restants alternativement en commençant par le premier joueur concernant la ligne directrice suivante :

- Placez les marqueurs de butin numéro 2 et 3 à moins de TC de la ligne médiane de la table (passant par le milieu des deux petits cotés).
- Placez les marqueurs de butin numéro 4 et 5 à moins de C de la ligne médiane de la table.

Tous les marqueurs de butin doivent être à plus de M les uns des autres et de tous les bords de table.

DURÉE:

6 tours

DEPLOIEMENT:

Voir Le Combat des Chefs (livre de règles SAGA 2 page 49) avec les modifications suivantes:

Méthodes A et C: chaque joueur déploie ses unités au maximum à $M + S$ de son bord de table.

Méthode B: Déployez les unités à au moins $M + TC$ de la ligne centrale, dans sa moitié de table.

RÈGLES DU SCÉNARIO:

Au premier tour du jeu, le premier joueur ne lance que **3 dés Saga**.

Jeton de butin:

- Une unité ne peut porter qu'un seul marqueur de butin. Pour obtenir un marqueur de butin, une unité doit se déplacer au contact du marqueur avec une activation de mouvement (pas d'activation de charge et les activations de tir gratuites (javelots) après l'activation de mouvement ne sont pas autorisées).
- Le mouvement se termine si une unité entre en contact avec le marqueur de butin.
- Une unité portant un marqueur de butin se déplace d'un maximum de C par activation de mouvement comme si elle se trouvait dans un terrain difficile.
- Une unité portant un marqueur de butin ne peut pas choisir de le laisser tomber.
- Si une unité perd un combat au corps à corps et est forcée de se désengager, elle perd le marqueur de butin. Placez le marqueur à équidistance entre les deux unités après le retrait.
- Si une unité est détruite par un tir ou un autre effet de jeu, placez le marqueur de butin au centre du dernier emplacement de l'unité et hors de contact avec les figurines ennemies.
- Les unités transportant un jeton de butin ne peuvent pas être la cible des capacités d'activation-réaction du joueur qui possède cette unité.
- Une unité portant un pion butin peut quitter le champ de bataille par son long bord de table pour sécuriser le pion. Pour ce faire, chaque modèle de cette unité doit être en contact avec le bord de la table. Cette unité ne revient pas en jeu mais ne compte pas comme éliminée.

La partie ne se termine pas automatiquement si un joueur ne génère aucun dé SAGA.

CONDITIONS DE VICTOIRE:

Comptez le nombre de marqueurs de butin contrôlés par chaque joueur à la fin de la partie.

Chaque jeton de butin contrôlé par une unité vous donne 1 point de victoire. Le jeton de butin du marais vous donne 2 points de victoire.

Les joueurs avec le plus de points de victoire gagnent la partie. Si les deux joueurs ont le même nombre de points de victoire, le match est nul.