

Get to the Longship! A scenario for use with SAGA Revenants:

Gunnar Egilsson hurried his men carrying the last of the loot towards the long ship; these priests of the God-Christ were not warriors. They were the same wherever the Northmen met them. They were weak; always pleading and yet always wealthy. But on this western island, the last stop before the endless ocean, something felt different. The mist was colder; the sun a watery glimmer in an iron grey sky, barely piercing the gloom. Gunnar was not a superstitious man but he wanted to be away from this place quickly.

Malevolent eyes watched the Northmen fill their ship with stolen gold. They had come from the frozen North, these reavers and raiders, slaughtering the priests of the Nailed God. What they couldn't know is that here the fat priests had built their refuge on a place of older, deeper magic; a place dedicated to Donn, the Dark One, Lord of the Dead. The Necromancer chuckled toothlessly. With the priests gone he could feel the ancient power again flow like a torrent. He would teach these "Vikings" a lesson in slaughter and they would pay the blood price for trespass. The Sluagh would rise and, by the hands of the dead, these Northmen would perish!

This scenario can be played with the SAGA Revenants as the defenders and any faction you fancy as the attackers. We have set our version of this scenario in Western Ireland and used Vikings as the attackers but you can set yours in any appropriate setting – writing a back-story certainly helps set the mood!

LAYOUT

The game is played on a 48" by 36" table. The attacker places one building touching a short table edge at the centre point of the edge. This represents the monastery that has just been raided. Up to four areas of uneven terrain are then placed, each one within L of the centre line. The Revenant player rolls a d3+1 for the amount to be placed. Starting with the Revenant player, each player places an area of uneven terrain alternately. Remaining scenery is placed using the standard rules.

LENGTH OF GAME

The game lasts until the attacker has moved all his models off the opposite table edge or the Revenants manage to kill all the attackers.

DEPLOYMENT

The attacking player deploys his or her entire Warband within M of the monastery building, and then distributes four Loot Tokens across the Warband according to the rules in the Special Rules section below. The Revenant player then deploys his or her entire Warband including Grave Pit markers within L of the board edge opposite the monastery. If the raiding Warband contains mounted troops, then the Revenant player may place any Grave Pit markers anywhere on the board. The Revenant player has the first move.

SPECIAL RULES

The loot from the monastery is represented by four Loot Tokens. A unit can carry Loot Tokens according to the following table:

	Number of models in unit		
	1 to 4	5 to 8	9 to 12
1 Loot Token	No penalty	No penalty	No penalty
2 Loot Tokens	First Activation generates Fatigue	No penalty	No penalty
3 Loot Tokens	All Movement reduced by one band	First Activation generates Fatigue	No penalty
4 Loot Tokens	Cannot move	All Movement reduced by one band	First Activation generates Fatigue

A unit can drop any number of Loot Tokens as part of a move activation. A unit ending a move activation with at least one of its models in base contact with a dropped loot token may pick it up. Any penalties for carrying Loot Tokens are applied at the start of a unit's activation.

VICTORY CONDITIONS

Calculate the victory point value of the attackers that escape off the table. Add three victory points for each Loot Token that leaves the table with them. The Revenant player scores victory points based on the rate outlined in the main rulebook for slaughtering enemy models.

Tous aux Knorrs! - Un Scénario pour SAGA Revenants

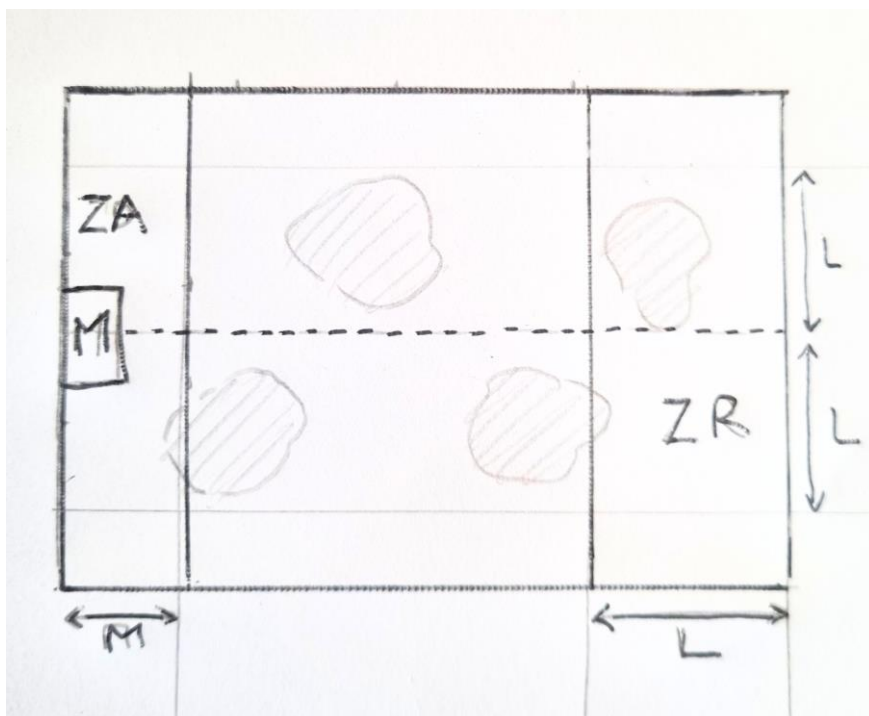
Gunnar Egilsson poussa ses hommes en portant le dernier du butin vers le long navire ; ces prêtres du Dieu Cloué n'étaient pas de vrais guerriers. Ils étaient maigres, certes, toujours jacassant sur leurs misérables dieux, mais ils étaient faibles. Mais sur cette île désolée, la dernière escale avant la mer sans fin, quelque chose se sentait différent. Juste alors que le soleil était considéré dans le ciel gris fer, perçant à peine l'obscurité, un scintillement aqueux. Gunnar n'était pas un homme superstitieux, mais il était impatient de quitter cet endroit rapidement.

Des yeux malveillants regardaient les Hommes du Nord remplir leur navire d'or volé. Ils venaient du Nord gelé, ces pillards et raiders, massacrant les prêtres du Dieu Cloué. Ce qu'ils ne pouvaient pas savoir, c'est qu'ici les gros prêtres avaient construit leur refuge dans un lieu beaucoup plus ancien et plus profond qu'eux. Un lieu dédié à Domn, Seigneur des Morts. Le Nécromancien gloussa sans joie. Avec les prêtres partis, il pouvait sentir l'ancien pouvoir à nouveau couler ; il enseignerait à ces "Vikings" une leçon de massacre et ils paieraient le prix du sang pour leur intrusion. L'abattage s'élèverait et, par les mains des morts, ces Hommes du Nord périraient !

Ce scénario peut être joué avec les SAGA Revenants comme défenseurs et n'importe quelle faction que vous aimez comme attaquants. Nous avons mis notre version de ce scénario en Irlande de l'Ouest et avons utilisé les Vikings comme attaquants, mais vous pouvez placer le vôtre dans n'importe quel cadre approprié – écrire une histoire d'arrière-plan aide certainement à créer l'ambiance !

DISPOSITION

Le jeu se joue sur une table de 48" x 36". L'attaquant place un bâtiment touchant un bord court de la table au point central du bord. Ceci représente le monastère qui vient d'être pillé. Jusqu'à quatre zones de terrain accidenté sont ensuite placées, chacune à L de la ligne centrale. En commençant par le joueur Revenant, chaque joueur place une zone de terrain accidenté en alternance. Le décor est placé selon les règles standard du livre des batailles.



DURÉE DU JEU

Le jeu dure jusqu'à ce que l'attaquant ait déplacé toutes ses figurines hors du bord de table opposé ou que les Revenants parviennent à tuer tous les attaquants.

DÉPLOIEMENT

Le joueur attaquant déploie toute sa bande à M du bâtiment du monastère, puis distribue quatre jetons trésors aux unités de sa bande selon les règles de la section Règles Spéciales ci-dessous. Le joueur Revenant déploie ensuite toute sa Bande, y compris les marqueurs de

Grave Pit, à L du bord opposé au monastère. Si la Bande attaquante contient des figurines montées, le joueur Revenant peut placer n'importe quel marqueur de Grave Pit n'importe où sur le plateau. Le joueur Revenant a le premier mouvement.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Jetons trésors du Monastère

Le butin du monastère est représenté par quatre Jetons trésors. Une unité peut transporter des Jetons trésors selon les règles de capture des objectifs du livre des batailles.

NDLR : cette section remplace les règles originales qui étaient beaucoup trop compliquées pour rien...)

Cependant une unité peut lâcher n'importe quel nombre de Jetons trésors à n'importe quel moment durant une activation de mouvement.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Calculez la valeur en points de victoire des attaquants qui s'échappent de la table. Ajoutez trois points de victoire pour chaque Jeton trésor qui quitte la table avec eux. Le joueur Revenant marque des points de victoire en fonction du taux décrit dans le livre de règles principal pour avoir massacré les figurines ennemies.